

ДУШАН ВУКОТИЋ

ИЛУЗИЈА ПОКРЕТА

Анимирани филм, умјетност ритмичке еволуције графичких облика и визуелне реторике, рођен још 1905. године у нијемим бурлескама Француза Емила Кола и америчких картониста, све више привлачи пажњу филмских критичара и естетичара као нова форма умјетничког изражавања. Још 1938. године француски филмски теоретичар Ло Дука, поводом приказивања првог Дизнијевог цјеловечерњег цртаног филма „Сњежана и седам патуљака“ писао је: „Цртани филм је стекао не само право грађанства као умјетност него и право да се назове осмом умјетношћу.“

У трагању за почецима покренутих цртежа долазимо до разноврсних „чаробних огледала“, скоп-машинерија и новаторија XIX вијека. Помоћу ових разних признатих и непризнатих изума, серије статичних цртежа израђених на папирнатим вршцама стварале су илузију покрета помоћу брзог и уједначеног ротирања. У овоме можемо лако препознати елементе будућег цртаног филма, но док су ови поједностављени цртежи својим неспретним кретањима забављали и увеселавали гледаоце, филмска камера и филмска врпца чекали су своје проналазаче.

Ако у истраживању кренемо даље доћи ћемо до трепераве игре театра кинеских сјена, умјетности која се још и данас његује, ослањајући на древну традицију.

Египатски фризови са уклесаним цртежима и графичким симболима споразумијевања визуелно описују неке епизоде из живота и рада старих Египћана. Поједини догађаји и акције илустрирани су низом цртежа који се међусобно разликују само за незнатни дио покрета. Њихова функција истовјетна је функцији главних цртежа у цртаном филму. Графички симболи и знаци споразумијевања на староегипатским споменицима нису далеко од специфичне и данас у потпуности прихваћене фразеологије савременог цртаног филма.

На крају долазимо до предисторијских цртежа угребених и сачуваних на зидовима шпиља. На њима се јасно уочавају покушаји рапшчлањивања неког покрета у већи број цртежа, покушаји да се

што вјерније ликовно уобличи кретање, да нацртани објект носи у себи дио времена и простора. Можда баш у том шпилском цртежу дивљег вепра са већим бројем ногу у позицијама трчања, осам умјесто четири, леже почечи оживљавања цртежа, и откривање покрета.

Временом се почео стварати начин преносног ликовног саопштавања и фабулирања кроз низ цртежа који сами, појединачно, не чине логичну цјелину, већ им је смисао у редослиједу. На овоме се доцније базирао и развијао амерички стрип, нарочито комични стрип, који у неку руку постаје школа будућих кадрова америчке анимације. Кроз комичне ситуације, грабене не апсурду, цртани филм је на екранима замрачених кинодворана испуњавао франско-ску људску тежњу да се негирањем свих физичких закона оствари немогуће.

Захваљујући овоме, цртаном филму је осигуран опстанак у јакој конкуренцији сниманих филмова; но, чврсто увјерење тадашњих продуцената да је цртани филм упућен једино на кратку комичну фабулу, ограничило га је већ у почетку његовог развоја на биоскопску предигру. Његов циљ је био да насмије публику што више и што експлозивније. Дозвољена пауза између двије комичне ситуације била је само потребно вријеме за предак између два смијеха публике. Тадашња продукција је била потпуно равнодушна према потенцијалним умјетничким квалитетима и наслућујућим могућностима анимације и оријентисала се искључиво на експлоатацију новог „златног рудника“. Најпопуларнија породица на свијету постала је америчка породица мишева. Галерија антропоморфних цртаних јунака, психолошки нијансираних, постаје славнија од својих живих колега, филмских звијезда. Тематски се обрађује амерички мит о суперадаптацији, по коме сватко може успјети у животу или, боље речено, мора успјети да би манифестирао свој патриотизам.

Овај забавни чаробни свијет, пун шарма, сватко је могао прихватити без икаквог напора и размишљања. Цртани филм се тематски везао за подручје басне и бајке, бурлеске, за вилинско царство принчева и принцеза. Измијенити ово, уношењем неиспитаних садржаја и комерцијално несигурних ликовних новитета било је са пословне стране врло рискантно, а умјетничко понављање било је мање опасно.

Све ово дуго времена спутава умјетност анимације и њене специфичне изражајне могућности. Документарни снимци или снимци играног филма за вријеме пројекције репродуцирају на екрану оно што је снимљено, а цртани филм не врши репродукцију снимљених догађаја већ догађаје креира на екрану, открива нови покрет који објективно изван екрана не постоји. Аутор ствара свијет своје имагинације, неусловљен и неспутан објективном реалношћу.

Савремени цртани филм одбацио је формуле и каноне старе школе. Тематско подручје цртаног филма неограничено се шири и он престаје да буде само средство забаве. Ова умјетност може да интерпретира све врсте емоција и да буде неограничено стваралачко

подручје за све излете људског духа. Савремени цртани филм, поред специфичног третирања сатире, педагошке обраде дјечје теме, басне и бајке, може се уздићи до племените социјалне патетике и може својом умјетношћу визуелне реторике проговорити о проблемима савременог човјека. Специфични израз савременог цртаног филма развија се и остварује своју највећу вриједност — универзалну читљивост.

Први пут у историји филмске умјетности једино је анимирани филм довео до оснивања међународног удружења анимираног филма „ASIFA“ (Association Internationale du Film d'Animation) које окупља ауторе и сараднике анимације из цијелога свијета омогућујући им размјену дјела, мишљења и искустава.

Својим умјетничким, поетским и хуманим вриједностима анимирани филм, више него било која друга умјетност, остварује непосредне контакте људи цијелога свијета.

Умјетност анимације наставља да проналази и обogaћује своје изражајне могућности и, бришући језичне баријере, представља важан допринос свјетској култури.

Summary

ILLUSION OF MOVEMENT

by *Dušan Vukotić*

The animated film which appeared in the beginning of the twentieth century, can be called »the eighth art«, according to the French film theoretician Lo Douc. The path leading up to the contemporary animated cartoon can be followed from pre-historic drawings on cave walls, through Egyptian friezes with carved drawings and graphic symbols and through the flickering game of the Chinese shadow theatre to »magic mirrors«, strobes and similar innovations of the ninetieth century. This brought to the figurative plastic art narration whose meaning is brought out not by the logic of individual drawings, but rather by their sequence. Originally, the main purpose of the animated film was to entertain, to make the audience laugh. However, the contemporary animated film outgrew the formulas and standards of the old school — instead of being an entertainment medium, it tends to deal with problems of contemporary man. By means of its artistic, poetic and human values, the animated film, more than any other art, achieves direct contact with people from all over the world. Animation art keeps enriching its expressive possibilities, and, transcending language barriers, it represents an important contribution to world culture.

