

# Razvoj američke i sovjetske animacije u socio-političkom kontekstu 20. stoljeća

---

Ivković, Marijana

Undergraduate thesis / Završni rad

2022

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Split, Arts Academy / Sveučilište u Splitu, Umjetnička akademija**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:175:056079>

Rights / Prava: [In copyright](#) / [Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2025-02-07**



Repository / Repozitorij:

[Repository of Arts Academy](#)



SVEUČILIŠTE U SPLITU  
UMJETNIČKA AKADEMIJA

MARIJANA IVKOVIĆ  
RAZVOJ AMERIČKE I SOVJETSKE ANIMACIJE U  
SOCIO-POLITIČKOM KONTEKSTU 20. STOLJEĆA  
ZAVRŠNI RAD

SPLIT, 2022.

SVEUČILIŠTE U SPLITU  
UMJETNIČKA AKADEMIJA  
LIKOVNI ODJEL

RAZVOJ AMERIČKE I SOVJETSKE ANIMACIJE U  
SOCIO-POLITIČKOM KONTEKSTU 20. STOLJEĆA  
ZAVRŠNI RAD

NAZIV ODSJEKA: Odsjek za likovnu kulturu i likovnu umjetnost

Predmet: Umjetnost XX. stoljeća - temeljni problemi i kraj modernosti

Mentorica: Ivana Vukušić, mag. educ. hist. art. et philosop. croat., predavačica

Studentica: Marijana Ivković

SPLIT, lipanj, 2022.

---

## IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

Izjavljujem i svojim potpisom potvrđujem da je \_\_\_\_\_ isključivo rezultat mog vlastitog rada koji se temelji na mojim istraživanjima i oslanja se na objavljenu literaturu, a što pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da nijedan dio rada nije napisan na nedozvoljen način, odnosno da je prepisan iz necitiranog rada, te da nijedan dio rada ne krši bilo čija autorska prava. Izjavljujem, također, da nijedan dio rada nije iskorišten za bilo koji drugi rad u bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili obrazovnoj ustanovi.

Student/ica

U Splitu, \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## Temeljna dokumentacijska kartica

Sveučilište u Splitu

Umjetnička akademija u Splitu

Završni rad

Odjel: Likovni odjel

Odsjek: Likovna kultura i likovna umjetnost

# RAZVOJ AMERIČKE I SOVJETSKE ANIMACIJE U SOCIO-POLITIČKOM KONTEKSTU 20. STOLJEĆA

Marijana Ivković

U radu je na temelju dostupne literature predstavljen povijesni razvoj animacije u SAD-u i Sovjetskom Savezu, te razlike između dvije velike industrije animacije koje su u ovim državama nastale i to što ih je uvjetovalo. Rad prati evoluciju animacije od njenih najranijih dana, prije nego li je film kao medij uopće postojao pa sve do pojave prvih velikih imena u animaciji koji su svojim inovativnim pristupom i kreativnom uporabom animacijskih tehnika popularizirali ovaj medij i probili led za cijelu umjetničku formu. Poseban fokus pridan je Walt Disneyu, čovjeku koji je svojom radnom filozofijom i umjetničkom vizijom oblikovao svijet moderne američke animacije, ali i standard za ono što se od animacije očekuje na svjetskoj razini, te je stvorio likove koji su toliko prepoznatljivi da svaka živuća generacija može reći da je uz njih odrasla. Što objektivnije sam se pokušala kritički osvrnuti na različite konvencije i socio-političke prilike SAD-a i Sovjetskog Saveza te ono što je sovjetsku animaciju činilo svojevrsnom antitezom američkoj, obje toliko različite po političkoj svrsi i estetskom senzibilitetu, no također se spominju i njihove ponekad iznenađujuće dodirne točke. Obradene su teme razvoja televizije i naglih društvenih promjena u 20. stoljeću, te kako je to oblikovalo stilove brojnih animatora i tematike kojima su se u svojim animiranim filmovima bavili. Naravno, ovako bogatu povijest nije moguće odviše detaljno obraditi u formatu završnog rada, pa sam fokus zadržala na najbitnijim ličnostima svijeta animacije i njihovim stilskim doprinosima jednoj ovako opsežnoj i kompleksnoj grani umjetnosti.

Ključne riječi: Amerika, Sovjetski Savez, animacija, industrija animacije, kapitalizam, socijalizam, propaganda

Mentorica: Ivana Vukušić, mag. educ. hist. art. et philosop. croat., predavačica

## Basic documentation card

University of Split

The Arts Academy

Thesis

Department: Art

Study program: Fine arts

# THE DEVELOPMENT OF AMERICAN AND SOVIET ANIMATION IN THE SOCIO-POLITICAL CONTEXT OF THE 20TH CENTURY

Marijana Ivković

In this thesis, with the help of available literature, the historical development of animation in the US and the SSSR is presented, along with the differences between animation industries that came to be in these two countries and everything that laid ground for them. The work traces the evolution of animation from its earliest days, before film as a medium even existed until the appearance of the first big names in animation who, with their innovative approach and creative use of animation techniques, popularized this medium and broke the ice for the entire art form. A special focus is given to Walt Disney, the man who, with his work philosophy and artistic vision, shaped the world of modern American animation, as well as the standard for what is expected of animation at the level of the whole globe, and created characters that are so recognizable that every living generation can say that they grew up with them. As objectively as possible, I tried to look critically at the various conventions and socio-political circumstances of the USA and the Soviet Union, and what made Soviet animation a kind of antithesis to American animation, both so different in terms of political purpose and aesthetic sensibility, but also mention their sometimes surprising common points. The topics of the development of television and sudden social changes in the 20th century were covered, and how this shaped the styles of numerous animators and the topics they dealt with in their animated films. Of course, it is not possible to cover such a rich history in too much detail in the format of the final paper, so I kept the focus on the most important creators in the world of animation and their stylistic contributions to such an extensive and complex branch of art.

Keywords: America, the Soviet Union, animation, the animation industry, capitalism, socialism, propaganda

Mentor: Ivana Vukušić, mag. educ. hist. art. et philosop. croat, lecturer



1. Uvod.....	9
2. Počeci animacije i prvi animirani filmovi.....	10
2.1. Pioniri animiranog filma.....	11
3. Walt Disney i uloga Amerike u industriji animacije.....	18
3.1. Walt E. Disney i razvitak Disney kompanije.....	18
3.2. Nastanak <i>storyboarda</i> i Disneyev rast popularnosti.....	20
3.3 Looney Tunes i TV animacija.....	26
4. Sovjetska animacija.....	39
4.1. Političke promjene i eksperimentalni val u sovjetskoj animaciji.....	44
4.2. Baltička animacija i utjecaj televizije na produkciju animacije.....	45
5. Zaključak .....	51
6. Izvori.....	52
7. Slikovni prilog.....	52

## 1. Uvod

Animacija, čije ime proizlazi iz latinske riječi “animatio”, što znači “darivanje života”, jedna je od grana umjetnosti koja je definirala 20. stoljeće, možda više no ijedna druga. Animacija i njene razne forme na različite načine kombiniraju likovnu umjetnost, zvuk, glazbu, film, glumu i brojne druge elemente čiji broj konstantno raste s razvojem tehnologije. Moderan čovjek vjerojatno nije ni svjestan sveprisutnosti animacije u svakodnevnom životu i količine simbola i vizualnih konvencija koje smo kao društvo internalizirali upravo iz animiranih filmova. Ta činjenica nije iznenađujuća ne samo zbog nevjerojatne količine animacije proizvedene iz godine u godinu, već i raznovrsnosti unutar same umjetničke forme. Većina nas animaciju otkriva u ranom djetinjstvu, te nam omiljeni likovi iz animiranih filmova definiraju neka od najranijih sjećanja. Nije rijetko da se naši roditelji i sami prisjećaju svojih omiljenih crtanih junaka, od Zekoslava Mrkve do Popaja. Reference i šale iz popularnih crtića univerzalno su poznat jezik milijunima ljudi diljem svijeta, i upravo zato je velik i neobičan propust što je animacija na jedan način, uz sve svoje kulturalne doprinose i profite koje donosi, i dalje grana umjetnosti koju se u mnogim krugovima ne promatra i analizira s dozom razumijevanja i poštovanja koje zaslužuje. Možda za ovo možemo “okriviti” hibridnu prirodu animacije koja, između ostalog, na razne načine zamagljuje granice filma i likovnosti, što je čini težom za kategorizirati nego običan igrani film ili produkt likovnog rada. Dakako animacija se ističe na mnogo više razina od čiste tehnike u kojoj je izvedena. Slobodna od ograničenja stvarnosti i definirana svojom mogućnošću da prikazuje nove i žive svjetove pokreta, animacija se može baviti praktički bilo kojom temom koju netko može zamisliti. Ograničenja koja koče igrani film ili slikarstvo ne predstavljaju prepreku animatorima i njihovim maštama, a također valja dodati da se brojna ograničenja drugih medija, primjerice poput igranog filma rješavaju upravo animacijom. Mnogi ljudi, a među njima i brojni stručnjaci, iskreno vole i poštuju animaciju, te se kroz zadnjih par desetljeća za nju definitivno iskazuje sve veći interes na akademskoj razini. Ozbiljni diskursi o animiranom filmu i animaciji općenito nisu više novitet, iako se možda još ne vode na svim mjestima gdje bi se trebali odvijati, poput vodećih filmskih ili umjetničkih institucija koje nemaju nužno naglašen fokus na animaciji u njihovom opisu djelovanja.

Kroz svoje više nego stoljetno postojanje animacija je prošla kroz toliko stupnjeva razvoja i razgranala se u toliko smjerova, što na tehničkoj, što na tematskoj razini, da je praktički nezamislivo sve to zadovoljavajuće obraditi i u opsegu jedne cijele enciklopedije, a kamoli u završnom radu. Iz tog razloga, ovaj rad neće zalaziti u detalje jedne tako bogate povijesti, već će nastojati na razumljiv način opisati najvažnije stupnjeve razvoja animacije u SAD-u i Sovjetskom Savezu kroz 20. stoljeće, te prikazati način na koji su ove dvije vrlo različite velesile definirale njenu ulogu u modernom svijetu i što je na njih pritom utjecalo i inspiriralo ih. Jednaku pažnju želim posvetiti stilskoj i vizualnoj evoluciji medija kao i raznovrsnim tematikama koje su se počele pojavljivati u različitim socijalnim i političkim kontekstima u posljednjih stotinjak godina.

## 2. Počeci animacije i prvi animirani filmovi

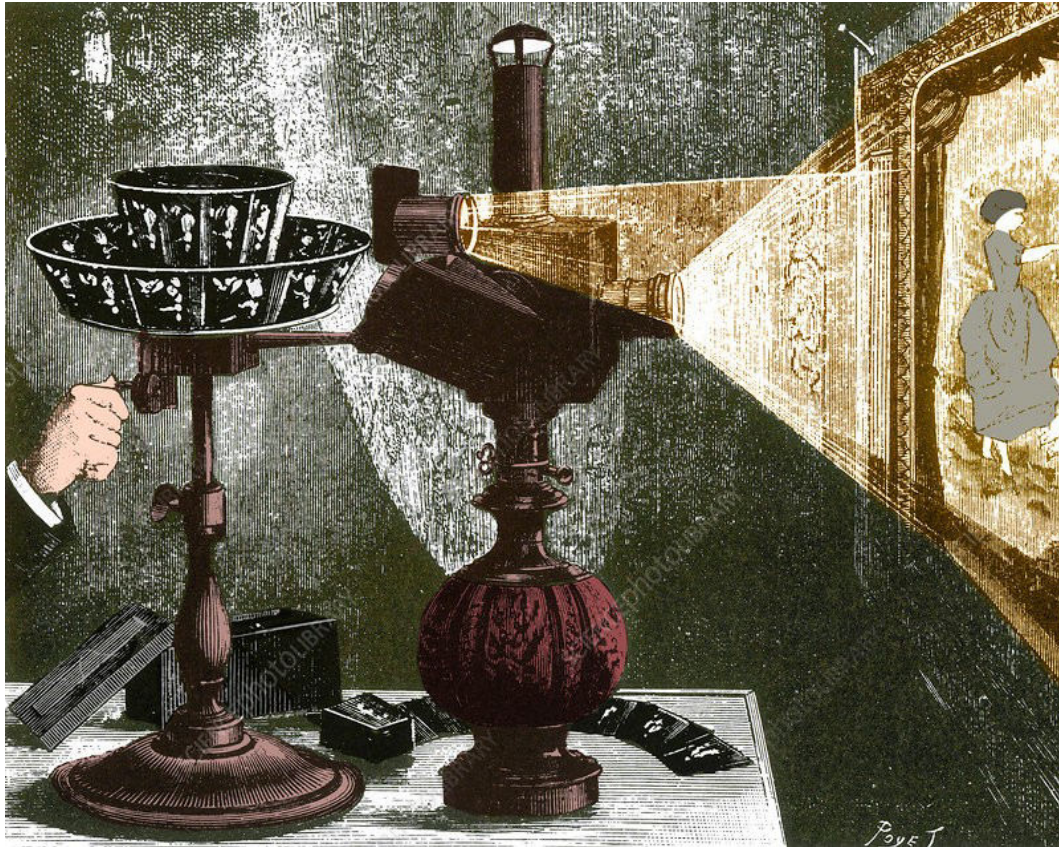
Animacija kakvu danas poznajemo zaživjela je pri kraju 19. i početkom 20. stoljeća, no njeni korijeni sežu mnogo dalje u prošlost. Inspiraciju današnjoj animaciji možemo naći u počecima umjetnosti općenito; špiljskim crtežima starijima od koncepta civilizacije. Crteži i reljefi koji svojom narativnom prirodom podsjećaju na strip i animaciju neprestano su se pojavljivali u raznim civilizacijama kroz cijelu zabilježenu povijest. Egipatski hijeroglifi odličan su primjer, s obzirom na to da se iz njih jasno mogu iščitati cijeli mitovi i povijesni događaji. Isto se odnosi na reljefe iz razdoblja Rimskog Carstva koji su krasili monumentalne stupove i građevine, a služili su naraciji raznih osvajačkih ili mitoloških priča kroz vizualne prikaze, s obzirom na to da je velik dio naroda bio nepismen. Ovo se na nešto manje grandioznoj razini nastavlja i u srednjem vijeku, kada su se u knjigama, najčešće religiozne prirode, javljale ilustracije nalik stripu. Očigledno je da je čovjek oduvijek bio fasciniran idejom pričanja priče kroz sliku, isto kao što je bio fasciniran iluzijom pokreta, i samo je bilo pitanje vremena kada će se umjetnost i razvoj tehnologije naći na stupnju razvoja koji će napokon ovo omogućiti na najvišoj mogućoj razini; razini animacije.

19. stoljeće bilo je na mnogo načina prekretnica u ljudskoj povijesti, dostojna uvertira za revolucionarno 20. stoljeće. Bilo je to doba masovnog razvoja tehnologije i nastanka brojnih izuma, a upravo neki od tih izuma bili su prvi koraci prema mogućnosti stvaranja onoga što će eventualno postati poznato kao prve animacije. Peter Mark Roget, doktor sa Londonskog sveučilišta, već 1824. godine u svome radu *Postojanost vida s obzirom na objekte u pokretu* pisao je o sposobnosti mrežnice oka da zadrži sliku na djelić sekunde prije nego li je druga slika zamijeni. To je značilo da ako se slike izmjenjuju dovoljno brzo, ljudsko oko vidi pokret iako ga u stvarnosti nije bilo.<sup>1</sup> Ova činjenica bila je ključna za neke od prvih koraka prema nastanku animacije. Zamjetni su bili izumi poput taumatropa (John A. Paris) i fenakistiskopa (Joseph Plateau), no svi uređaji ovog stila bili su još poprilično jednostavni, oslanjajući se na kratke vizualne iluzije. Više su spadali pod kategoriju dječjih igračaka nego nečega što će eventualno zauvijek promijeniti filmsku umjetnost. Emile Reynaud, koji je 1872. izumio praksinoskop, zapravo je svoju kreaciju i prodavao kao dječju igračku. Radilo se o relativno kompleksnom uređaju koji se sastojao od cilindrične kutije na rotirajućem stalku. U kutiji se nalazila obojana traka ilustrirana sličicama koje su prikazivale slijed neke akcije (na primjer konja u galopu), a rotiranjem kutije ove bi se slike projektirale na zrcalnoj prizmi postavljenoj iznad stalka. Reynaud je uređaj patentirao 1877. godine, a možemo ga smatrati jednim od prvih koraka prema ostvarenju filmskog potencijala animacije, koji je Reynaud nastavio razvijati. Godine 1889. patentira *theatre optique*. Tu se radilo o praksinoskopu modificiranom da bi mogao služiti kao sredstvo zabave za mase. Njegov prvi film *Un Don Bock (Dobro Pivo)* privatno je projektirao za svoje prijatelje, a njegove nade da zaradi od masovne proizvodnje ovog uređaja nisu se pokazale ostvarivima.<sup>2</sup> Do prekretnice dolazi kada Reynaud sklapa ugovor s muzejom Grevin, u kojem se obvezuje da neće prodati svoj izum ili filmove. Prvu projekciju održao je 28. listopada 1892.

---

1 Whitehead, M. Animation, Pocket Essentials, Velika Britanija, 2004., str. 21

2 Whitehead, M. Animation, Pocket Essentials, Velika Britanija, 2004., str. 22



Slika 1: Pikaz Reynaudovog praksinoskopa

Međutim, kao što sam spomenula, bilo je ovo razdoblje iznimno brzog tehnološkog razvoja, i u vrlo kratkom vremensku razdoblju ova tehnologija se pokazala pomalo zastarjelom. Frustriran brzinom kojom se svijet filma razvijao i ostavio ga iza sebe, ogorčeni Reynaud uništio je početkom 20. stoljeća svoja tri *theatre optique* uređaja i bacio svoje filmove u rijeku Sienu.

## 2.1. Pioniri animiranog filma

Novi standard filmske industrije i put razvoja postavljaju inovatori poput braće Lumiere i Thomasa Edisona, a u igranim filmovima javljaju se kratke sekvence i vizualni efekti koji su se služili animacijom, najčešće u *stop-motion* tehnici, da bi postigli željeni rezultat. U ovom razdoblju javljaju se prvi kratki animirani filmovi, no definitivnog odgovora o tome što je bio “pravi” prvi animirani film nema, s obzirom na to da su se mnogi animacijom počeli baviti u okvirno isto vrijeme, a velik broj ovih starih filmova bio je ili uništen ili im se s vremenom izgubio trag. Također, postavlja se pitanje jesu li se neke od najranijih animacija zapravo pojavile izvan Zapada i je li on uopće bio faktor u njihovom nastanku. Zanimljiv je slučaj datacije i podrijetla nekih od najstarijih fragmenta animacije pronađenih u Japanu, poput slavnog Matsumoto fragmenta pronađenog 2005. godine.<sup>3</sup> Dakako, brojni povjesničari

<sup>3</sup> Tavassi, G., Povijest japanske animacije, Tunue, Italija, 2012., str. 9

animacije su skeptični o ovom slučaju i mnogim njemu sličnima te se o njima vode različiti sporovi, no istina je da povijest animacije, kompleksna i razgranata kao što je, definitivno ima još mnogo neodgovorenih pitanja.

Iako ne znamo je li uistinu bio prvi, film *Fantasmagorija* Emilea Cohla naširoko se smatra prvim u potpunosti animiranim filmom. Objavljen je 17. kolovoza 1908. godine, a traje svega 1 minutu i 45 sekundi. Radnja je jednostavna, podsjeća na tok svijesti i prati jednostavno nacrtanog čovječuljka koji se na svom putu sreće s predmetima koji se stalno transformiraju u nešto drugo. U jednom dijelu filma pojavljuje se animatorova ruka, a na kameri je prikazano kako ona crta glavnog lika.



Slika 2: Plakat za film *Fantasmagorija* Emilea Cohla

Cohl je vrlo brzo postao jedna od najpoznatijih figura u svijetu animacije, i po svom vlastitom svjedočanstvu do kraja 1923. godine izradio je više od 300 filmova, ne uključujući igrane filmove čijim je kreatorima pomagao.<sup>4</sup> U ovom nevjerojatnom razdoblju samostalno je kreirao neke od najprepoznatljivijih konvencija u svijetu crtića koje su velikim dijelom ostale prisutne i nepromijenjene sve do danas. Njegovi likovi se unište te ponovno vraćaju u život,

<sup>4</sup> Whitehead, M. Animation, Pocket Essentials, Velika Britanija, 2004., str. 25

ozlijede se bez najmanjih tragova krvi, suočavaju se sa raznim opasnostima i nerealnim stvorenjima bez ikakvog osjećaja da će za to snositi dugoročne posljedice.

U svom dugom razdoblju djelovanja Cohl se bavio raznim tehnikama animacije, od tradicionalne dvodimenzionalne do animiranja lutaka i kućanskih objekata u *stop-motion* tehnici. Također je tokom života istraživao različite tematike, od surealnih radnji njegovih ranijih crtića do adaptacija stripova, poput Doc McManusovog novinskog stripa *Snookums*. Nakon određenog vremena postao je nezadovoljan atmosferom koja je nastajala u američkoj strani animacijske industrije, pogotovo zbog jeftine masovne produkcije koja je pomalo počela narušavati šanse neovisnih animatora iz prekomorskih zemalja. Vratio se u Pariz 1914., a s početkom Prvog svjetskog rata počeo se baviti propagandnim filmom. Godine 1938. je preminuo.

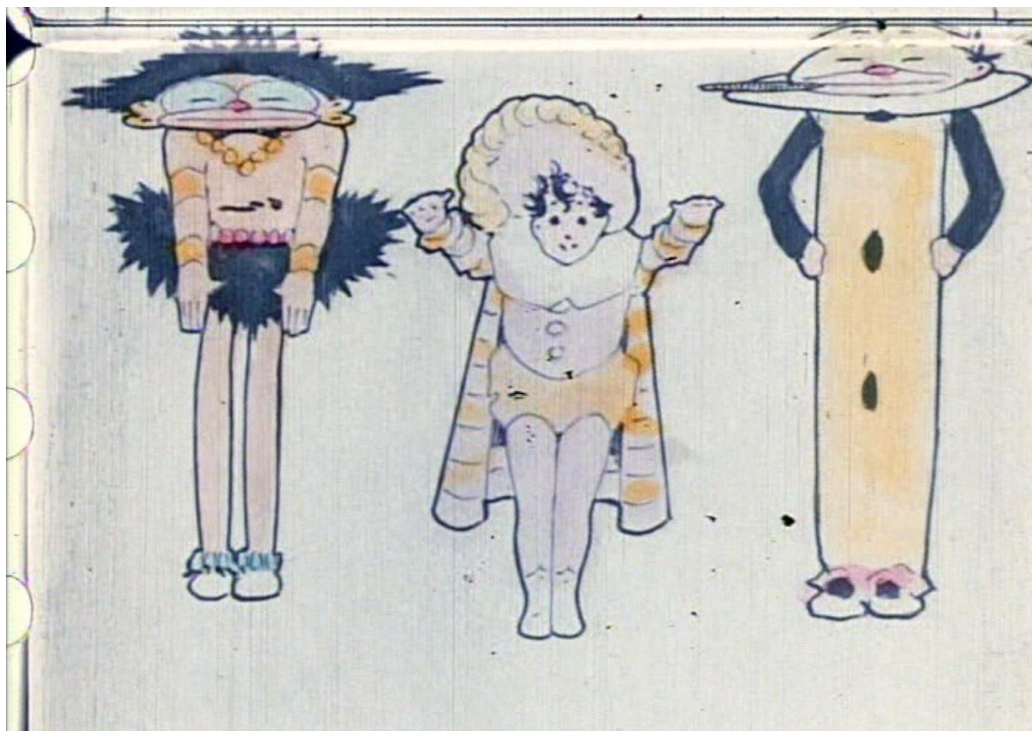
Još jedna važna ličnost za svijet animacije ovog razdoblja bio je Winsor McCay. Detalji njegovog djetinjstva su nepoznati, no pretpostavlja se da je rođen 1867. u Ontariju. Od malih nogu bio je talentiran crtač, i unatoč pritiscima okoline na svome je talentu odlučio izgraditi karijeru, što se na kraju isplatilo. U ranim danima dizajnirao je brojne postere i crtao ilustracije za razne cirkuse i novine, što se pokazalo izvrsnom pripremom za njegovu budućnost u animaciji. Veliki trenutak koji je definirao njegovu karijeru bio je kreacija novinskog stripa *Mali Nemo u Zemlji snova*, koji su karakterizirale nevjerojatno bogate i žive ilustracije te dizajni likova koji su obitavali titularnu, čarobnu Zemlju snova. Radnja stripa nije bila kompleksna, u svakom novom izdanju glavni lik bi imao nevjerojatne, živopisne snove ili pak noćne more, a u posljednjem panelu stripa bi se probudio/la i shvatio/la da je sve bio san uzrokovan nečime što je pojeo/la. Tako jednostavna priča vjerojatno ne bi dostigla toliku popularnost da nije bilo do McCayovih nevjerojatnih crtačkih vještina. *Mali Nemo* bio je subjekt i ime njegovog prvog animiranog filma, kojem je glavna svrha bila istražiti mogućnosti koje animacija nudi izvan stvarnog svijeta. Mali Nemo i drugi likovi iz stripa u filmu se rastežu, zaokružuju, transformiraju i gibaju na načine koji u stvarnom svijetu jednostavno nisu mogući, a u svijetu živog crteža jednostavno postaju pitanje toga da li ih je animator voljan nacrtati. Animacija ovog filma i po današnjim standardima iznimno je kvalitetna, a cijela je također bila ručno obojana.<sup>5</sup> Godine 1914. u Chicagu događa se premijera McCayovog najpoznatijeg filma, *Dinosaurica Gertie*. Film je bio dug nešto više od 12 minuta, a animacija traje ukupno 5. Radnja počinje u prirodoslovnom muzeju, gdje animator svome prijatelju objašnjava da može unijeti novi život u drevne dinosauruske kosti. Za vrijeme animiranog segmenta, Gertie ne samo da komunicira s animatorom unutar filma, već se ponaša kao lik svjestan toga da se nalazi u filmu, “komunicira” s publikom, što je kritičare i ljubitelje animacije toga doba u potpunosti oduševilo, jer je u pitanju bio nov koncept, koji će uskoro svi važniji studiji animacije početi slijediti. McCayov posljednji veliki projekt bio je film *Potop Lusitanie* (1918.). Bio je ovo njegov najambiciozniji projekt, a tematski daleko najozbiljniji; radnja je bila o potapanju britanskog putnog broda od strane njemačke podmornice. Nažalost, iako je McCay bio virtuozan u svom radu, ovo je bio njegov posljednji veći animirani projekt, ne po njegovom vlastitom izvoru, već zbog njegovih tadašnjih poslodavaca, medijske kompanije Hearst. McCay nije bio bogat unatoč određenoj dozi slave koju je stekao, te je morao staviti sposobnost da prehrani sebe i svoju obitelj ispred svojih kreativnih ambicija.

---

5 Whitehead, M. Animation, Pocket Essentials, Velika Britanija, 2004., str. 28



Slika 3: Jedno od izdanja stripa Mali Nemo u Zemlji snova Winsora McCaya



Slika 4: Isječak iz McCayove animacije Mali Nemo

Mnogi drugi inovatori u svijetu filma i animacije ostavili su svoj trag u ovo vrijeme, a jedna od njih je bila Lotte Reigner, pionirka animacije silueta koje je izrađivala papirom i škarama. Animacijom se počela baviti nakon što ju je njemački glumac Paul Wegener predstavio eksperimentalnoj grupi animatora koji su surađivali s njegovim kazalištem. Za života je napravila preko 50 kratkih animiranih filmova u ovoj tehnici, a također je bila glavni animator na projektu iz 1926. godine koji je postao prvi dugometražni animirani film u povijesti (titula koja je često greškom prepisana Disneyevoj *Snjeguljici*). Radilo se o filmu *Avanture Princa Achmeda*, čija je radnja kombinirala nekoliko priča iz slavne *1001 noći*. Vjerovalo se da su sve kopije ovog filma bile uništene za vrijeme savezničkog bombardiranja Berlina, no 1956. godine pronađena je jedna crno-bijela kopija. Boje su bile restaurirane po Lotteinim originalnim smjernicama, no glazba koja je pratila originalne projekcije morala je biti zamijenjena. Također, nepovratno su uništeni neki finiji detalji vrlo lijepih pozadina filma, koje je naslikao Walter Ruttmann. Film ovakve povijesne važnosti vjerojatno nije stran zaljubljenicima u stare animirane filmove, no iznimna je šteta da obzirom na svoju važnu ulogu u povijesti ne uživa proporcionalnu količinu priznanja. Za to je zasigurno zaslužno više kompleksnih faktora, od činjenice da je cijeli film bio izveden u tehnici koja se do današnjeg dana smatra poprilično eksperimentalnom i “drugačijom” (iako je film bio iznimno hvaljen od strane kritičara i publike), do toga da je to bio europski film izrađen od strane male grupe animatora u vrijeme kada je Amerika već počela formirati prve temelje masovne animacijske industrije, pa sve do tog desetljeća dugog nestanka, nakon kojeg se zapravo, originalna vizija filma u njegovom punom sjaju zauvijek izgubila.





*Slika 5: Lotte Reignier, u procesu rada na animaciji silueta*



*Slika 6: Isječak iz filma Avanture Princa Achmeda redateljice Lotte Reignier*



*Slika 7: Isječak iz filma Avanture Princa Achmeda redateljice Lotte Reignier*

### 3. Walt Disney i uloga Amerike u industriji animacije

#### 3.1. Walt E. Disney i razvitak Disney kompanije

Walter Elias Disney, rođen 5. prosinca 1901. godine, vjerojatno je jedino ime vezano uz animaciju koje će praktički svaki član modernog društva odmah moći prepoznati. Neosporivo je da je Waltovo ime za svijet animacije ono što je Picasso za svijet slikarstva. Ipak, zanimljiva je činjenica da Walt nije izravno radio na animiranom filmu od 1924. godine.<sup>6</sup> Već u djetinjstvu se zanimao za crtanje, te je pohađao noćna predavanja na Čikaškom umjetničkom institutu. Godinu 1918. je proveo u Francuskoj zahvaljujući lažiranju vlastitog datuma rođenja, zatim se vraća u Chicago gdje se nakratko zaposlio, a potom sa kolegom na svega nekoliko tjedana pokušao pokrenuti njihov samostalan studio. Naposljetku se zapošljava u jednoj reklamnoj kompaniji u Kansasu, gdje postaje čvrsto uvjeren da bi bio sposoban proizvoditi mnogo bolje animirane filmove nego jeftini *stop-motion* koji je tu bio najčešća praksa. Nakon toga je kroz nekoliko godina više puta pokušao započeti svoju kompaniju, no loši ugovori i stanje tadašnje animacijske industrije u Hollywoodu nikad nisu dopustili da ovi projekti potraju. Godine 1924. sa svojim kolegom Ubom Iwerksom radi na filmu *Alice Gets in Dutch*, i to će biti zadnji put da Walt radi kao animator na projektu koji predvodi. 1927. Walt kreira *Zeca Oswald*, lika koji je svojim dizajnom tada podsjećao na već popularnog Mačka Felixa, a iz današnje perspektive vidimo i veliku sličnost s Mickeyem Mousom. Oswald je trebao biti Waltova karta slavi. Studio Universal sklopio je s njim ugovor i odlučio financirati kratke crtiće u kojima bi Oswald bio glavni lik, no nakon godinu dana taj je ugovor istekao, a suočen s mnogo gorom ponudom drugi put, Walt je odbio obnoviti svoj ugovor, ali Universal je zadržao prava na Oswaldov lik.<sup>7</sup>

U vrijeme kada je Walt shvatio da će izgubiti prava na Oswalda već je počeo razvijati lika koji će vrlo skoro postati svjetski poznat kao Mickey Mouse. Po jednoj priči njegovo ime originalno je trebalo biti Mortimer Mouse, no Disneyeva žena Lillian savjetovala mu je da mu da ime koje zvuči “manje snobovski”. Zajedno s njom, njegovim bratom Royem, Royevom ženom Ednom i Iwerksom Walt se u tajnosti posvetio stvaranju Mickeyevog debitantnog crtića. *Plane Crazy* prvi je put prikazan u svibnju 1928. Mickey se sviđao direktorima raznih distribucijskih kompanija s kojima je Walt pokušavao sklopiti posao, no nisi smatrali da se po čemu ističe u moru drugih crtanih likova tog doba, poput Felixa ili Betty Boop. Prava prekretnica za Mickeya i njegovog tvorca bio je sada svjetski slavan crtić *Parobrod Willie*, prvi crtić sa zvukom u kojem se slavni miš pojavio. Walt je u zvuku vidio mnogo više nego prolazni trend u svijetu filma, i njegova perspektiva je definitivno bila točna jer upravo je zvuk ono što je Mickey trebao da bi se katapultirao u slavu.

Walt je liku sam posudio glas, a u svrhu nabavke kvalitetnog zvučnog sistema da bi ovaj crtić uopće bio priveden kraju umalo je bankrotirao. Uskoro se za Mickeya natjecao veći broj distributera nego ikad prije, a samo dva mjeseca nakon premijere *Parobroda* crtići sa zvukom postaju sve češći.

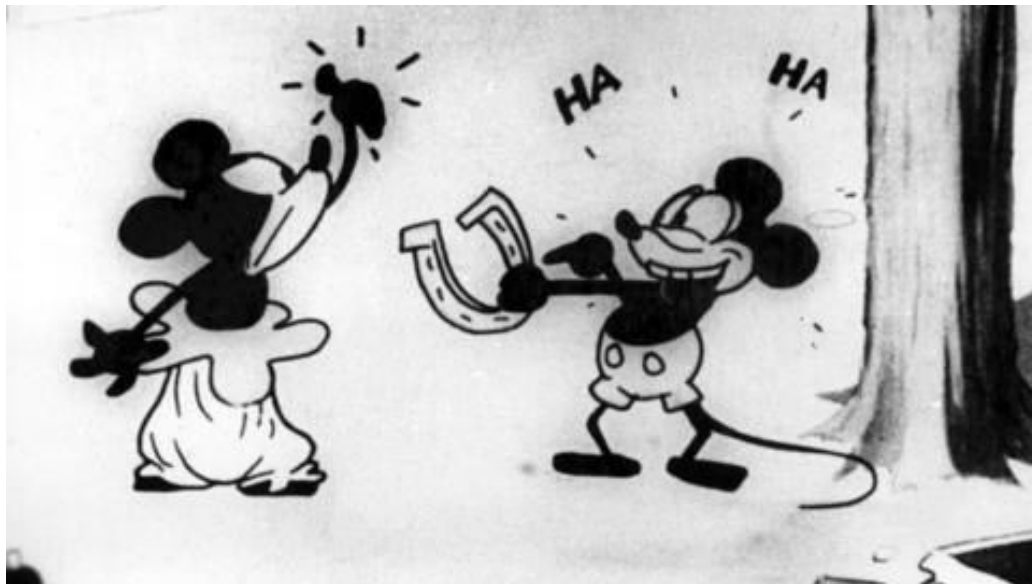
---

6 Whitehead, M. Animation, Pocket Essentials, Velika Britanija, 2004., str. 42

7 Whitehead, M. Animation, Pocket Essentials, Velika Britanija, 2004., str. 44



*Slika 8: Zec Oswald, rana kreacija Walta Disneya u jednoj od njegovih najranijih uloga*



*Slika 9: Mickey i Minnie u jednom od ranih Disneyevih Mickey Mouse crtića*

Walt je zaposlio više animatora i glazbenika, te se odlučio na neko vrijeme posvetiti proizvodnji crtića s glazbenom podlogom (što mu je predložio njegov kolega Carl Stilling, glazbeni direktor u kompaniji), zato što je učiniti crtiće muzikalnima bilo lakše nego u potpunosti se posvetiti još nerazvijenoj umjetnosti sinkronizacije usana u 2d animaciji. Međutim, sa slavom i sve većom zaradom za Disneya su ipak nastupili neki novi problemi. Od ranih dana kompanije dalo se uvidjeti da je Walt prije svega bio poslovan čovjek, razmišljao je kao kapitalist, a to ga je dovelo u sukob s Iwerksom, koji je prije svega brinuo za kvalitetu animacije koju je stvarao. On je u svojoj srži bio umjetnik i perfekcionista, i iako bi bilo neiskreno reći da Walt nije brinuo za umjetnost, smatrao je da bi bolja upotreba Iwerksovog talenta bila da na Disneyevim projektima isključivo crta najbitnije sekvence a ostatak ostavi pomoćnim animatorima. Iwerks se inatio protiv Walta tako što je animirao cijeli kratki film *Skeleton Dance* u potpunosti sam, a nedugo nakon toga dao je otkaz,

nezadovoljan Waltovom navikom da animatore tjera da rade izvan njihovog radnog vremena. Bio je ovo pravi mikrokozmos toga u što se američka industrija animacije vrlo brzo počela pretvarati; biznis koji je donosio sve veće i veće profite za ljude na vrhu.

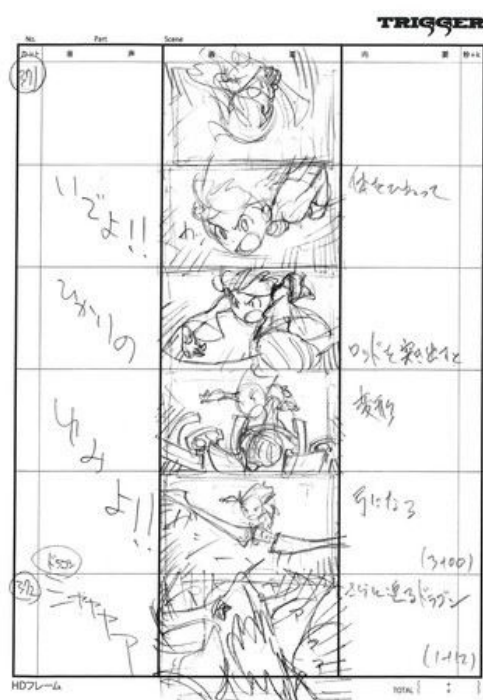
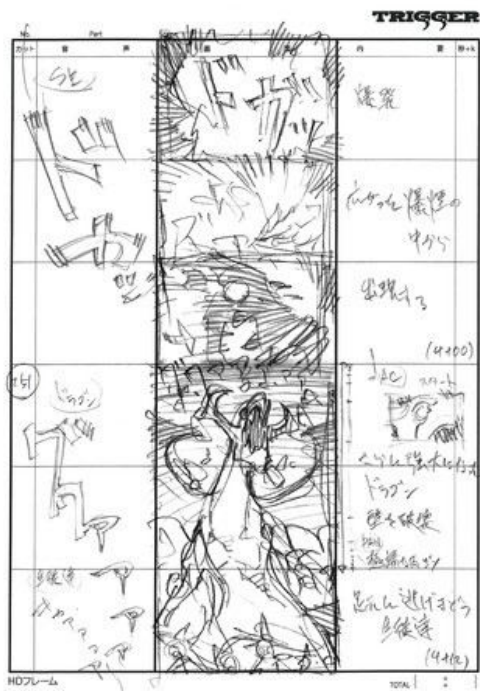
### 3. 2. Nastanak *storyboarda* i rast popularnosti Disneya

U narednim godinama Disney nastavlja rasti, broj zaposlenika u kompaniji je narastao od 6 u 1928. do preko 1600 zaposlenih u 1940. godini. Iako je originalno Walt htio unajmiti najbolje njujorške animatore, većina njih se nije slagala s njegovom radnom filozofijom, te je Walt promijenio strategiju i počeo zapošljavati početnike, koji bi potom bili školovani po njegovom sistemu. Svaki aspekt stvaranja animiranog filma (animacija, pozadine, glazba, zvuk, *storyboard*, boje) bio je proveden od strane tima specijaliziranog za to, dok je Walt bio zadužen za organizaciju i motivaciju, uvijek vrhovni vizionar. U ovom razdoblju Disney, uz svog suradnika Webba Smitha uvodi *storyboarding* u proces animacije što iznimno olakšava osmišljavanje cijelih scena i njihovu organizaciju. .



© Disney Animation All rights reserved

Slike 10 i 11: Storyboardi iz filmova *Alisa u Zemlji čudesa* (1951.) i *Lilo i Stitch* (2002.)



Slike 12 i 13: Storyboardi iz animiranih serijala Adventure Time (2010.) i Little Witch Academia (2013.)

Ova tehnika već od prije postoji u igranom filmu, no za animaciju je bila revolucionarna iz korijena. U današnjici je jednostavno nezamislivo raditi na produkciji animiranog filma ili

serije bez *storyboarda*. Često se samo ovaj dio produkcije provodi u glavnom animacijskom studiju (koji se najčešće nalazi u SAD-u), dok se sama animacija proizvodi u studijima s jeftinijom radnom snagom, često u Južnoj Koreji. Vrlo često individualni animatori iz ovih studija ni ne dobiju priznanje za svoj rad, dok američki crtači zaduženi za *storyboarding* budu ispoštovani. Sam Walt je ponekad crtao *storyboarde*, koji su bili jako dobar način da iskoristi svoj talent kao vizualni pripovjedač, bez da mora k tome posvetiti toliko vremena koliko animacija zahtijeva.

Disney kompanija nije stala samo na *storyboardu*, u svijet animacije uveli su i boju zahvaljujući Waltovom partnerstvu s tvrtkom Technicolor. Kao i sa zvukom, drugi studiji su u obojanim crtičima vidjeli samo prolazan trend, no Walt je još jednom u tome vidio mogućnost profita i jačanja Disneyevog sve karakterističnijeg imidža. Godine 1935. na scenu stupa Paško Patak, a već u to vrijeme Disney se spremao javnosti prezentirati svoj najambiciozniji projekt do tada, njihov prvi dugometražni animirani film, *Snjeguljicu*. Walt je htio da ovaj film bude savršen, te se stoga njegova izvorna procjena da će film koštati oko 500 tisuća dolara vrlo brzo popela na milijun i pol (na velik stres njegove žene i brata). Walt je bio spreman preuzeti ovaj rizik, uvjeren da su profiti od dugometražnih filmova ono što studio treba kako bi dugoročno opstao. Proizvodnja kratkometražnih animiranih filmova kvalitete koju je Disney nudio nije bila jeftina, i bilo je samo pitanje vremena prije nego li će se trošak i profit od istih izjednačiti. Svojom premijerom 1937. *Snjeguljica* je nadmašila sva očekivanja i ostvarila velike profite za Disney, no bila je prekretnica za mnogo više nego ovu kompaniju. Iako nije bila prvi dugometražni animirani film kao što se pogreškom često smatra, svakako je bila prva svoje vrste, te je otvorila put budućnosti koju je malo tko prije Walta mogao zamisliti, ili barem bio sposoban ostvariti. Film je, baziran na klasičnoj bajci, imao savršenu dramaturšku i narativnu strukturu, a glazba u njemu korištena je kao u “pravom mjuziklu”, prateći radnju i nadopunjujući je, umjesto da se vrti oko nje kao u nekim prijašnjim kratkim filmovima. Pomogla je i univerzalnost priče, bila je nešto s čim su mnogi bili upoznati, bez pretjeranih političkih implikacija. Svi likovi koji su u originalnoj priči prilično (ironično) dvodimenzionalni ovdje dobivaju dubinu karaktera; svaki patuljak imao je izražene osobine. O kvaliteti animacije i prekrasnih boja i pozadina u ovom filmu ne treba previše ni govoriti, svatko je svjestan da je u pitanju prvi pravi Disneyev klasik, a imitatora i onih koji su njima inspirirani ne nedostaje do ovog dana.

Približavanjem četrdesetih, slika industrije animacije se mijenjala, baš kao i politička situacija u svijetu. Dakako, kad je u pitanju internacionalni biznis sa sada već milijunskim prihodima, ove dvije stvari nisu mogle postojati odvojene jedna od druge. Upravo je početak Drugog svjetskog rata i zatvaranje brojnih tržišta koje je to uzrokovalo bio uzrok velikog gubitka koji je kompanija Disney doživjela nakon premijere *Pinokija* (1940.), koji nije imao priliku biti prikazan u mnogim međunarodnim kinima. Iako se radilo o prekrasnom filmu iznimne kvalitete, koji je već na tehničkoj razini pokazao odmak od *Snjeguljice*, jednostavno je bio previše skup da bi se pokazao isplativim u takvoj tržišnoj situaciji. Da bi nadoknadio ove gubitke Walt je odlučio “reciklirati” neke od likova iz filma u više kratkih crtića, a ovo je praksa koju Disney i mnoge druge animacijske kompanije nastavljaju do ovog dana. Vrlo su česti animirani serijali koji prate određen broj likova iz nekog dugometražnog filma na njihovim vlastitim avanturama. Najčešće su ovo likovi koji su u originalnoj priči bili sporedni, no bitan faktor je i njihova popularnost i potencijal na tržištu (pogotovo s velikim

kompanijama koje žele prodati više od animacije; igračke i slično). Primjeri ovoga su Disneyjevi serijali *Timon i Pumbaa* i *Legenda o Tarzanu*, ili pak Dreamworksovi *Pingvini s Madagaskara*. Nedugo nakon *Pinokija* Walt odlučuje da bi njihov sljedeći animirani film trebao biti kompilacija nekoliko kraćih, što bi bilo lakše i jeftinije za proizvesti. Tako nastaje *Fantazija* (1940.) koja, iako su neki od njenih segmenata proslavljeni u modernom kanonu animiranog filma (nema djeteta koje nije upoznato sa slikom Mickeya Mousa u čarobnjačkom šeširu, što proizlazi upravo iz ovog filma) jednostavno nije doživjela veliki uspjeh. U ovo doba nastaje još jedan od Disneyevih “zaboravljenih” filmova, *Neodlučni Zmaj*, koji se zbog svoje relativne jeftinoće ipak pokazao donekle profitabilnim.

Walt je u ovom periodu nastavljao svoju dugogodišnju tradiciju sukoba s radnicima, zahvaljujući sindikatu Screen Cartoonists Guild koji je predvodio Herbert Sorrell. Jednom prilikom je Walt, navodno zbog neposluha, otpustio višeg animatora Arta Babbita, nakon čega je Sorrell radnike pozvao na štrajk na koji se njih polovica voljno odazvala. Walt se u ovoj situaciji svakako nije proslavio, i definitivno nije priličila njegovom obiteljskom imidžu veselog čovjeka koji se bavi crtićima i svijetom mašte i ničim drugim. Bio je on čovjek iznimnog utjecaja i financijskog dosega, s mnogim moćnim prijateljima, što je vidljivo iz činjenice da mu je pri progonu vlastitih radnika pomagao FBI.<sup>8</sup> Ipak, u pravom sudbonosnom preokretu, čovjek s jednim od najvećih američkih snova svih vremena još jednom je doživio ogroman uspjeh, 1941. godine sa filmom *Dumbo*, na čijoj je animaciji radilo svega pola kompanije. Naposljetku su radnici i Walt postigli primirje, te su se štrajkaši u velikom broju vratili na posao, no naposljetku su mnogi ipak trajno dali otkaz.

*Bambi* (1942.) je vjerojatno Disneyev najrealističniji film do današnjeg dana. Baziran je na knjizi prilično tamnog sadržaja, te iako odbacuje velik dio toga ne gubi njenu realnu esenciju, baziranu u surovosti i nepravdi prirodnog svijeta. Scena u kojoj Bambi zauvijek gubi svoju majku je vjerojatno jedan od velikih trenutaka ne samo animacije već i filma općenito. Emocionalni utisak koji je ostavila na generacije djece je praktički univerzalan. Film svakako nije lišen karakterističnih *diznijevskih* likova velikih očiju i vedre klasične glazbe koja ih prati, no njihov govor tijela i jednostavnost ostaju dosljedni realizmu, koliko to film u kojem jeleni i sove razgovaraju može biti. Film skoro da je sovjetski ili europski u senzibilitetu, što se djelomice može prepisati izvornom materijalu. Prema mnogim izvorima ovo je bio jedan od Waltovih omiljenih filmova, i vrlo zanimljiv stilski odmak od njegovih tipičnih priča o svjetovima pjesme i čarolije. Film je bio vrlo uspješan, no zbog skupe produkcije profit ipak nije bio idealan. Kroz sljedeća dva desetljeća Disney kao kompanija definitivno je učvrstio svoj identitet i mjesto u američkoj kulturološkoj svijesti, no na polju samih filmova istraživali su nekoliko smjerova, neke više a neke manje uspješne.

---

<sup>8</sup> Whitehead, M. Animation, Pocket Essentials, Velika Britanija, 2004., str., 52





Slika 14: Plakat za animirani serijal Timon i Pumbaa



Slika 15: Plakat za serijal Pingvini s Madagaskara



Slika 16: Scena iz filma Bambi (1942.) Walt Disney studia

Nakon Bambi Walt prestaje toliko inzistirati na vizualnom savršenstvu Disneyevih projekata, te se kroz niz od nekoliko godina nisu proizveli ni jedan veći ni impresivniji animirani hit. U ovo doba Walt ipak uspijeva ispuniti staru želju bavljenja igranim filmom (koji je također bio jeftiniji od animiranog), a Disneyev prvi u cijelosti igrani film, *Otok s Blagom*, premijerno je prikazan 1950. godine, iste godine kao i sada univerzalno poznat animirani klasik, *Pepeljuga*. *Pepeljuga* je bila pravi povratak onomu što je Disney uzdiglo iz mase drugih animiranih studija godinama ranije. Bazirana na bajci, prekrasno ilustriranih pozadina i animacije koja je više težila ljepoti i karakteru nego detalju i savršenstvu, bila je zbroj svih lekcija koje je Walt naučio kroz godine koje je proveo na vrhu kompanije. Ipak, iako se moglo reći da su u Disneyu imali definitivnu formulu za uspjeh, projekti koji su uslijedili nakon *Pepeljuge* nisu svi dijelili njen uspjeh. Walt je bio čovjek koji se nikada nije predugo zadržavao na jednoj stvari, uvijek u utrci sa samim sobom, željan inovacije (i uspjeha). Kroz 50-te se jako zainteresirao za adaptacije dječje klasične literature, te iz ovog razdoblja proizlaze filmovi kao što su *Alisa u Zemlji Čudesna* (1951.), *Petar Pan* (1953.), *Mač u Stijeni* (1963.) i adaptacije priča o *Winnie Poohu*. Svakom imalo treniranom oku jasno je da, iako su ovi filmovi i dalje bili jako kvalitetno animirani i dizajnirani, nisu bili na istoj razini filma kao što je *Bambi*. Animacija u ovim filmovima djeluje pomalo skicozno, ponešto je “grublja”, te iako to netko može estetski preferirati naspram “glatkoće” *Pinokija* i *Snjeguljice*, bio je to znak da je za kompaniju došlo neko novo vrijeme. Ipak, iako neki kritičari u ovim filmovima ne vide istu vrijednost kao u nekim drugim Disneyevim klasicima, oni su bili pravi odraz želje da se animaciji konstanto utabaju novi putevi, pričaju neke nove priče. Koliko je Walta gurao vlastiti ego a koliko želja da masama kroz animaciju približi pravu umjetnost ne možemo znati, no neupitno je da je neke stvari radio iz iskrenog interesa i ljubavi, a ne samo u ime profita. No ne smijem zaboraviti napomenuti da je njegov “totalitarni” pristup vođenja kompanije nešto olabavio, te je sve više ovlasti prepuštao svojim kolegama, posebno legendarnoj skupini animatora poznatoj kao Disneyevih devet staraca. Također, velik je znak sveopćeg utjecaja Disney kompanije u masovnoj kulturi taj što su ovi filmovi, iako možda “drugorazredni” po nekim standardima, zauvijek promijenili masovnu percepciju ljudi o likovima koji se u njima pojavljuju. Cijela generacija djece bila je uvjerena da je Pooh Amerikanac.<sup>9</sup>

Godine 1955. otvorio se Disneyland, koji je svojim prihodima u narednim godinama vjerojatno spasio kompaniju, pogotovo nakon što je *Trnoružica* (1959.) ispala financijsko razočaranje, i bila kritizirana u to vrijeme zbog sličnosti sa *Snjeguljicom*, iako bi se tu krivnja velikim dijelom zasigurno trebala prebaciti na originalne bajke i njihove sličnosti. Svaki ljubitelj animacije može svjedočiti da je *Trnoružica* vjerojatno jedan od najljepših primjera tradicionalne animacije ne samo iz Disneyeve radionice, već u povijesti općenito. Stilski je karakteriziraju pravilni likovi, oštih karakteristika i crta lica, vrlo različiti od blagih i okruglastih lica likova u *Snjeguljici*, a slikane pozadine u filmu također prate ove smjernice. U zadnjih nekoliko godina, vjerojatno velikim djelom zbog popularnosti igranog filma *Maleficent* (2014.), čiji je glavni lik u *Trnoružici* bila zla čarobnica, sve više ljudi pokazuju ljubav prema ovom filmu, a priznanja za njegovu vizualnu izvrsnost više su nego zaslužena.

---

9 Whitehead, M. Animation, Pocket Essentials, Velika Britanija, 2004., str. 53

Disney je priličan uspjeh doživio u 1961. godini sa filmom *101 Dalmatinac*, koji je od Trnoružice bio mnogo jeftiniji. Veliku ulogu u njegovoj animaciji imao je Waltov stari kolega Iwerks, koji je također kasnije radio na *Mary Poppins* (1964.), te je u njegovu svrhu razvijao finije tehnike spajanja igranog filma i animacije. *Mary Poppins* bila je ogroman hit, na nezadovoljstvo autorice knjige na kojoj je film baziran, ali na veliku sreću Walta, koji je svojom tvrdoglavošću opet izašao na kraj s izazovom.



Slika 17: Scena iz filma *Trnoružica* (1959.) Walt Disney studia

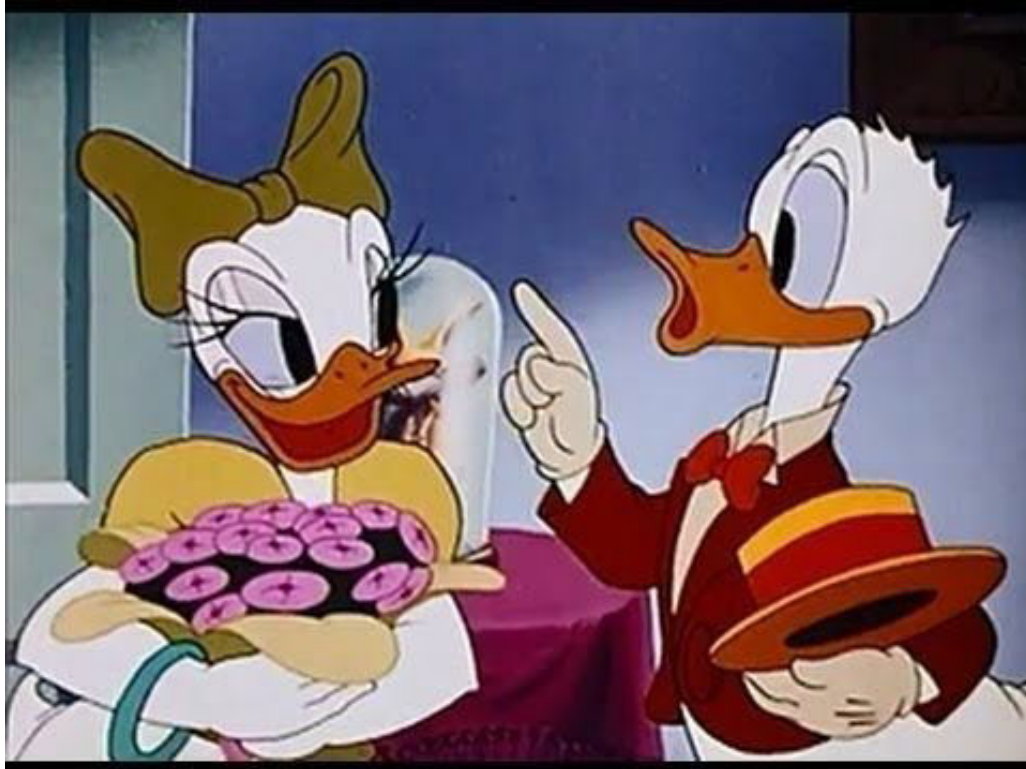
Zadnji film na kojem je Walt Disney radio bio je *Knjiga o Džungli* (1967.). Tijekom produkcije dijagnosticiran mu je rak pluća, a zatim prolazi intenzivnu operaciju pri kojoj mu je odstranjeno jedno plućno krilo. Unatoč svemu, Walt je umro 15. prosinca 1966. godine. Do danas je jedna od najvećih ličnosti u svijetu animacije, a iza sebe je ostavio nasljeđe koje je formiralo smjer velikog dijela cijele jedne umjetničke forme ne samo za njegovog života, već i u desetljećima koja dolaze. Teško je opisati utjecaj Walt Disney animacije u nekoliko rečenica, ali sigurno je da je svojim brojnim likovima i filmovima zadužila mašte generacija. Također je neusporediv utjecaj koji je ostvarila na naš sveukupni pogled na animaciju kao formu umjetnosti, u svojoj popularnosti stvorila je neslužbeni status quo. Iznimno je teško promatrati animaciju iz drugih izvora i kulturoloških konteksta, koja prati neke druge norme, a da je bar malim dijelom podsvjesno ne stavimo u kontrast sa Disneyevom. Pogotovo kod ljudi koji su manje zainteresirani za animaciju, filmovi u kojima likovi npr. krvare ili nemaju idealizirane karakteristike, izazvati će određenu dozu iznenađenja. Sve ovo je dio standarda koji je Disney postavio za sebe, a njegova popularnost ih je pomalo nametala drugoj animaciji. Ovi standardi i "formula" svakako su efikasni, no kao i u svakoj umjetnosti, ondje gdje se javlja standardizacija nečega javlja se i opozicija toj standardizaciji.

### 3. 3. Looney Tunes i TV animacija

Američko društvo u prvoj polovici 20. stoljeća prošlo je razne faze u kratkom vremenu, no neke osnovne stvari ipak se nisu mijenjale. Bilo je ovo društvo definirano rastućim kapitalizmom, segregacijom i podređenosti žena i svih onih marginaliziranih u društvu. Politička slika svijeta pogođenog dvama svjetskim ratovima bila je nešto drukčija u društvu

koje rat nije moralo osjetiti na svome tlu, već su ga primarno doživljavali kroz medije i pritok izbjeglica, sve dok potreba za uključivanjem vlastitih vojnika u međunarodne sukobe nije postala neizbježna. Iako su se Amerikanci uvijek hvalili svojim principima slobode i pravednosti Novog Svijeta u kojem žive, Amerika je na mnogo načina bila društvo propagande. Propaganda je riječ koja većinu ljudi plaši, uglavnom zbog instantnih asocijacija na diktatore i razne obmane, no propaganda je u svojoj srži samo neumorno propagiranje nečega, bilo to nešto “dobro” i istinito ili ne. Propaganda također djeluje u mnogo širem kontekstu od političkih plakata ili pristranih novinskih tvrtki. Ne mora se nužno ticati odveć očitih političkih pitanja ili ličnosti, a i mnogo ju je teže primijetiti kad ono što nam prodaje smatramo bezopasnim ili neupitnim. Tu animacija dolazi u priču. Iako bi bilo reći kako je preduboko analiziranje animiranih filmova, pogotovo onih kraćih i namijenjenih djeci, bespotrebno ili pretjerano jer tu zasigurno teško da ćemo naići na propagandu. No taj način razmišljanja suviše je neznačajki jer je animacija od svojih najranijih dana, kao i sva umjetnost prije nje, bila sredstvo kojim su se mogle prenositi ideje o svijetu u kojem živimo. Jednostavni rani crtici poput *Felixa*, *Popeyea*, *Mickey Mousa*, *Betty Boop* i drugih bili su od početka ispunjeni pojmovima koji se u kulturološkom kontekstu 21. stoljeća preispituju i kritiziraju, a tada su se uzimali zdravo za gotovo. Ženski likovi uglavnom su bili sporedni, služile su da ih glavni lik spašava ili osvaja, a također se vrlo rano razvila neobična tendencija da dizajnom izgledaju kao ženske verzije muškog lika u čijoj sjeni postoje (Mickey i Minnie najpoznatiji su primjer ovoga). Kao rijedak primjer ženskog glavnog lika, čak je i Betty Boop bila žrtva Haysovog koda svega nekoliko godina nakon njenog nastanka. Rasne karikature bile su vrlo česte, bile su zapravo praktički jedina forma u kojoj su se crni likovi ili američki domorodci pojavljivali u crticiama kroz nekoliko desetljeća. Mnogi crtici su, na više ili manje suptilan način, veličali mnoge ne tako krasne aspekte tadašnje Amerike, a nitko nije više odgovarao slici bijelog, patrijahalnog i heteronormativnog društva nego Disney. Sa njegovim uljepšanim završetcima, dobrim princezama koje čekaju svog princa, iskreno šarmantnim i zabavnim likovima i politički nekorektnim vranama (pojavljuju se u Dumbu, bile očita alegorija za afro-amerikance) donosio je u domove “dobrih” američkih obitelji upravo ono što su htjele vidjeti. Idealizirane slike idealnog svijeta za njihovu djecu, bez sugestivnog i vulgarnog humora ili izravno prikazanog nasilja, ispunjene dobrim likovima i primjerene za obitelj.

Bilo je samo pitanje vremena kada će se protuteža Disneyu pojaviti na sceni. Svakako, mnogi animatori koji su radili u Disneyevo vrijeme nisu igrali po njihovim pravilima, no kroz skoro dva desetljeća nitko nije imao ni približno toliku popularnost i kulturni utjecaj, sve do pojave *Looney Tunesa*.



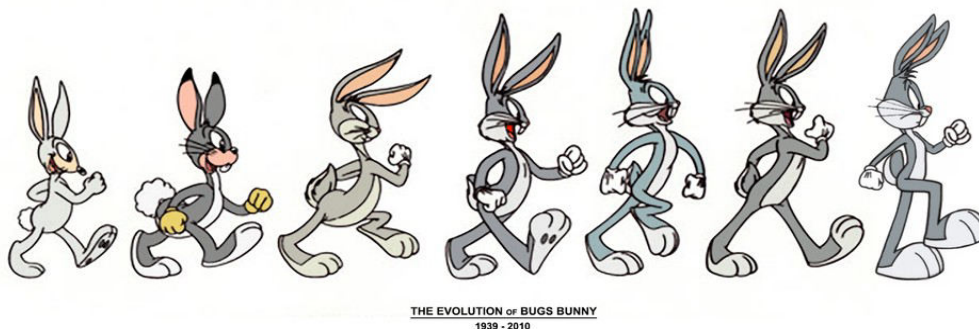
*Slika 18: Paško Patak i Vlatka Patka u Disney crtićima iz četrdesetih*



*Slika 19: Štrumpfeta i Štrumpfovi iz animiranog serijala Štrumpfovi (1981.), baziranog na stripu istog imena*

Počeci Looney Tunesa bili su, ironično, vezani uz Disney. Rudolf Ising i Hugh Harman dva su animatora koji su napustili kompaniju da bi ostvarili vlastite ambicije. Ubrzo su kreirali lika po imenu Bosko, koji se vizualno nije odveć razlikovao od najslavnijeg miša animacije. Ovaj lik bio je još jedna rasna karikatura, opisan kao mladi crnac, tipičnog južnjačkog naglasaka, a nacrtan s vrlo majmunolikim crtama lica (u kasnijim godinama njegova rasa postaje nešto ambiguoznija, također gubi svoj naglasak). Njegovi kreatori uskoro počinju surađivati sa Warners kompanijom, te 1930. započinju rad na dvjema animiranim serijama; Looney Tunes i Merrie Melodies. Godine 1933. napuštaju Warnerse, a nakon proizvodnje otprilike 40-ak Bosko crtića prava na lika uzimaju sa sobom. Uskoro kod Warnersa zapošljavaju dva novaka, Franka Tashlina i Tex Averyja, koji će imidž ovih animiranih serija u potpunosti preokrenuti. Kroz narednih par desetljeća, uz doprinos još mnogih drugih kreativnih i talentiranih animatora, komičara, glumaca i glazbenika, likovi Looney Tunesa i Merrie Melodies crtića postati će simboli humora kakav se nikada prije nije pojavio u polju animacije. Anarhija, nasilje, sugestija, likovi koji su bili lukavi ili apsolutne budale, likovi upitnog moralnog kompasa, brzi vizualni skečevi; sve to bio je dio svijeta koji su u Warnersu ovi kreatori stvarali crtić po crtić. Ovi likovi bili su prava protuteža mnogo mekšem i ljupkijem svijetu Disneyevih likova, koji su u to vrijeme u svrhu kompanijinog brenda već na neki način bili tretirani kao filmske zvijezde, netko tko uvijek mora održavati dozu respektabilnosti. Ležernost Looney Tunesa bila je upravo ono što je veliki dio publike želio, mnogima su šaljivi likovi koji se okrenu prema kameri i planiraju spačke jednostavno djelovali iskrenije i zabavnije od uglancanog svijeta bajki. Looney Tunesi su također oduvijek bili jako popularni među odraslima, što nam svjedoči o trudu njihovih kreatora da stvore univerzalan svijet humora u animaciji, nešto u čemu će svi moći uživati.

Za razliku od Disneya, gdje je dugi niz godina uglavnom Walt imao glavnu riječ, u Warnersu je od ranih dana vladao duh timskog rada, što je očigledno u samim crtićima. Većina njihovih najpoznatijih likova (Zekoslav Mrkva, Patak Dodo, Milivoj Glavonjić) ne mogu se olako pripisati jednom kreatoru, svi su oni bili kulminacija rada brojnih redatelja i animatora (i glasovnih glumaca, koji su ovu formu doveli do novih visina upravo s Looney Tunesima) koji su ih postepeno gradili kroz svoj rad. Looney Tunesi definitivno nisu bili lišeni mana svojeg vremena (prvi značajniji lik bio je rasistička šala), no bilo je nešto u nesputanosti njihovih likova što je izazivalo puritanske vrijednosti tadašnjeg društva. Jedan od najboljih primjera njihovog više ili manje slučajnog progresivizma bila je tendencija njihovog najpopularnijeg lika, Zekoslava Mrkve, da se u mnogim scenama oblači u žensku odjeću i zavodjenjem nadmudri svoje rivale. Šala praktički nikada nije bila ta što je Zekoslav



Slika 20: Razvoj dizajna Zekoslava Mrkve kroz desetljeća

obučen kao djevojka, koliko god kitnjast i teatralan bio, već to što su njegovi neprijatelji toliko podložni svojoj požudi i gluposti. Simbol je mnogo dubljih stvari od samog različitog pristupa crtićima to što je u ovim vremenima upravo lik kao Zekoslav bio kulturna antiteza Mickeyu, koji je bio maskota kompanije u kojoj je većina likova koji su se ponašali odveć devijantno bila ograničena na uloge zločinaca, koji bi na kraju naravno bili kažnjeni.

Godine 1935. Warnersima se pridružio Tex Avery, mladi animator iznimnog talenta koji je animaciju uvijek vidio kao alat kojim je svemir i sva njegova pravila mogao podvrgnuti svojoj volji. Njegovi likovi lomili su zakone fizike, prešli bi u crno i bijelo kad bi studiju nestalo boje, bili su toliko brzi i pokretni da se stvarala iluzija mogućnosti da zapravo iskoče iz ekrana. Tex je bio svjestan da on i njegov tim u Warnersu jednostavno nemaju resursa da bi se sa Disneyom natjecali na polju dugometražnog filma i epskih priča (i sam bungalov u kojem su radili bio je prepun termita<sup>10</sup>), no znao je moć dobrog vizualnog humora i surealnih situacija ispunjenih smiješnim likovima, te je upravo na to fokusirao svoju kreativnu energiju. On je u Warnersu usadio ideju da bi njihovi likovi trebali biti prikladniji za stariju djecu, te je njegova direkcija likove poput Patka Dode i Šunkića dovela do slave. Tex iznenada napušta Warner 1941., nakon što se našao u sukobu sa šefom kompanije, Leon Schlesingerom, oko nikog drugog nego Zekoslava Mrkve. Naime, Tex je planirao crtić *The Heckling Hare* (1941.) dovršiti scenom po kojoj bi se dalo pretpostaviti da je Zekoslav pao u svoju sigurnu smrt, a Schlesinger je, zabrinut zbog potencijalne reakcije publike, dao tu scenu izrezati iz završnog produkta. Avery je bio ovime duboko uvrijeđen, te je novi posao našao u MGM kompaniji.

Opće je poznato da originalno njegov stil i humor na njegovoj novoj poziciji nisu bili shvaćeni, a direktore studija zbunjivao je njegov rad na *Tom&Jerry* crtićima, a uz sve to u tom razdoblju postrožio se i neslavni Haysov kod. Ipak, unatoč svim ovim preprekama, upravo u ovom razdoblju Avery je usavršio svoj stil, testirao granice brzine u animaciji do njihovog tadašnjeg maksimuma, i radio na nekim od najboljih kratkih filmova svoje karijere. 1942. godine dobiva Oskara za crtić *Blitz Wolf*. U smiješnom preokretu sudbine, Texovi filmovi poput ovog i *Bad Luck Blackie* (1949.) iznimno su inspirirali *Tom&Jerry* crtiće koji su sada već pali u ruke drugih animatora. Zbog stresa 1950. nakratko prestaje raditi, a kada se vratio na posao shvatio je koliko se svijet animacije promijenio zbog brzog razvoja televizije. Nakon toga se dugi niz godina bavio animiranim reklamama, za što je bio i nagrađivan, no unatoč svemu tome padao je pod sve veći utjecaj alkoholizma. Pri kraju života pridružio se Hannah-Barbera kompaniji, a 1980. umro je od raka pluća.

Chuck Jones bio je jedan od rijetkih animatora koji je prošao klasičnu umjetničku naobrazbu, naročito o anatomiji. Zahvaljujući tome što je odrastao u blizini studija Charlie Chaplina, od malih nogu je promatrao kako nastaju komedije i upijao sve što je humor u njima činilo efikasnim. U svijetu animacije radio je mnoge poslove i surađivao s nekim velikim imenima (uključujući Uba Iwerksa) dok ga sudbina nije dovela do Warnera, gdje se 1933. pridružio timu u kojem je radio i Tex Avery, čiji je eksperimentalan stil Jonesu bio velika inspiracija dok je svoj još razvijao. Postepeno je napredovao na poslu, a 1936. režira svoj prvi film, *The Night Watchman*. Film je bio lijepo animiran i šarmantan, ali i u priči i stilu animacije vidjelo se da Jones još uvijek igra na sigurno. Crtić je imao pomalo Disneyevski ugođaj, cijela jedna sekvenca bila je posvećena pjevanju i plesu.

10 Whitehead, M.: Animation, Pocket Essentials, Velika Britanija, 2004., str. 61

# The "NIGHT WATCHMAN"

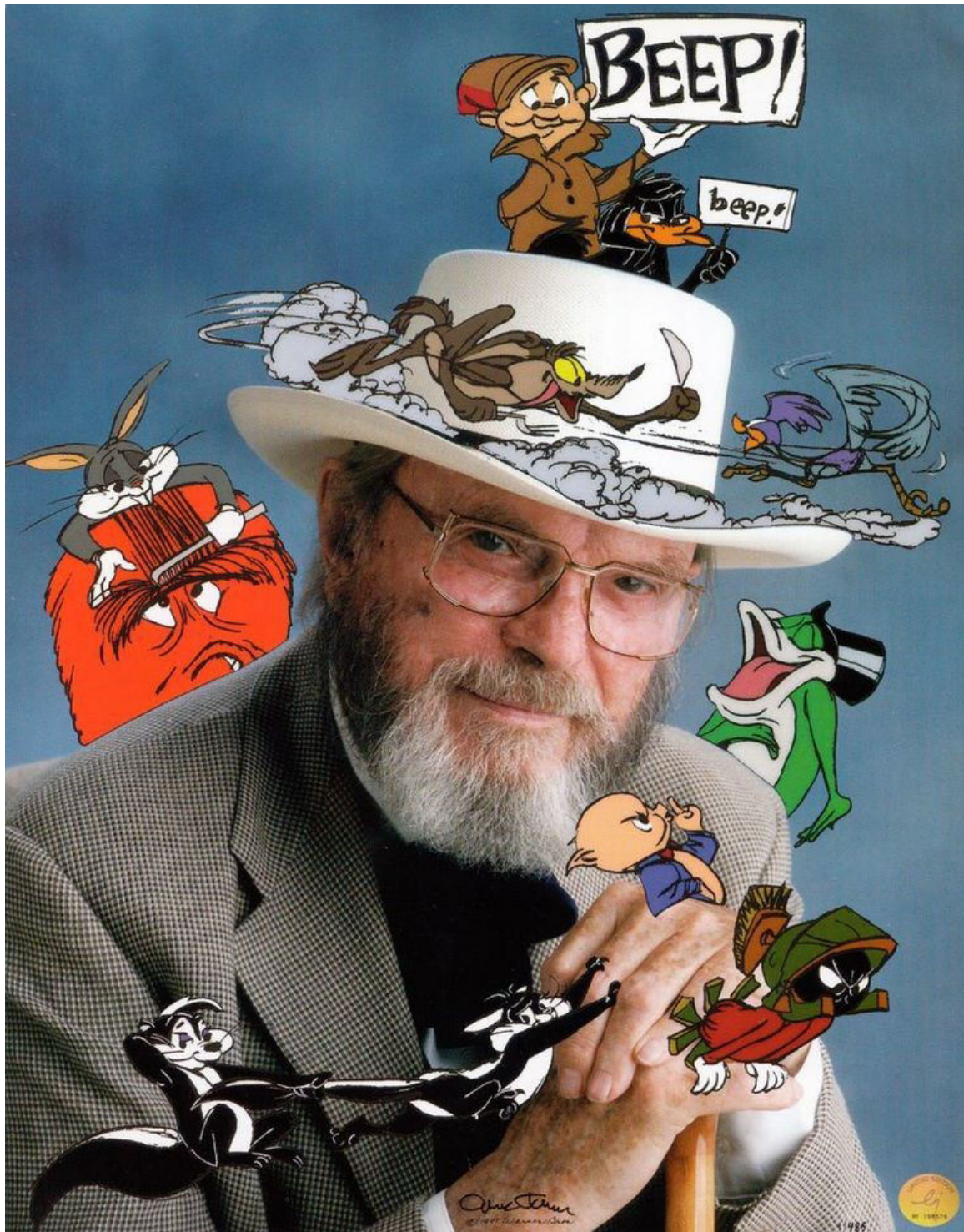
A MERRIE MELODIE  
Cartoon  
IN TECHNICOLOR



Slika 21: Plakat za prvi kratki animirani film Chuck Jonesa, *The Night Watchman* (1936.)

Chuck je svoj stil nastavio razvijati za vrijeme Drugog svjetskog rata, kada su u Warneru kao i brojnim drugim studijima proizvodili propagande crtiće za vojnike na Europskim i drugim bojištima. Chuck je režirao 12 od 26 ovih crtića, a većinu ih je napisao slavni dječji pjesnik Dr. Seuss. Na adaptacijama Seussovih priča nastavio je raditi i kasnije u karijeri (prepoznatljiv stil animiranog Grincha upravo je Chuckovo djelo). Najbitniji dio Chuckove komedije bio je tajming, što je najbolje izraženo u njegovoj seriji *Ptica Trkačica*. Bit svake šale u tom crtiću nije što će se dogoditi, jer svi unaprijed znamo da će Kojot izgubiti, pitanje je samo kako i na koji način njegov gubitak može iznova iznenaditi, na tekstualnoj i vizualnoj razini (slavan je primjer kada Kojot oboja lažan ulaz u tunel da bi zavarao Pticu Trkačicu, a ona bez problema prekrši sve zakone svemira i prođe kroz njega). Vještina dobrog tajminga kojom je Chuck bio opsjednut usavršena je u ovoj seriji. Chuck je panteonu *Looney Tunesovih* zvijezda pridonio još nizom likova, a najslavniji među njima su Marvin Marsovac i vječno zaljubljeni tvor Pepe Le Pew, koji je u posljednjih par godina postao ponešto kontroverzna figura zbog njegovog vrlo direktnog pristupa ženskim likovima.

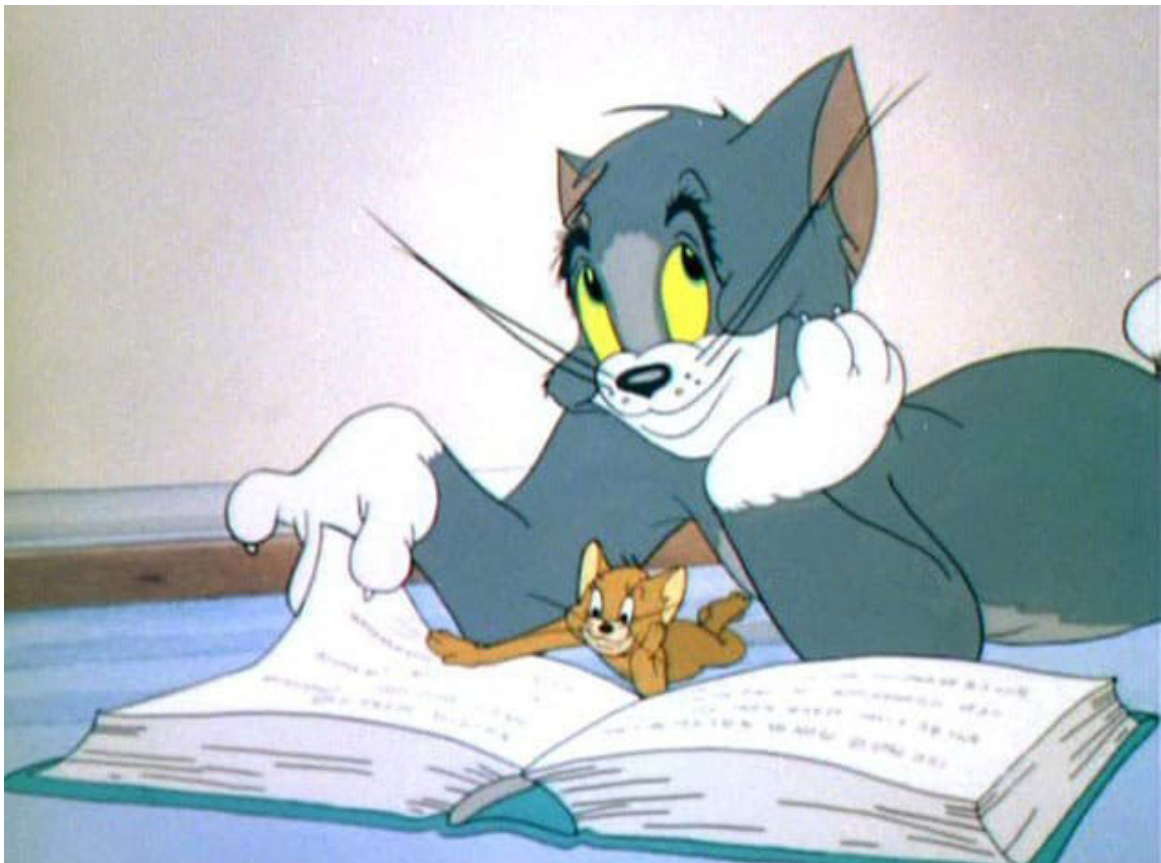




Slika 22: Portret Chuck Jonesa

Također, Chuck Jones bio je odgovoran za neke od najslavnijih avantura likova poput Zekoslava i Dode. Upravo je slavni crtić *Whats Opera, Doc?* (1957.) u kojem Zekoslav Mrkva nastupa kao zvijezda parodije raznih Wagnerovih opera jedan od Jonesovih najslavnijih doprinosa kanonu američke animacije. Chuck nije samo radio na serijalima, neki

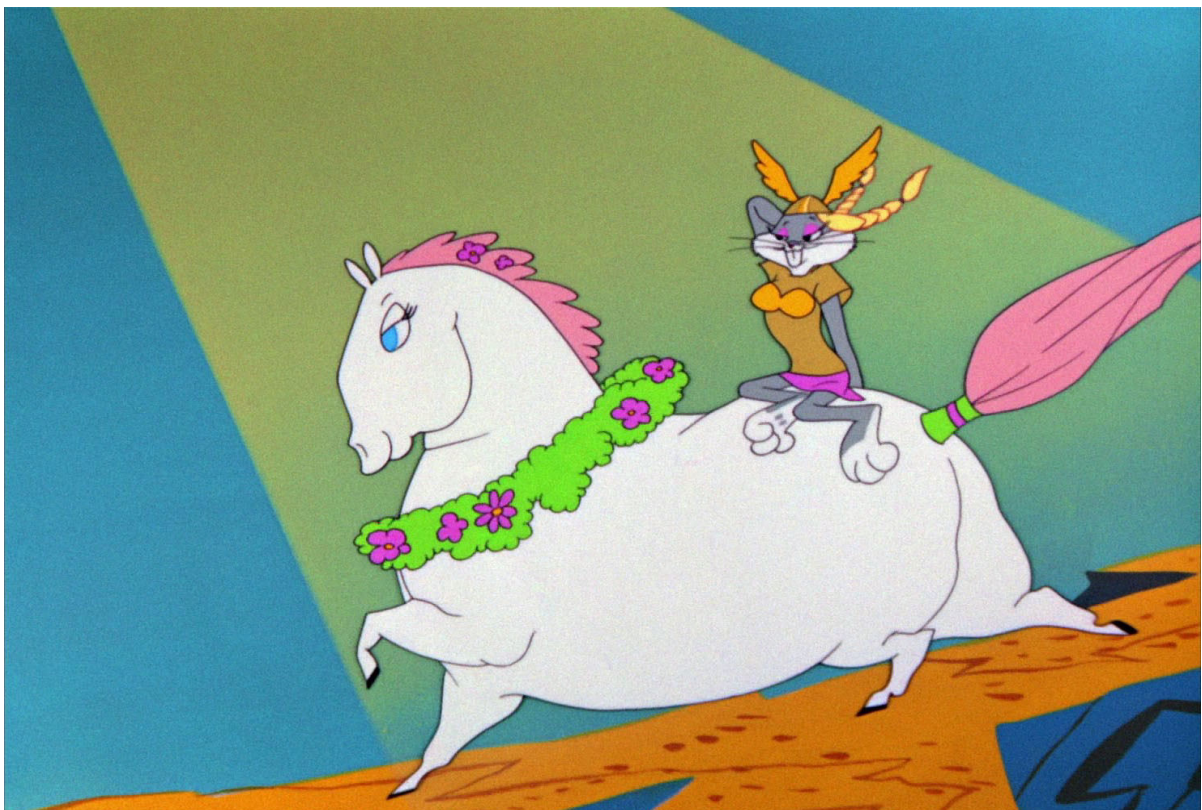
od njegovih kratkih filmova bili su priče same za sebe, i zalazili su još dublje u surealizam i apstrakciju (kvaliteta koju je u manjoj dozi prenio na *Looney Tunes*). Za upravo jedan takav kratki film, *The Dot and the Line*, 1965. godine dobio je Oskara. Rastuća popularnost televizije i različiti interesi publike počeli su bitno mijenjati unutarnji izgled industrije animacije. Warner je svoj animacijski studio zatvorio 1962., a nakon toga je Jones sa svojom produkcijom Tower 12 nastavio raditi, pretežno u proizvodnji kratkih filmova za MGM. U ovom razdoblju nastali su njegovi *Tom&Jerry* crtići, koji su neko vrijeme bili pomalo neslavni zbog nagle promjene koju su predstavljali za likove koje je do tada karakterizirala stalna brzina i energičnost. Chuckovi crtići bili su sporiji, imali su određenu dozu jezivosti, a svemu je pridonio i njegov karakterističan vizualni stil. Bogate naturalističke pozadine bile su zamijenjene pojednostavljenim geometriziranim stilizacijama, a paleta boja postala je hladnija. Velik dio ovog “*uncanny valley*” efekta bio je i to što su Tom i Jerry likovi koji tipično ne govore, te ih je promatrati u crtićima ispunjenijima sporim trenutcima, nakon godina neprestane zbrke, bilo neobično. Chuck je nastavio raditi u animaciji još desetljećima, te je kroz godine vidio kako je poštovanje prema onome što su on i njegovi kolege stvarali u ranim danima sve više raslo, te je postigao status svojevrsne legende u industriji. Umro je 2002. godine.



Slika 23: Tom i Jerry kakvi se pojavljuju u crtićima Tex Averyja



*Slika 24: Tom i Jerry kakvi se pojavljuju u crtićima Chuck Jonesa*



*Slika 25: Najslavnija scena iz What's Opera, Doc? (1957.), režirao Chuck Jones*

Od kasnih šezdesetih pa nadalje, najveći utjecaj na industriju animacije u Americi imale su dvije stvari - razvoj televizije i jačanje kapitalizma. Studiji poput Hannah-Barbera (*Scooby Doo*, *Obitelj Kremenko*) dostigli su zlatno doba svoje popularnosti jeftinim crtićima prikladnim za obitelj koji su se zahvaljujući njihovoj ograničenoj animaciji proizvodili jako brzo, tako da je stvoriti stotine epizoda za emitiranje na televiziji bio isplativ posao. Likovi iz ovakvih serijala uglavnom nisu imali ljepotu Disneya niti humor Warnera, te su bili definirani jako jednostavnim osobnostima, no bili su ljupki i zadovoljavajuća zabava za djecu, te su svojom dugogodišnjoj prisutnosti u kulturnoj svijesti Amerike ostali relevantni do danas, naročito likovi poput Scoobijeve družine.

U osamdesetima dolazi do eksplozije animiranih serijala koji su se djeci promovirali na osnovu rodnog identiteta, poput *Transformera* i *Moj mali poni* crtića. Ovakav tip marketinga bio je usko vezan uz činjenicu da su mnogi ovi crtići bili stvoreni da bi promovirali linije igračaka koje su nosile milijunske profite. Također, sve češće su se javljale adaptacije stripova o superherojima poput *Batmana* i *Ninja Kornjača*, no animirane adaptacije često su cenzurirale i ublažavale sadržaj svog izvornog materijala kako bi izbjegli pritužbe konzervativnih roditelja (i još jednom, lakše prodavali igračke). Animacija usmjerena prema odrasloj publici ipak nije izostala, i nije bila ograničena na neovisne filmove rijetkih kreatora. *Simpsoni* su animirani *sitcom* za odrasle iz 1989. godine, a barem prvih nekoliko sezona poznate su kao neke od najboljih satiričnih djela na temu američkog društva. *Simpsoni* su također razlog zašto se i dan danas na zapadu teško otarasiti ideje o animaciji za odrasle prvenstveno kao humoristične i satirične forme i rijetko će se u Americi producirati iskrena animirana drama ili triler, kao što je popularna praksa npr. u Japanu. Ipak, ranije sezone *Simpsona* zasigurno su imale mnogo više srca i toga za reći nego vjerojatno sve epizode serijala poput *Family Guy* ili *Big Mouth*, koji se čine kao da šokiraju i vulgariziraju u svrhu toga samog, a da ne spominjemo to što su vizualno iznimno neatraktivni i manjka im kreativnosti. Devedesete su bile doba *Disneyeve renesanse*, razdoblja u kompanijinoj povijesti koje ju je katapultiralo na novu razinu svjetske slave. Nakon Waltove smrti, iako su Disneyevi filmovi i dalje bili poprilično popularni i njihovi već slavni likovi su bili izvor stalne zarade, prošlo je dugo vremena otkako je Disney stvorio nešto što bi mase proglasile klasikom. Sve se promijenilo 1989. godine premijerom *Male Sirene*, koja se fluidnom animacijom, pričom baziranom na bajci i iznimnom muzičkom direkcijom vratila formi koju je desetljećima ranije Walt postavio sa Snjeguljicom, ali s moderniziranim osvrtom. Nakon *Male Sirene* uslijedio je niz uspješnih filmova; *Ljepotica i Zvijer* (1991.), *Aladdin* (1992.), *Kralj Lavova* (1994.) (tada najuspješniji animirani film svih vremena), *Mulan* (1998.) i drugi. Bilo je ovo doba kada je Disney očigledno napredovao i htio je držati korak za svijetom oko sebe, te su u svojim filmovima odlučili istaknuti kulture koje nisu bile bijele i zapadne, dakako sa različitim razinama uspjeha, jer je većina ljudi koji su radili na ovim filmovima i dalje bili bijeli Amerikanci. Dok je *Mulan*, unatoč nekim povijesnim netočnostima i miješanju elemenata više azijskih kultura u jednu, bila iznimno uspješna, u potpunosti se u drugom smjeru odvijalo ono što se dogodilo s *Pokahontas* (1995.). Nakon uspjeha *Male Sirene* i *Ljepotice i Zvijeri* (dobio *Oskara* i *Zlatni Globus*), većina animatora u kompaniji borila se za mjesto na produkciji ovog filma, jer je u višim rangovima studija postojalo čvrsto uvjerenje da će završni rezultat biti animirani film epskih razmjera koji će zadiviti kritičare i publiku, te pričom o domorodačkoj princezi *Pokahontas* rušiti granice unutar kojih je studio

do tada funkcionirao. Međutim, završni film je bio prilično osrednji na skoro svakoj razini. Priča koja je uistinu mogla biti nešto posebno pretvorena je u još jedan romantični mjuzikl, Pokahontas koja je u stvarnom životu bila samo djevojčica pretvorena je u seks simbol nalik Naomi Campbell (njen dizajn je bio baziran na slavnom modelu) koji se zaljubljuje u svog vlastitog kolonizatora. Disney se nije usudio istinski istražiti tematiku konflikta između Engleza i Američkih Indijanaca, stoga je pitanje zašto su uopće pokušali. Većina glazbe u filmu bila je zaboravljiva, s iznimkom Pokahontasine pjesme *Colors Of The Wind*, a nijedan lik nije bio dovoljno zabavan ili originalan da bi iskupio osrednju priču. Velika je ironija to što je *Pokahontas* bila u produkciji u isto vrijeme kao i *Kralj Lavova*, te su ga mnogi u studiju smatrali drugorazrednim projektom, koji naposljetku neće biti usporediv s budućim dobitnikom Oscara na kojem svi žele raditi. Ipak, *Kralj Lavova* bio je mnogo bolji film. Nevjerojatne naturalističke animacije, neviđene od samog *Bambija*, s iznimnom glazbom koja je bila spoj rada Hansa Zimmera, Eltona Johna i tradicionalne afričke glazbe na swahili jeziku, i pričom baziranom na Shakespearovom *Hamletu*, *Kralj Lavova* instantno je zadivio ljude diljem svijeta. Za glazbu je dobio i Oscara, a do današnjeg dana ostaje najuspješniji tradicionalno animirani film svih vremena.

Kanali poput Cartoon Networka i Nickelodeona pronašli su svoj identitet u devedesetima i postali platforma za neke od najboljih i najkreativnijih animiranih serija u desetljećima (*Super Curice*, *Dexterov Laboratorij*, *Spužvabob*). Ovi kritičari su bili moderniji nego njihovi prethodnici i pripadali su svijetu koji se brzo mijenjao, likovi su odjednom slušali pop glazbu i koristili računala, umjesto da se po šumi naganjaju puškama i voze parobrode, no bili su mnogo živahniji u puni karaktera u odnosu na većinu likova Hannah-Barbere. Humor je i dalje velikim dijelom bio vizualan, ali ne toliko baziran na nasilju među likovima, već više na bizarnim situacijama u koje su ih njihove šašave osobnosti upletale.

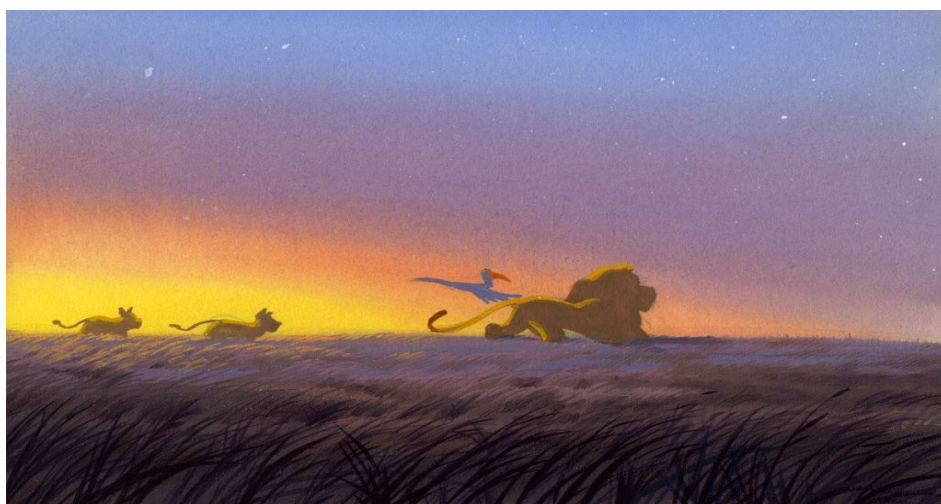
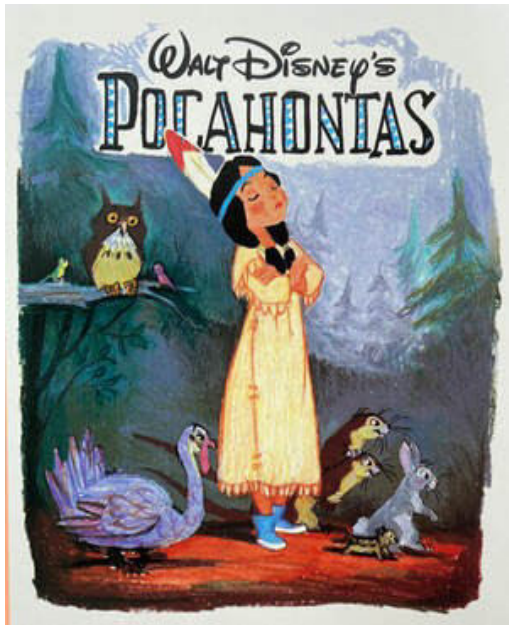
Posljednji veliki preokret u američkoj industriji animacije definitivno je bio proboj na scenu studija Pixar, koji je svojim CGI animiranim hitom *Priča o Igračkama* (1995.) zauvijek promijenio smjer u kojem će dugometražni animirani filmovi otići. U svega nekoliko godina Disneyu postaju najveća konkurencija (iako su obje kompanije bile u partnerstvu, a Disney sada posjeduje Pixar), te su CGI animirane filmove popularizirali na tolikoj razini da je dugometražna tradicionalna animacija praktički izumrla u većini velikih studija na u Americi, ako izuzmemo neke televizijske ili neovisne filmove. Vrijedi spomenuti još i nastanak Dreamworksa, koji pravi hit nisu imali sve do filma *Shrek* (2001.), no neki od njihovih ranijih filmova koji su bili tradicionalno animirani u stilu vrlo sličnom Disneyevom (*Princ Egipta*, *Sinbad*) bili su iznimno kvalitetni, i možda bi da su postojali u pogodnijem vremenu za 2d animaciju odveli studio u nekom drugom pravcu.



*Slika 26: Scena iz crtića Moj mali Poni (1986.), kreator Michael Joens*



*Slika 27: Super Curice (1998.), kreator Craig McCracken*



*Slika 28,19,30 i 31: Konceptualne skice i dizajni za Pocahontas (1995.) i Kralja Lavova (1994.)*

#### 4. Sovjetska animacija

Baš kao i Americi, razvoj animacije u sovjetskim zemljama i zemljama njihovih susjeda bio je produkt turbulentne političke i društvene klime na njihovim prostorima. Kroz cijelo 20. stoljeće Sovjeti su se trudili ići protiv kapitalističke sile koju je Amerika predstavljala, a to se dalo vidjeti i u karakteristikama njihove animacije, koja je, iako Sovjeti nikada nisu imali moćan studio na razini Disneya, ostavila trag na generacijama djece i za sobom ostavila nevjerojatno umjetničko nasljeđe jedinstvenih likova, priča i pristupa animaciji kao mediju, koje se vjerojatno nigdje drugdje u svijetu nije moglo ostvariti na ovaj način.

*Lucanus Cervus* iz 1910. godine bio je prvi ruski animirani film, a također je poznat kao jedna od prvih *stop-motion* animacija svih vremena. Redatelj ovog filma bio je Ladislav Starevich, građanin Moskve poljskih korijena, koji je nakon Oktobarske revolucije 1917. godine odselio u Francusku gdje je nastavio sa radom. Nakon revolucije, većina animiranih filmova bili su političke prirode, inspirirani duhom modernizma<sup>11</sup>, te su se najčešće osmišljavali kao satira i propaganda namijenjena za odrasle publike. Iz ovog razdoblja je i film *Sovjetske igračke* (1924.), najstariji u potpunosti sačuvan sovjetski animirani film. Ono što je karakteriziralo rane dane ruske animacije bila je velika uključenost državne cenzure u cijeli proces, država je imala potpunu kontrolu nad onim što filmska industrija radi.



Slika 32: Ladislav Starevich u procesu rada s maketom

U Staljinovo doba nastaje prvi sovjetski animirani film namijenjen djeci, *Afrikanac Senka* iz 1927. godine. Radnja je jednostavna, školarac Senka sa svojim prijateljem krokodilom balonom otputuje u Afriku i tamo doživi razne dogodovštine. Cijeli crtić bio je baziran na priči pjesnika Korneja Čukovskog. Film *Pošta* originalno je bio nijemi film, no 1930. dodana mu je zvučna podloga, i time je postao prva sovjetska animacija sa zvukom. Iako je

11 Pikkov, U.: On the Topics and Style of Soviet animation, *Baltic screen media review* vol. 4, Estonia. 2016., str. 19



većina animacije 20-ih služila zabavi, ipak je u podlozi svake priče ležala politička poruka o slavi Saveza i socijalističkoj ideologiji. Iako se sovjetska industrija može pohvaliti većim brojem ženskih redateljica i animatorica, kao i boljem pogledu na klasnu jednakost, ipak nisu bili lišeni brojnih problema na koje se nailazilo i u američkoj industriji. Primjer ovoga je film *Dječak Samojed* (1928.), u kojem mladi dječak iz plemena Nenet odlazi na edukaciju u Lenjingrad gdje shvaća koliko je njegov narod primitivan i zaostao. Odriče se svoje obitelji da bi postao pravi sovjetski građanin. Ovakvo izrugivanje tradicijama nacionalnih manjina je nešto što se vrlo lako moglo naći i u američkoj kulturi 20. stoljeća. Ovaj film također je jedan od najboljih primjera toga koliko je politika toga doba nastojala pridobiti djecu na svoju stranu putem medija.



Slika 33: Isječak iz filma *Dječak Samojed* (1928.). red. Olga Khodatayeva

Zanimljivo je to što su animirani filmovi bazirani na bajkama, koji će kasnije postati zaštitni znak sovjetske animacije, svoj proboj doživjeli tek u drugoj polovici tridesetih godina 20. st. Do tada je o bajkama pretežno vladao stav kao o zastarjelim ostatcima prošlosti, te su mnogi smatrali da iz naroda treba iskorijeniti svu nostalgiju za starinom i narodnim pričama. U tridesetima je također na državnoj razini došlo do odluke da je takozvani Socijalistički realizam bio najbolji stil za prenijeti vrijednosti Saveza na mase, te je to potisnulo modernističku, više apstraktnu ekspresiju u kojoj su mnogi raniji animatori pronašli svoje mjesto. Državni studio za animaciju Soyuzmultfilm osnovan 1936. godine, bio je usmjeren isključivo na produkciju animiranih filmova za djecu, te će za mlađe uzraste biti gotovo sva animacija proizvedena u SSSR-u sve do šezdesetih. Nastanak ovog studija uzrokovao je određenu centralizaciju i homogenizaciju animirane scene. Vjerojatno na iznenađenje svakoga tko je svjestan sovjetske politike, velik utjecaj na smjer sovjetske animacije u ovom

dobu imao je Walt Disney. Navodno je sam Staljin volio *Bambija* i *Snjeguljicu*, te je poručio da bi baš tako sovjetska animacija trebala izgledati. To ima smisla, s obzirom na naturalistički izgled ovih filmova, i sovjetsku preferenciju za realizam. A i činjenica je da, barem prije Drugog svjetskog rata, Disney još uvijek nije bio poznat kao čovjek koji je utjelovio američki kapitalizam i sve njegove vrijednosti. Sergei Eisenstein, sovjetski filmaš koji je Walta čak i upoznao 1930. godine<sup>12</sup>, smatrao je da su Disneyevi raniji filmovi u svojoj srži komunistički, da se u veselom svijetu pjesme i mašte nalazi revolt protiv sivila i rastuće otuđenosti kapitalističkog zapada. Iako su sovjetski animatori od Disneya preuzeli zaobljene oblike i više naturalistički pristup kretnji likova, pratiti kvalitetu Waltovih filmova pokazat će se iznimno teškim zadatkom iz više razloga. Prvi od njih je to što je velik dio njihove opreme bio zastario u usporedbi sa Disneyevom, a drugi to što je rat mnogo više pogodio financijsko stanje Sovjetskog Saveza nego li SAD-a- Najbitnija ostavština ovog razdoblja je revitalizacija bajke kao izvora za priče animiranog filma, njihov povratak u opću svijest kao kulturnog blaga koje uz mistiku o slavnoj prošlosti mogu nositi i nadu za svjetliju budućnost. Za razliku od 1920-ih i boljeg dijela 1930-ih, kada su vlasti nastojale gotovo potpuno zaboraviti prošlost (uz neke iznimke, poput filma *Bajka o Caru Durandaiu*), 1940-ih godina došlo je do značajnog povratka tradicionalnih ruskih priča i nacionalnih bajki, što je rezultiralo animiranim filmovima poput *Mala kula* (Teremok, Rusija, 1945., u režiji Pjotra Nosova i Olge Khodatayeva), *Bajka o vojniku* (1948., Valentina i Zinaida Brumberg) i *Guske-Labudovi* (1949., Ivan Ivanov-Vano i Aleksandra Snezhko-Blotskaya).



Slika 34: Scena iz filma *Snježna djeva* iz 1952., red. Ivan Ivanov-Vano

12 Pikkov, U.: On the Topics and Style of Soviet animation, *Baltic screen media review* vol. 4, Estonia. 2016., str. 22

Još jedna posebnost sovjetske animacije (i njihovih susjeda) bili su filmovi bazirani na basnama i narodnim pričama u kojima su glavne zvijezde bile životinje poput Vuka, Lisice ili Medvjeda. Ove životinje nisu trebale imati posebna imena ili objašnjenje za njihovo ponašanje jer su njihove karakteristike bile razumljive iz narodne predaje.

Nakon Drugog svjetskog rata nastavlja se produkcija filmova baziranih na bajkama, no pojačava se i anti-američki sentiment u njihovoj tematici. Iako se može zaključiti da kritika kapitalizma, američke segregacije i rastuće nejednakosti na Zapadu definitivno nije loša stvar, ponekad su sovjetski filmaši birali u potpunosti krive mete da bi priopćili svoju poantu. Film *Strančev Glas* iz 1949. godine bio je dio kampanje protiv jazz glazbe i američkog stila života, što se čini pomalo suludo s obzirom na to da je jazz nastao zahvaljujući najprogonjenijim članovima američkog društva. Razvoj animacije se u jako sličnom smjeru, stilski i tematski, odvijao i u SSSR-ovim susjednim zemljama, no kako su ratne godine zalazile dublje u prošlost cenzura u njihovim studijima je postajala nešto labavija. Jiri Trnka bio je češoslovački animator koji je svojim radom jako doprinio razvoju *stop-motion* animacije s lutkama, a najdraže teme bile su mu folklorne prirode, upravo zato što je znao da će se cenzura teže provesti u svijetu bajki i čarolije. On je također zaslužan za osnivanje najvećeg animacijskog studija u Njemačkoj Demokratskoj Republici, koji je između 1955. i 1989. proizveo više od 2000 filmova, uglavnom služeći se lutkama prilično naturalističkog izgleda. Rusi su nastavili slijediti inspiraciju Disneyem, no kombinirali su njegov stilski utjecaj sa vlastitim senzibilitetima i narodnom umjetnošću. Pozadine njihovih filmova i odjeća koju su likovi nosili pozivali su se na folklor i slavensku tradiciju mnogo više nego na disneyevsko neutralno prikazivanje “starih vremena”. *Mali Grbavi Konj* (1947.) prekrasan je primjer ovoga.



Slika 35: Prikazi iz filma *Mali Grbavi Konj* (1947.), red. Ivan Ivanov-Vano

Mikhail Tsekhanovsky i Vera Tsekhanovskaya režerali su izniman film *Divlji Labudovi* (1962.) o princezi i njejoj braći koji čarolijom bivaju pretvoreni u jato labudova. Ovaj film je vizualno bio revolucionaran i jako jedinstven za svoje vrijeme. Kombinacijom animacije koja je u svojoj “prostornosti” nalikovala Disneyu, sa surealnim ravnim pozadinama koje su podsjećale na ilustracije starih knjiga<sup>13</sup>, ovaj je film postigao nevjerojatnu vizualnu harmoniju između dva kontrasta, gotovo kao da se radilo o hijeroglifima u pokretu, i vjerojatno je jedan od najljepših sovjetskih filmova ikad napravljenih.



*Slike 36 i 37: Scene iz filma Divlji Labudovi (1962.), red. Vera Tshakanovskaya i Mikhail Tsekhanovsky*

13 Pikkov, U.: On the Topics and Style of Soviet animation, *Baltic screen media review* vol. 4, Estonia. 2016., str. 24

#### 4. 1. Političke promjene i eksperimentalni val u sovjetskoj animaciji

Dolaskom Nikite Khruscheva na vlast politika u Sovjetskom Savezu se mijenja, a ove promjene su uz sve drugo utjecale i na svijet animacije, uvelike na pozitivan način. Khrushev se zalagao za decentralizaciju i uravnoteženu etničku reprezentaciju, te je to rezultiralo otvaranjem novih studija za animaciju izvan Moskve (u Estoniji, Ukrajini, Armeniji i Gruziji), iako je ovaj i dalje ostao dominantan. U šezdesetima napokon pomalo dolazi do odmaka od vizualne emulacije Disneya te se mnogi animatori upuštaju u nove eksperimente sa stilom i tematikom, naravno još uvijek svjesni da moraju zadovoljiti uvjete državne cenzure. Rastuća popularnost televizije bila je još jedan razlog zašto je sve više preferirao stil tzv. “ograničene animacije” koja je u svom izgledu bila pojednostavljena, apstraktnija od crtića četrdesetih i pedesetih. U njoj je prioritet bio boja, oblik, stil i modernost, ne naturalizam ili pretjerano aludiranje na stvarnost.

Dizajn likova iz ovog vala bili su mnogo oštrije nego obli dizajn u filmovima poput *Mali Grbavi Konj*. Iako je ovakav moderan stil bio prisutan u Americi još od 40-ih, na prostoru Europe se njime stvarno proslavila Zagrebačka škola animiranog filma, čiji je član Dušan Vukotić 1962. za svoj kratki film *Surogat* (1961.) dobio i Oskara za najbolji animirani film, i bio je prvi ne-amerikanac kojemu je to uspjelo. Primjer ovakvog stila animacije u Rusiji bio je film *Velike Nevolje* (1961.) redateljica Valentine i Zinaide Brumberg.



Slika 38: Scena iz kratkog animiranog filma *Surogat* (1961.) Dušana Vukotića

U sovjetskoj animaciji se sve češće počinju prikazivati pejzaži moderne Rusije, gradski život i svakodnevne dileme običnog čovjeka. Sve se više filmova proizvodilo s odraslom publikom

na umu, te je eksperimentiranje s tehnikama animacije postajalo sve uobičajenije. Napokon se javljaju i neke kritike društva i sistema koje nisu bile cenzurirane, poput kritike rastućeg problema alkoholizma i prikaz postojanja mladenačkih kontra-kultura u *Velikim Nevoljama*. Redatelji poput Khrzhanovskog idu u korak dalje, te u svom filmu *Staklena harmonika* eksplicitno kritizira sovjetsko društvo i ograničavanje umjetničke slobode koje je u njemu standardno. Naravno ovo nije prošlo bez posljedica, Khrzhanovsky je morao dvije godine provesti u Sovjetskoj armiji, a film je bio cenzuriran i zabranjena su mu prikazivanja u javnosti. Kontroverza koja ga je okruživala nije bila jedina izvanredna stvar kod ovog filma, koji je karakterizirao jedinstven vizualni jezik i surealizam u kojem su neobični likovi (hibridi ljudi i životinja) bili prikazani. Ovakav film nikako nije mogao nastati prije političkih promjena koje su uslijedile nakon dolaska Khruscheva na vlast, a velik udio u njegovom surealnom izgledu imao je i estonski umjetnik surealizma Ulo Sooster, koji je radio na produkciji.<sup>14</sup>

#### 4. 2. Baltička animacija i utjecaj televizije na produkciju animacije

Industrija animacije u baltičkim zemljama nakon Drugog svjetskog rata dugo je vremena bila usko povezana uz sovjetsku, što je bitno utjecalo na kreativni proces tamošnjih animatora. Bivši zaposlenici animacijskih studija, poput Silvie Kiik iz Tallinnfilma, svjedočili su o brojnim primjerima čiste paranoje sovjetskih cenzora. U više navrata u filmovima je usred produkcije moralo doći do promjena u dizajnu ili scenariju ako je postojao i najmanji tračak sumnje da neki dio filma negativno aludira na komunistički režim. Primjer toga je ono što se dogodilo s filmom *Usisavač* (1978.), koji je devet punih godina bio zabranjen samo zato što su cenzori crveni usisivač u filmu smatrali napadom na komunističku ideologiju.<sup>15</sup>



Slika 39: Scena iz kontroverznog filma *Usisavač* (1978.), red. Avo Paistik

14 Pikkov, U.: On the Topics and Style of Soviet animation, Baltic screen media review vol. 4, Estonia. 2016., str. 27

15 Pikkov, U.: On the Topics and Style of Soviet animation, Baltic screen media review vol. 4, Estonia. 2016., str. 26

Unatoč cenzuri, posebnost baltičke animacije bila je upravo u njenoj stilskoj eksperimentalnosti i usmjerenju prema zrelim publikama, koje će znati cijeniti “više koncepte” koje su ovi filmovi često istraživali. Latvija je već u šezdesetima postala kolijevka neke od najbolje lutkarske animacije ovih prostora, a filmovi poput *Pigmaliona* (1967.), redatelja Arnoldsu Burovsa bavili su se apstraktnim temama ljepote, života i samog toga što umjetnika vodi u kreaciji. Ironično je što je u Latviji ovaj film bio suviše kritiziran zbog svog potpunog odmaka od smjernica sovjetskog realizma, no upravo u Moskvi je bio prikazivan strancima iz razloga da im se dokaže to da modernističke struje i kreativna sloboda za umjetnike postoje i unutar SSSR-a.<sup>16</sup> Za razliku od Estonije i Latvije, gdje su se animatori najviše služili lutkama, u Litvi je najpopularniji medij animacije ostala tradicionalna 2d animacija, no njihova industrija nikada nije postigla isti status niti razinu produkcije poput njihovih igranih ili dokumentarnih filmova. Iako utjecaj sovjetskog režima nikada nije izostao, baltički animacijski studiji su i dalje uživali privilegiju daleko veće kreativne slobode nego oni u samoj Rusiji, te su u sklopu sistema bili smatrani svojevrsnim “sovjetskim zapadom”, u kojem su razvoj stilova i tematika lokalnih animatora mogli u stopu pratiti slične pokrete sa Zapada. Kreativci su često u svoj rad uključivali razne nacionalne sentimente i tematike, no dakako sve je bilo pod ograničenjima tadašnjih sovjetskih zakona.

Dolaskom konzervativnog Leonida Brezhneva na vlast 1964. godine cenzura u Sovjetskoj uniji opet postaje stroža, ali s mnogo većim fokusom no eksplicitni tekst u medijima nego na njihovu estetiku. Bilo je ovo razdoblje proizvodnje animacije sa djecu, a tematika je uvijek bila bazirana na poetičnom svijetu bajki, daleko od očitih političkih alegorija i kulturne kritike. Ovo je također bilo razdoblje sve veće popularnosti televizije, što je rezultiralo brojnim animiranim serijalima i nastankom nekih od najpoznatijih likova sovjetske animacije, od kojih su neki dostigli i međunarodnu slavu; *Medjedić Cheburashka*, *Krokodil Gena*, *Winnie Pooh*, *Zec i Vuk* i mnogi drugi postali su neke od najpoznatijih ličnosti tadašnjih malih ekrana. I u Čehoslovačkoj je industrija tv animacije brzo procvjetala, predvođena serijalima poput *Krteka*, *Pata i Mata* i drugih. Televizija je vrlo brzo postala standardni dio skoro svakog sovjetskog kućanstva, a samim time popularnost i potražnja za animacijom je nastavila rasti. Uskoro su animirani serijali postigli status obožavanog dijela dnevnog programa, te je tako u Rusiji svakog dana prije večernjih vijesti bio prikazivan segment pod imenom *Laku noć, mališani!* rezerviran za animirane serijale. Mnoge druge zemlje Europe ubrzo su preuzele ovaj format i emitirale vlastite verzije ovog programa, bilo sa lokalnim ili kupljenim animiranim materijalom, uključujući i bivšu Jugoslaviju. Zahvaljujući popularnosti ovih crtića, kroz dugo razdoblje svake godine u Rusiji proizvedeno je okvirno od 30 do 40 novih sati animacije.

---

16 Pikkov, U.: On the Topics and Style of Soviet animation, Baltic screen media review vol. 4, Estonia. 2016., str. 28



slika 40: Ikonični likovi sovjetske animacije: Cheburashka, Gena i Lady Shafokla

Zanimljiv korak u razvoju animacije istočnog bloka bio je osjećaj pesimizma koji je postajao sve učestaliji kao nevidljiva prisutnost u radnjama i motivacijama likova, a za razliku od uvijek sretnog Disneya mnogi sovjetski filmovi nisu stvoreni sa garantiranim sretnim završetkom. "Humoristički pesimizam", s 'običnim čovjekom' kao središnjim likom, važna je – i transnacionalna – tradicija srednjoeuropske kulture općenito, a posebno animacije, definirajući mnoge uspješne filmove snimljene u raznim 'srednjoeuropskim' zemljama između 1950. i 1980. godine (Ajanović 2004).<sup>17</sup> Bandazzi je nazvao sveukupno naslijeđe poljske animacije šezdesetih "poezijom pesimizma", dok je u Hrvatskoj slavna Zagrebačka škola bila definirana pesimističnim protagonistima koji su konstantno upadali u negativne situacije bez izlaska, a sve to bilo je praćeno izborom glazbe i tematike koja je dodavala intenzitet osjećaju blage tjeskobe i neizbježne kolotečine koju su i sami likovi proživljavali.<sup>18</sup> Ovaj pesimizam nije bio slučajan trend, već direktna posljedica života u komunističkom režimu koji je po svojoj prirodi bio optimističan čak i kada obećana svijetla budućnost koji je trebao donijeti više nije bila izgledna. Animatori su postali glas izgubljenog individualca, svjesnog da se stvari oko njega ne kreću u smjeru koji mu je u djetinjstvu bio obećan, ali nesposobnog u potpunosti verbalizirati i poraziti svoj egzistencijalni teror.

Unatoč brojnim zasluženim kritikama sovjetske politike, jedna od stvari koja je bila jedinstvena u komunističkom režimu, a bila je na veliku korist animatorima, bio je državni sustav financiranja njihovih projekata. Planirana ekonomija unutar Sovjetskog saveza uvijek je osiguravala financijska sredstva za animatore, te se nisu morali međusobno natjecati za pokroviteljstvo, a u razdoblju Brezhenove vlasti bili su slobodni stilski eksperimentirati koliko god su htjeli, sve dok se scenariji po kojima su stvarali nisu doticali nikakvih

<sup>17</sup> Pikkov, U.: On the Topics and Style of Soviet animation, Baltic screen media review vol. 4, Estonia. 2016., str. 29

<sup>18</sup> Pikkov, U.: On the Topics and Style of Soviet animation, Baltic screen media review vol. 4, Estonia. 2016., str. 30



kontroverznih političkih tema. Ovo je rezultiralo procvatom *auteur* animacije u Istočnom bloku, u mjeri koja se nije mogla naći nigdje na “slobodnijem” Zapadu. Dominacija jedne vrste animacije nad drugom nije se dogodila na ovim prostorima, a i sam sistem školovanja za mlade animatore poticao ih je na savladavanje više tehnika i razvijanje vlastitog autorskog stila. Nerijetki su bili i filmovi stvoreni kombiniranjem različitih tehnika na nove i inovativne načine.

Ruska animacija, kao i svaka forma umjetnosti, bila je zrcalo društva u kojem je nastajala. Zanimljiv je bio pristup religioznoj ikonografiji i temama u animiranom filmu. Prikaz religioznosti bio je u biti gotovo u potpunosti tabu, a rijetki likovi svećenika što su se u animaciji pojavljivali imali su isti status kao i likovi kraljeva i vitezova prošlosti; predstavljali su duh nekog završenog, zastarjelog vremena. Upravo ovo čini postojanje filma poput *Bitke kod Karzheneta* (1971.) redateljskog dvojca Yurija Norsteina i Ivana Ivanov-Vanova tako iznimnim. Vizualni dizajn ovog filma bio je prije svega inspiriran starim ruskim ikonama. Yuri Norstein također je zaslužan za film *Priča nad pričama* iz 1979. godine, koji je od strane brojnih kritičara smatram jednim od, ako ne i najboljim animiranim filmom svih vremena. Radilo se o surrealmom filmu koji je testirao granice jave i sna, sadašnjosti i prošlosti, te je Yuri kroz svoje oči gledatelje proveo kroz brojne bitne etape ruske povijesti, od Drugog svjetskog rata do sjećanja iz djetinjstva koja su toliko nalikovala na sjećanja njegovih sunarodnjaka. Ovaj film sam je u sebi sadržavao ne samo odraz ruskog društva, već i same industrije animacije i onoga što je konstantno izlazilo na površinu u radu tadašnjih animatora. Dakako, ako je komentar sovjetske svakodnevnice u filmu bio previše direktan, previše kritičan u svom prozivanju problema koji autora muče, cenzura bi opet stupila na scenu. To je bio slučaj sa filmom *Ruka* (1965.) Jirija Trnke, koji se bavio odnosom umjetnika i opresivnog autoriteta, a zbog svoje kontroverzne prirode postao je i njegov zadnji film.



Slika 41: Scena iz sovjetskog Winnie Pooh crtića, red. Fyodor Khitruk



*Slika 42: Scena iz filma Ruka (1965.), red. Jiri Trnka*



*Slika 43: Scena iz filma Priča nad pričama (1979.), red. Yuri Norstein*

Od sedamdesetih pa sve do raspada Sovjetskog saveza sve je primjetnija bila količina animacije s likovima koji pričaju minimalno ili se pak uopće ne služe jezikom. Velik dio sovjetskih animatora ovako je izbjegavao cenzuru koja je bila mnogo stroža prema samom scenariju nego prema vizualnoj formi, ali ovo je također bio i prirodan sljedeći korak razvoju sve apstraktnijih filmova koje su kroz godine stvarali. Animacija za djecu u ovom razdoblju dobiva na popularnosti sa starijom publikom, djelomice vjerojatno zato što je dio njih uz ove likove i odrastao, ali i zato što su kroz svoje godine postojanja i avanture smještene u manje

ili više realnoj sovjetskoj svakodnevnicu zvijezde malih ekrana poput Cheburashke i Gene ljudima prirasli srcu i u njima budili osjećaj nacionalnog zajedništva i dijeljenja kulturne svakodnevnice



Slike 44 i 45: Ilustracije Gene i Cheburashke na poštanskim markicama

Sa Gorbačovom Perestrojkom iz 1985. godine mnoge se stvari mijenjaju, mogao se nazrijeti kraj Sovjetskom Savezu kakav se do tada poznao, a društvena kritika postala je u velikoj mjeri sasvim normalan i očekivan dio svake umjetničke djelatnosti, pa tako i animacije. U ovom razdoblju nastaju filmovi poput *Vrata*, *Vjetra*, *Ručka na travi* i drugih, koji su se pretežno bavili pitanjima svakodnevnice običnih ljudi i problemima režima. Padom Berlinskog zida 1989. godine započelo je novo razdoblje za cijelu istočnu Europu, i taj događaj s pravom možemo zvati početkom kraja Sovjetskog Saveza, koji više nije imao vlast nad svojim državama “satelitima”. To se pokazalo fatalnim za mnoga studija animacije, koja su raspadom komunizma izgubila svoj sigurni izvor financija, te su zbog nedostatka posla i i političke situacije brojni animatori otišli u inozemstvo. Industrija animacije je u brojnim mjestima sve do kasnih devedesetih gotovo u potpunosti propala, a animatori koji su preostali pretežno su radili za zapadne studije koji su za manje plaće zapošljavali stranu radnu snagu (praksa koja se nastavlja i danas, ali češće u azijskim zemljama). Možemo sa sigurnošću reći da je s ovim razvojem događaja došao kraj onoga što možemo zvati “sovjetskom” animacijom, iako se njen utjecaj do današnjeg dana osjeća ne samo u brojnim prepoznatljivim likovima i filmovima koji su proizašli iz ove ere, već i u radu animatora koji su na ovim, a i prostorima izvan istočne Europe, nastavili stvarati projektne inspirirane jedinstvenim senzibilitetom ovog ogranka jedne tako opširne i raznolike umjetnosti kao što je animacija.

## 5. Zaključak

Animacija je bila jedan od definirajućih umjetničkih jezika 20. stoljeća, i kao sve druge umjetničke forme oduvijek je bila prožeta političkom ralnošću svijeta u kojem je nastajala. Američka i sovjetska industrija animacije, svaka na svoj način, bile su zrcala svojih respektivnih društava. Dok je u SAD-u rastuća popularnost Disneya i njegova solidifikacija kao dio kulture američke nuklearne obitelji išla ukorak rastućem kapitalizmu, sovjetska animacija okrenula se svijetu eksperimentalne umjetnosti i (ne uvijek) suptilne političke propagande (što je grijeh koji je američka industrija također nerijetko počinila). Jednako kao što je kontrast između američkih i sovjetskih studija animacije bio fascinant i vrijedan beskrajne analize, zanimljive su i kontra-kulture i eksperimenti različitih animatora koji su se javili kao znak bunta i nespunanosti unutar njihovih vlastitih država, svjesni mana u vlastitom sistemu bez potrebe za vanjskim neprijateljem.

Dok su se u Americi javili Looney Tunesi kao odgovor na Disneyev uljepšan i bajkovit svijet prijatnosti i sretnih završetaka, u granicama Sovjetskog Saveza animatori su se služili sve eksperimentalnijim metodama vizualnog pripovijedanja da bi preispitali obećanja i cenzuru komunističkog režima. Sve ovo odvijalo se paralelno uz nevjerojatno brz razvoj televizije i rast njene popularnosti kao medija, što je ubrzo preobrazilo industriju animacije na međunarodnoj razini i rezultiralo stotinama animiranih serijala čije su glavne zvijezde postali likovi koji su se preko malih ekrana uvukli u kulturnu svijest praktički svake generacije rođene nakon Drugog svjetskog rata. Ove turbulentne političke prilike i nevjerojatno brze promjene u društvu u 20. stoljeću općenito učinile su animaciju jednom od najbrže razvijenih i kompleksnih forma umjetnosti koja je ikad postojala. Nove tehnike i kombinacije istih praktički se razvijaju iz godine u godinu, zahvaljujući otvorenoj prirodi animacije i inherentnoj povezanosti s tehnologijom koja je u stalnom razvoju. 20. stoljeće vidjelo je nastanak bezbrojnih tehnika i pripovjedačkih konvencija u animaciji, od klasičnih 2d bajki Walta Disneya do eksperimentalne *stop-motion* animacije nalik snovima sovjetskih i baltičkih majstora ove tehnike. Obiteljski heroji poput Mickey Mousa i nešto kontroverznijih Zekoslava Mrkve u Americi, do slavnog ruskog medvjedića Cheburashke, kulturne su ikone koje govore više o o svojim narodima i njihovim željama u 20. stoljeću nego neki od najkompleksnijih i „ozbiljnih” djela umjetnosti, baš iz razloga što je animacija jedinstvena u tome što su je ljudi prisvojili kao svoju. Ljudi vide animaciju kao nešto utkano u svakodnevnicu običnih ljudi koji često nemaju dodira s višim umjetnostima, oni su se animaciji kao umjetnosti otvorili svjesno ili nesvjesno, od svojih najmlađih dana kada bi upalili televiziju i odlučili uživati u svakodnevnom popodnevnom crtiću, i upravo iz tog razloga animacija je, iako ne uvijek u potpunosti viđena u tom svjetlu, jedna od najpopularnijih grana umjetnosti današnjice.

## 6. Izvori

Whitehead, M., Animation, Pocket Essentials, Velika Britanija, 2004.

Tavassi, G., Povijest japanske animacije, Tunue, Italija, 2012.

Pikkov, U.: On the Topics and Style of Soviet animation, Baltic screen media review vol. 4, Estonia. 2016.

## 7. Slikovni prilog

Slika 1, Science Photo Library <https://www.sciencephoto.com/media/813608/view/reynaud-s-praxinoscope-1882>, 28.8. 2022.

Slika 2, FilmAffinity <https://www.filmaffinity.com/en/film789695.html>, 28. 8. 2022.

Slika 3, pinterest <https://www.pinterest.com/pin/64668944619442319/>, 28. 8. 2022.

Slika 4, Dr. Grobs Animation Review <https://drgrobsanimationreview.com/2010/06/19/little-nemo/little-nemo-winsor-mccay/>, 28. 8. 2022.

Slika 5, BFI magazine, <https://www2.bfi.org.uk/news-opinion/sight-sound-magazine/archives/lotte-reiniger-scissors-make-films-cut-out-animation-process-description-1936>, 28. 8. 2022.

Slika 6, The Movie Crash Course, <https://moviecrashcourse.com/2019/02/20/the-adventures-of-prince-achmed-1926/>, 28. 8. 2022.

Slika 7, The Movie Crash Course, <https://moviecrashcourse.com/2019/02/20/the-adventures-of-prince-achmed-1926/>, 28. 8. 2022.

Slika 8, pinterest, <https://www.pinterest.com/pin/317644579947120888/>, 28. 8. 2022.

Slika 9, BBC, <https://www.bbc.co.uk/newsround/46145370>, 28. 8. 2022.

Slika 10, Tumblr, <https://scurviesdisneyblog.tumblr.com/post/10986708942/alice-in-wonderland-storyboard>, 28. 8. 2022.

Slika 11, pinterest, <https://www.pinterest.com/pin/63050463514473348/>, 28. 8. 2022.

Slika 12, twitter, [https://twitter.com/at\\_storyboards/status/1138164348252278784](https://twitter.com/at_storyboards/status/1138164348252278784), 28. 8. 2022.

Slika 13, Crunchyroll, <https://www.crunchyroll.com/anime-news/2014/12/25/little-witch-academia-2-project-status-update-posted>, 28. 8. 2022.

Slika 14, FilmAffinity, <https://www.filmaffinity.com/en/film626269.html>, 28. 8. 2022.

Slika 15, IMDb, <https://www.imdb.com/title/tt0892700/>, 28. 8. 2022.

Slika 16, The Internet Animation Database, [https://www.intanibase.com/iad\\_entries/screenshots.aspx?shortID=12249](https://www.intanibase.com/iad_entries/screenshots.aspx?shortID=12249), 28. 8. 2022.

Slika 17, humhist, <https://humhist.wordpress.com/2016/12/16/disneys-sleeping-beauty-a-character-analysis-of-princess-aurora/>, 28. 8. 2022.

Slika 18, pinterest, <https://www.pinterest.com/pin/455215474848124725/>, 28. 8. 2022.

Slika 19, IMDb, <https://www.imdb.com/title/tt0081933/>, 28. 8. 2022.

Slika 20, WordPress, <https://pterosaurheresies.wordpress.com/2017/12/04/the-evolution-of-bugs-bunny/>, 28. 8. 2022.

Slika 21, Chuck Jones Gallery, <https://chuckjones.com/product/the-night-watchman-framed/>, 28. 8. 2022.

Slika 22, IMDb, <https://www.imdb.com/name/nm0005062/>, 28. 8. 2022.

Slika 23, The Internet Animation Database, [https://www.intanibase.com/iad\\_series/series.aspx?seriesID=126](https://www.intanibase.com/iad_series/series.aspx?seriesID=126), 28. 8. 2022.

Slika 24, The Animation Blog, <https://www.theanimationblog.com/tom-jerry-chuck-jones-collection-dvd-announced/>, 28. 8. 2022.

Slika 25, IMDb, <https://www.imdb.com/title/tt0051189/>, 28. 8. 2022.

Slika 26, Lifetime, <https://www.aenetworks.tv/>, 28. 8. 2022.

Slika 27, BuzzFeed, <https://www.buzzfeed.com/saadmatheus/quiz-which-powerpuff-girl-are-you>, 28. 8. 2022.

Slika 28, Pocahontas lives!, <https://www.pocahontaslives.com/the-disney-representation-of-pocahontas.html>, 28. 8. 2022.

Slika 29, Pocahontas lives!, <https://www.pocahontaslives.com/the-disney-representation-of-pocahontas.html>, 28. 8. 2022.

Slika 30, IAMAG, <https://www.iamag.co/the-lion-king-concept-art-collection/lion-king-concept-art-3/>, 28. 8. 2022.

Slika 31, Art of The Lion King, <https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-7/art-of-the-lion-king-part-4>, 28. 8. 2022.

Slika 32, Plano Critico, <https://www.planocritico.com/criticas-curtas-de-wladyslaw-starewicz/>, 28. 8. 2022.

Slika 33, FilmAffinity, <https://www.filmaffinity.com/en/film854230.html>, 28. 8. 2022.

Slika 34, IMDb, <https://www.imdb.com/title/tt0045160/>, 28. 8. 2022.

Slika 35, pinterest, <https://www.pinterest.com/pin/140174607143041525/>, 28. 8. 2022.

Slika 36, Senses Of Cinema, <https://www.sensesofcinema.com/2017/soviet-cinema/the-wild-swans-soviet-cinema/attachment/image-4-1/>, 28. 8. 2022.

Slika 37, Senses Of Cinema, <https://www.sensesofcinema.com/2017/soviet-cinema/the-wild-swans-soviet-cinema/attachment/image-4-1/>, 28. 8. 2022.

Slika 38, Moj TV, <https://mojtv.hr/film/24058/surogat.aspx>, 28. 8. 2022.

Slika 39, POFF, <https://poff.ee/en/film/101-estonian-films-animation/>, 28. 8. 2022.

Slika 40, A Reel Trip, <https://areeltrip.com/cheburashka/>, 28. 8. 2022.

Slika 41, The Moscow Times, <https://www.themoscowtimes.com/2016/10/14/winnie-the-pooh-is-90-today-but-the-soviet-cartoon-remains-timeless-a55761>, 28. 8. 2022.

Slika 42, Eat Drink Films, <https://eatdrinkfilms.com/2018/12/06/the-puppet-master-the-films-of-jiri-trnka/>, 28. 8. 2022.

Slika 43, FilmDoo, <https://www.filmdoo.com/blog/2014/06/28/film-review-tale-of-tales-1979-ussr/>, 28. 8. 2022.

Slika 44. Philathelia Net, <http://www.philathelia.net/literature/stamps/?id=5274>, 28. 8. 2022.

Slika 45. Philathelia Net, <http://www.philathelia.net/literature/stamps/?id=5274>, 28. 8. 2022.