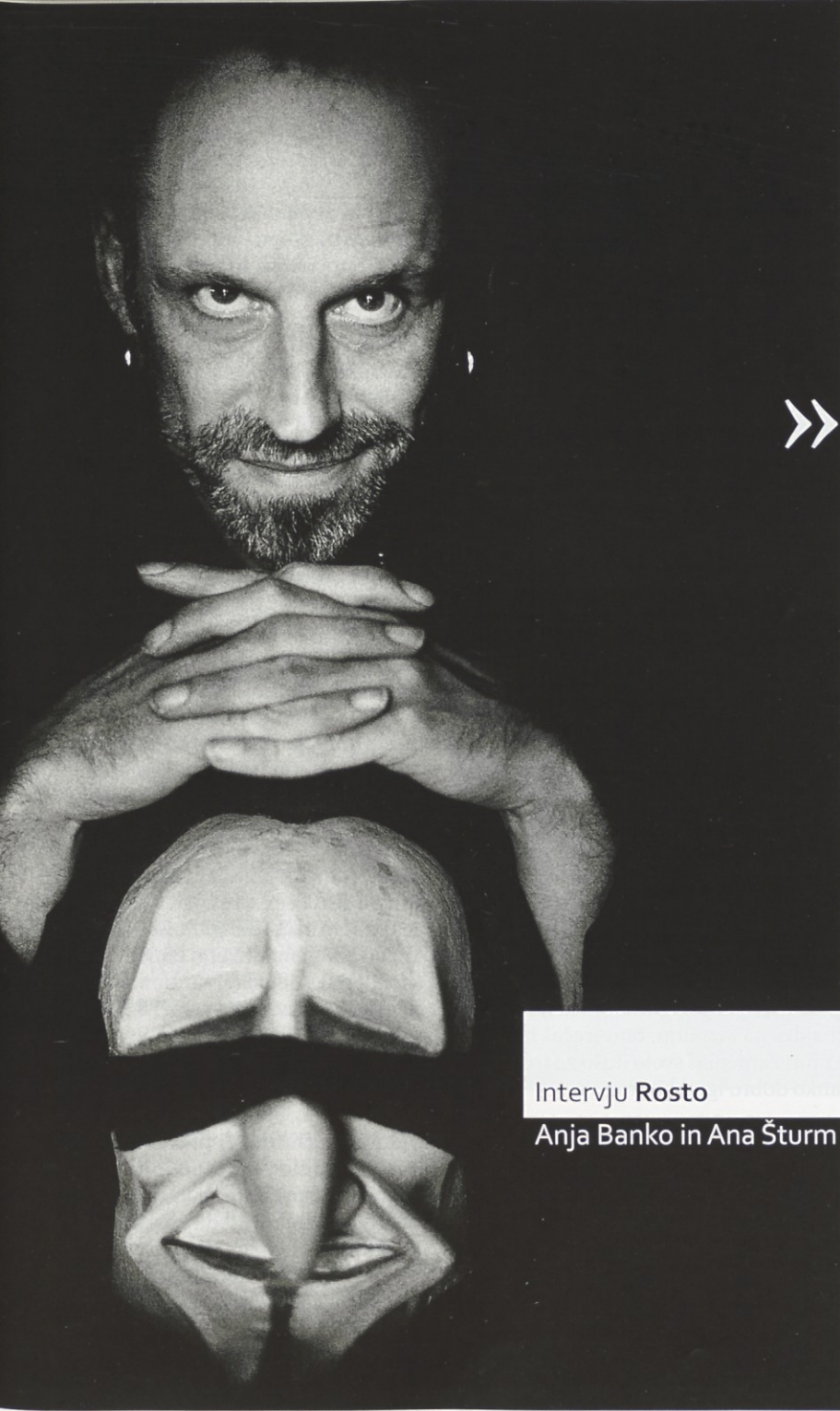




» Oh,
mislim,
da mi je
pravkar
odtekla
voda!«

Intervju Rosto

Anja Banko in Ana Šturm

s svojimi številnimi alter egi zavzel ljubljanske ulice.

Rostovi animirani filmi, oviti v temačen in skrivnosten plašč senc, izhajajo iz njegovega romana v stripu. Osnova za *Mind My Gap* (1998–2014) so bile pesmi, ki jih je nizozemski umetnik (na)pisal za svoj bend *Thee Wreckers*, katerega člani imajo posledično osrednjo vlogo v nekaterih njegovih stvaritvah. Ob Rostovem opusu se pogosto zastavlja vprašanje: kaj je bilo prej, jajce ali kokoš? Glasba ali podoba? Po pregledni retrospektivi, ki jo je bilo moč videti v sklopu letošnje Animateke, lahko zaključimo, da to, kaj je bilo prej, ni tako pomembno.

S filmi o skupini *Thee Wreckers* oziroma s tetralogijo v nastajanju –

Sredi decembra se je iz goste sive megle, v katero so bile potopljene ljubljanske ulice, izvil nenavaden stvor. Napol zmaj, napol hudič – *The God Devil*, če smo povsem natančni –, ovit v temen plašč skrivnosti in s kravato okoli vratu. Na vsakem vogalu je s plakatov, ki so najavljali 12. edicijo festivala Animateka, srepro zrl na mimoidoče.

Omenjeni stvor je na plan zataval iz globin univerzuma *Mind My Gap*, Rostovega raznovrstnega medijskega projekta, ki obenem predstavlja njegovo življenjsko delo. Filmski ustvarjalec in umetnik Rosto je sicer znan po glasbenih videospotih, televizijskem delu in neodvisnih kratkih filmih. Decembra je obiskal Animateko in



Anglobilly Feverson: vzpon in padec legende

No Place Like Home (2008), *Lonely Bones* (2013) in *Splintertime* (2015) –, s kratkimi filmi *Beheaded* (1998), **Anglobilly Feverson: vzpon in padec legende** (2002), *Jona/Tomberry* (2005) in *Pošast iz Nixa* (2011) je Rostu uspelo ustvariti svet, ki stoji sam zase in hkrati odslikava osebne globine avtorja. Liki, ki ta svet naseljujejo, so njegovi alter egi in odsevajo arhetipsko razmerje animus-animus, strah pred smrtjo in nedolžnost življenja, ki se kot intra-, inter- in metatekst prepletajo v vprašanje pripovedovanja in umetnosti.

Je res, da si bil na začetku 90. let v Ljubljani, kjer ste s skupino igrali na ulicah?

Mislil, da je bilo to leta 1994. Ljubljano sem obiskal že leto prej. Zelo mi je bila všeč in zato sem se odločil, da ob naslednjem obisku pripeljem tudi svoj bend. Bili smo štirje mladi fantje in imeli smo noro idejo, da vzamemo kitare, prepotujemo Slovenijo in z igranjem na ulicah poskusimo tudi nekaj malega zaslužiti.

Ste bili uspešni?

Ne, seveda ne. (*smeh*) No, odvisno, kako gledaš na to, kaj je uspeh. Umetniško smo bili zelo uspešni. Finančno pa smo seveda pogoreli. Ampak imeli smo se super in vsi imamo še vedno zelo lepe spomine na to izkušnjo. Ko si starejši, je lepo takole gledati nazaj in se spominjati časov, ko si še vedno lahko spal samo dve uri, preostali čas pa samo norel naokoli; tovrstne dogodivščine sčasoma

postanejo lepi spomini. In na Ljubljano imam res zelo lepe spomine.

Glasba igra v tvojem opusu zelo pomembno vlogo že od samega začetka.

V 90. letih sem bil del skupine *Thee Wreckers*. Začel sem pisati pesmi, ki so nekako spadale skupaj. Vse so se ukvarjale s pokrajinami in razpotji. Razpotja predstavljajo eno najstarejših tem, ki jih lahko najdeš v rokenrol glasbi. Že predhodniki rokenrola, stari bluesovski glasbeniki, so preigrali to idejo: ko se znajdeš na razpotju, tam srečaš hudiča in z njim zamenjaš svojo dušo za to, da boš lahko dobro igral kitaro.

Tako sem začel pisati različne pesmi o pokrajinah in o popotovanjih. Šlo je za zelo intuitivne pesmi. Besedila včasih sploh niso imela smisla. Pri rokenrolu zame ni tako pomembno, kaj govoriš, ampak na kakšen način nekaj poveš. Pesmi, ki sem jih pisal, so bile zato velikokrat zelo surrealistične in intuitivne.

Kakšni dve leti pozneje, morda tri, sem začel pesmi interpretirati. Korak za korakom sem se poglobljal vanje in se skoznje odpravil na mnoga miselna potovanja. To so bila notranja potovanja; bil sem popotnik globin. Prav v tem je čar glasbe – ko jo poslušaš, v mislih zlahka odtavaš v nenavadne prostore. In v teh prostorih sem našel namige in imena, ki bi morda lahko postala liki; to je bil trenutek, ko se je rodil moj roman v

stripu. *Mind My Gap* je tako na neki način nastal kot interpretacija mojih pesmi.

Svet, ki si ga ustvaril, je fascinanten in kompleksen – različni deli so med seboj povezani in prepleteni, hkrati pa se *Mind My Gap* nenehno širi in raste.

Ko sem začel ustvarjati *Mind My Gap*, nisem imel pojma, da bo to postal moj življenjski projekt. Na začetku je šlo samo za še en zanimiv projekt, na katerega sem po naključju naletel. A ko sem začel potovati po tem svetu, sem tam odkril zelo zanimive kraje. In potem se je vse skupaj začelo širiti. No, nisem povsem prepričan, ali se širi ali pa je vse skupaj že od vedno tam in ti samo odkrivaš nove in nove zanimive kraje, ki so obstajali že prej. Vse to je seveda v meni in za druge še nevidno, ampak zame je vse skupaj zelo realno in otipljivo.

Lep primer je *Pošast iz Nixa*. Mojega sina so zelo zanimali Langemannii, bitja iz univerzuma *Mind My Gap*. Gre za nekakšno gozdna bitja. In vedno sem vedel, da o Langemannih obstaja nešteto zgodb, ampak jih nikoli nisem zapisal. Nikoli se nisem zares osredotočil nanje, ko pa sem začel delati *Pošast iz Nixa* (kjer imajo Langemannii eno izmed osrednjih vlog, op. a.), je bila stvar samo v tem, da sem svojo pozornost usmeril na njihove zgodbe, na njihov svet. In tam sem našel cel kup materiala, ki sem ga potem lahko uporabil.

Liki v tvojih filmih predstavljajo različne dele tvoje osebnosti. Kateri del predstavlja Langeman?

Ja, predvidevam(o), da vse skupaj res deluje tako. (*smeh*) Nekateri liki so tudi v estetskem smislu moji vizualni alter egi, na primer Virgil Horn, *The God Devil* ima dobesedno moj obraz. Tudi vizualna podoba Langemana predstavlja enega mojih alter egov, ampak iz zgodnejšega obdobja mojega življenja. Langeman predstavlja moj mladostni jaz, bolj divjo, nepredvidljivo in živalsko naravo. Ta moja zgodnja osebnost malo spominja tudi na lik Harlekina.

Gre za to, da v različnih obdobjih svojega življenja naredim nekakšno fotografijo; odtis tega, kdo sem kot moški, kot oseba, in podoba, kako sem videti. Moji alter egi izhajajo iz tega in v njih ostanem ujet v

točno tistem trenutku življenja, medtem ko sam počasi razpadam dalje. Razpad je pravzaprav to, kar se ti dogaja, ko se staraš. Liki pa ostanejo v statusu quo.

Sicer pa samega sebe na svoje like nikoli ne projiciram namenoma. Like le najdem v mojem notranjem svetu in potem počasi odkrivam, zakaj so tam in kaj je njihov namen. Lepota je v tem, da ti je, kar najdeš v sebi, zanimivo in skrivnostno, in si želiš, da bi to raziskal in bolje spoznal. Mislim, da je zelo pomembno, da se ti zdi tisto, kar najdeš v sebi, fascinantno, čeprav še ne veš čisto točno, kaj to je. Predvsem zato, ker običajno potem ta material raziskuješ in z njim delaš kar lep del svojega življenja, zato te mora zadeva pač zares intrigirati.

***Mind My Gap* pretežno naseljujejo moški arhetipski elementi. Zakaj je v tvojem svetu tako malo ženskega principa?**

V preteklosti je bilo že kar nekaj komentarjev na to dejstvo, ki drži – v mojem svetu je zelo malo ženskih likov, pa še ti, ki so, so matere, kurbe ali sirene. In samega sebe sem večkrat spraševal, kako je to sploh mogoče. Ampak potem sem ugotovil, da je vse skupaj pravzaprav logično, saj gre za popolnoma moški svet. Skozi moje delo se podajamo v, recimo temu animus in ne v animo, ker potujemo vame, v moj notranji svet, in jaz nisem ženska in moj animus ima očitno zelo omejeno zastopanost ženske strani.

In zdaj, ko svet *Mind My Gapa* poznam še bolje in še bolj natančno kot prej, ima vse skupaj še več smisla. Ne gre samo zame, ampak tudi za glavni lik iz mojega romana v stripu, ki je prav tako moški, in brez težav zatrdim, da gre za njegov pogled na svet in da sta tudi njemu ženski svet ter žensko razmišljanje precej tuja. Seveda tu ne gre za načrtni izbris. Žensk nisem izključil namenoma, prav tako nisem namenoma vključil samo arhetipskih ženskih demonov.

Pripovedovanje zgodb se, še posebej v *Pošasti iz Nixa*, zdi kot eden ključnih elementov tvojega dela, skorajda nekakšen podtekst?

Beseda zgodba se mi zdi precej nenatančna. Ljudje jo zelo veliko uporabljajo. Ko jih vprašaš, kaj je njihova definicija zgodbe, ti bo vsak povedal



Jona/Tomberry



Pošast iz Nixa

drugačno. Za večino ljudi je zgodba formula, ki vključuje tradicionalno tridelno dramsko strukturo, razvoj likov in katarzičen konec. Mene ta formula ne zanima preveč. Seveda obstajajo ljudje, ki znajo pripovedovati odlične zgodbe tudi znotraj te strukture, ampak še več je tistih, ki po tej formuli pišejo zelo zanič zgodbe.

Morda bom tudi jaz želel nekoč preizkusiti omenjeno formulo, ampak sem doslej vedno našel zanimivejše načine, na katere lahko povem zgodbo. Vedno rad izkoristim tudi potencial medija, v katerem ustvarjam. Film ima kot medij zares velik potencial; zmora neskončno več kot samo pasivno pripovedovati. Do formul imam ravno zato odklonilen odnos, saj imajo velikokrat ponižujoč in včasih celo

aroganten odnos do svojih gledalcev. V Hollywoodu ti rečejo: udobno se namesti, povedali ti bomo zgodbo, po kateri lahko brezskrbno zaspiš, saj ti bo povedala vse odgovore.

Ampak ponavadi ti dajo neumne odgovore, s katerimi te uspravajo. In tega res ne maram. Mene zanima dialog. Ko delam film, se vedno trudim, da bo v njem dovolj prostora za to, da bodo ljudje lahko v zgodbo projicirali sami sebe. In potem se po filmu, ali pa celo že med samim filmom, vzpostavi dialog med filmom in občinstvom in vse skupaj postane interaktivno doživetje.

Ljudje včasih po projekciji pridejo do mene in mi rečejo, da niso povsem prepričani, ali so razumeli film. Vprašam



No Place Like Home

jih, kaj oni mislijo, da jim je želel povedati. Potem mi povejo svoje zgodbe. In zelo pogosto gre za izjemne zgodbe, ravno tu se zgodi ta komunikacija med umetniškim delom in občinstvom, ki se mi osebno zdi veliko bolj zanimiva kot pa ta prevladujoča enostranska komunikacija.

Ko že ravno govorimo o zgodbah – katere so bile v mladosti tvoje najljubše? Je bila kakšna od njih seme, iz katerega so zrastle filmi, ki jih delaš danes?

Travmatični zadevi, ki sta zaznamovali mojo osebnost, sta bila očetov 8-mm projektor in kamera, ki sem jo začel uporabljati kasneje, ko sem poskušal delati svoje prve filme. Oče mi je namreč pokazal Disneyjeve filme. Črno-bele, 8-mm, vendar brez zvoka. Pri tem se sploh ni zavedal, da je prav zvok tisti, ki je v teh risankah element komičnega olajšanja. Če namreč gledaš le podobe, so te izjemno nasilne – liku na glavo pade nakovalo in včasih ga raztrga na dva dela – vse to je precej grozno, vendar ti glasba pove, da je to le hec in da je vse v redu.

Z 8-mm projektorjem pa tega olajšanja ni. Ima samo ta mrtev trrrr (*posnema zvok 8-mm projektorja*) in potem to gledaš kot majhen otrok, star 3 ali 4 leta, vse to nasilje. Pravzaprav je nekaj takega, kot bi gledal *snuff* film, animiran *snuff* film. In to mi je povzročalo nočne more, ki so zdaj fantastične, res je bilo nekaj

pomembnih semen zasejanih tukaj. Na primer lik Langemana – pogosto se mu zgodi, da ostane brez glave. Moj prvi film *Beheaded* govori o tem, motiv pa se pojavlja tudi v nekaterih drugih filmih in dejansko izvira iz moje prve nočne more, ki se je lahko spomnim. Vsi Disneyjevi liki so obglavljeni, a ne nehajo teči.

Kakšen občutek je bil delati *Pošast iz Nixa*, ki je film za otroke? Si do materiala pristopil na drugačen način?

To ni bil zares film za otroke, čeprav sem ljudem, ki poznajo moje delo, rad govoril, da zdaj delam film za otroke – samo zato, da bi videl izraz na njihovih obrazih. Ta film sem naredil za svojega sina, in ob tem sklepal, da se bodo našli še drugi otroci, ki bi jih film morda zanimal.

Sinu sem večkrat pokazal stvari, ki sem jih naredil, in se pogovarjal z njim, mu zastavljal vprašanja kot: »A misliš, da je to preveč grozno?« ali »Bi moral biti tukaj bolj nežen?« in seveda mi je vedno odgovoril »ne«. Zame je bil ta film izredno zanimivo potovanje, saj običajno črpal stvari iz lastnih demonskih globin, zdaj pa sem moral več črpati iz njegovih, kar je bila zanimiva izkušnja.

Ko sem delal *Pošast iz Nixa*, sem čutil, da nekako zanemarjam lastne ideje. Navsezadnje je to razlog, zakaj ustvarjamo. V sebi imamo stvari, ki morajo priti ven. Ko sem končal *Pošast*

iz *Nixa*, sem čutil, da imam v sebi toliko črne materije, ki se je v meni nabirala več let, da je moral nastati *Lonely Bones*. Vedel sem, da je to izredno težko delo in morda moj najbolj nedostopen film, ampak mi je bilo vseeno. Ta temačnost je enostavno morala biti iztisnjena ven, kajti v *Pošasti iz Nixa* je bilo tako malo prostora, premalo, da bi lahko tam obravnaval bolj odraslo temačnost.

Ko že govorimo o *Pošasti iz Nixa* – bi lahko na tem filmu podrobneje razložil svoj delovni proces?

Pošast iz Nixa se je začela z mojim sinom Maxom. Star je bil šest let in bil je moj največji oboževalec. Vedel je vse o svetu *Mind My Gap* – lahko bi predaval o tem –, najbolj pa so ga zanimali Langemanni. Jaz pa sem čutil: »Dobro, o njih ti lahko povem mnogo zgodb.« Tako sem najprej začel pisati in potem razvijati *storyboard* – nekakšen film v stripu. Če ga boste brali, boste videli, da se precej razlikuje od dejanskega filma. Ima množico drugačnih elementov, saj je film padel v produkcijski in razvojni pekel. Dolg je bil 30 minut: predolg za kratki film in prekratek za celovečerca. Ljudje so me pogosto spraševali, zakaj ne naredim celovečernega filma, saj bi bilo tako lažje pridobiti finančna sredstva.

Dolgo je trajalo, da smo uredili finance in da sem sestavil ekipo. Nato sem ugotovil, da ta film lahko najboljše naredim, če najprej naredim animatik (enostavna 3D-animacija, op. a.). Delovni proces sem želel ohraniti karseda preprost. *Storyboardi* mi ponavadi ne koristijo, v redu so kot začetna dispozicija posameznega projekta, sploh ko iščeš finance, kajti »ljudje z globokimi žepi« jih obožujejo. Zame pa to ne deluje, kajti vanj ni vključena dimenzija časa – *storyboard* nima ritma, nima časovne sinhronizacije, nima zvoka – lahko bi bilo karkoli –, nima pomembnih elementov, kot sta recimo kamera in montaža, ki sta zame prav tako pomembna kot liki in oblikovanje.

Animatik pa je zelo uporaben pri uokvirjanju izvirne ideje. Čeprav večkrat izgleda neumno – gre za zelo enostavno 3D-animacijo, na primer kocko ali kroglo –, jaz kljub temu vem, da je kocka lik A in krogla lik B; lahko se že igram z njima in zelo hitro vključim tudi kamero ter začnem montirati, vse dokler stvari ne

začnejo dobivati smisla. Naslednji korak je ponavadi *live action*, torej snemanje igralcev v nabuhlih kostumih ali v proteznih maskah pred zelenim zaslonom. Obenem ti bo animatik povedal več o tem, kaj potrebuješ. Na primer, da je premikanje kamere celostno pomembna stvar v tvoji sceni ali posnetku – če si prej uporabil animatik, boš kasneje vedel, kako posneti to in tisto, da bo v postprodukciji še vedno delovalo. Vsekakor je z animatikom lažje razdelati idejo.

Potem greš domov s svežnjem posnetkov zelenega zaslona in jih začneš znova razrezovati. V primerjavi z animacijo je lepota *live action* metode, da stvari nikoli ne izpadejo tako, kot si si jih zamislil. To je čudovito. Ko sem bil mlajši, me je to izredno motilo, saj sem želel, da bi bile stvari čisto take, kot sem jih sprogramiral, zdaj pa, ko sem starejši, sem začel v tem uživati, saj se naveličaš lastne vizije in dejstva, da gre vse točno tako, kot si si zamislil. V nesrečnih naključjih začneš uživati, saj vidiš, da so stvari zares žive, in ko se jim nenadoma zgodi nekaj zanimivega, ti temu slediš.

Od tega trenutka naprej *live action* dejansko postane načrt; na novo začneš montirati in odkriješ nove stvari, na neki način tudi nov ritem. Vedno si vzamem svobodo, da temu prilagodim tudi glasbo. Takrat začnejo stvari reagirati druga z drugo in se počasi sestavijo. Namesto da imaš dva elementa, ki ju poskušaš prilepiti enega na drugega, se trudiš ustvariti eno samo zver. In to je dejansko to. Potem se začne animacija in postprodukcija. Imaš zmontirano *live action* verzijo. In tako že veš, katere elemente boš še potreboval in kako se bodo odzivali na druge sekvence ter na film kot celoto. Takrat se potem prepustim podrobnostim. Ko zaključimo snemanje, pogosto uginem. Grem v tunel, zaprem vrata in ne boste me videli celo naslednje leto ali kaj takega, in potem pridem na drugem koncu enkrat ven.

Pošast iz Nixa je eden redkih kratkih filmov, ki so jih v kinu predvajali samostojno.

Da, vendar je imel omejeno predvajanje, tako da ne bodimo preveč navdušeni. Na Nizozemskem so ga predvajali kot samostojen 30-minutni film, za polovično ceno vstopnice, in tega sem bil resnično vesel.



Splintertime

Kratki filmi ne dobijo velikokrat priložnosti za predvajanje na rednem sporedu kinematografov.

V preteklosti sem imel srečo, saj je veliko mojih filmov na Nizozemskem dobilo distribucijo s celovečerci – kot spremljevalni program. Moj zadnji film *Splintertime* ni imel te sreče, čeprav so si ljudje tega resnično želeli in skupaj z nami iskali različne možnosti, kako bi ga spravili v kinematografe. Čedalje pogosteje se namreč soočam(o) z dejstvom, da recimo t. i. »kino-izkoriščevalci«, torej ljudje, ki so lastniki kina in živijo od tega, prvi blok raje uporabijo za reklame in filmske napovednike kot za kratke filme. Tudi če si spravil svoj kratki film v kino, si moral pogosto, sploh v dneh 35-mm kopij, za to plačati. Kdo bo plačal te kopije – Pathé prav gotovo ne.

Včasih ti pustijo prvi blok oziroma so mi ga v preteklosti, ampak takrat smo morali zagotoviti, da so bile kopije pokrite in da so bile vse na pravih mestih. Večkrat je bilo napovedano, da se bo na primer *Anglobilly Feverson* (The Rise and Fall of the Legendary Anglobilly Feverson, op. a.) predvajal skupaj z *Donnijem Darkom* (Richard Kelly, 2002), kar je bila lepa kombinacija. A ko si prišel v kino, so ga dejansko odrezali in namesto tega zavrteli reklame ali filmske napovednike.

Kaj pripravljáš za naslednji projekt? Bo to četrti del *Thee Wreckers*?

Thee Wreckers projekt je bil vedno mišljen kot tetralogija, štirje filmi, ki se nadaljujejo. Dejansko ne pripovedujem ene same velike zgodbe, a se filmi kljub temu po svoje povezujejo. Zadnja epizoda bo imela naslov *Reruns*. S temi

filmi je bilo vedno nekako tako, kot bi se z njimi igral igrico. Navdihujejo se iz pesmi in vedno izberem eno od svojih. Nastopali bodo liki iz *Thee Wreckers*, včasih v glavnih vlogah, drugič bodo skriti nekje v ozadju, vedno bodo tam; poleg tega se naslednji film vedno nadaljuje tam, kjer se je prejšnji končal.

Ko sem torej končal *No Place Like Home*, sem ustvaril situacijo, v kateri tip odhaja iz hotela in gre do vodnjaka, in to je bila edina stvar, ki sem jo zagotovo vedel, ko sem začel delati *Lonely Bones*; in ko sem končal *Lonely Bones*, je bila edina gotova stvar to, da je skupina odšla s plešočo medicinsko sestro v širni svet. *Splintertime* se konča z duhovi *Thee Wreckersov*, ki odlebdijo v nebo; začenja deževati. To je vse, kar vem. Zdaž raziskujem, imam veliko idej, ampak jih ne bom izdal.

Hkrati razvijam tudi celovečerec. To bo *Mind My Gap* film. Vedno sem vedel, da bom nekoč ta roman v stripu adaptiral v linearno filmsko formo. Že štiri leta ali nekaj takega se trudim, ampak se še ni zgodilo. Včasih si moraš preprosto priznati, da ne moreš roditi, če dojenček še ni pripravljen. Moraš biti potrpežljiv. Šele pred dvema letoma sem začutil: »Oh, mislim, da mi je pravkar otekla voda!«

Nikoli še nisem delal celovečerca, tako da je proces pisanja do zdaj zame osupljiv. Počutim se kot učenec. Vse te lepote, ki jih odkrivam. Gre za povsem novo igro, ustvarjanje celovečerca, in res mi je všeč. To je tista lepota v delu, ki ga opravljamo. Toliko novih pustolovščin, toliko stvari, ki jih še ne vemo, toliko stvari moramo še odkriti, se jih naučiti in se ob njih zabavati.