

# Filmska karikatura: karikatura i karikaturalna filmska slika u animiranom i igranom filmu

## Uvod: karikaturalna filmska slika

U filmu Jacques Tatija *Prometna gužva* (*Trafic*, 1971) ima scena koja se zbiva u nekome malom mjestu pokraj autoceste. Tatijev lik Hulot zajedno s prijateljima putuje na sajam automobila u veliki grad. Na putu im se pokvari vozilo te su prisiljeni zaustaviti se kod prve automehaničarske radionice. I dok automehaničar popravlja motor, jedan od Tatijevih suputnika dokono šeće naokolo. U jednom trenutku ulazi u mehaničarevu kuću gdje zatječe njegovu suprugu, napola okrenutu leđima prema njemu, na kojoj se ističu goleme gole dojke. Dojam njegove posvemašnje zbunjenosti pojačava se nakon što gotovo lupi nosom u staklo na vratima. Tek u sljedećem kadru, kada kamera promijeni poziciju, mi vidimo da žena zapravo doji malo dijete i da je ono što je filmski lik zajedno s nama u publici vidio kao njezine dojke bila zapravo dječja stražnjica.

Svi filmovi iz Tatijeva opusa prepuni su takvih i sličnih scena gdje je toliko očigledan izravni utjecaj karikature na oblikovanje filmske slike putem scenografske organizacije, montažne strukture i tajminga da nam se čini kao da su one preuzete iz neke od knjiga redateljeva prijatelja, velikoga francuskog karikaturista Jana Jaquesa Sempéa.

Tati u tome dakako nije osamljen primjer. Velik broj poznatih filmskih autora, po svom autorskom svjetonazoru inače veoma različitih, kakvi su Méliès, Ejzenštejn, Dovženko, Burton, Gilliam, Hitchcock, Fellini, Borowczyk, Tashlin, Judge, baš kao i još veći broj manje poznatih i nepoznatih filmaša povezani su jednom zajedničkom osobinom — svi su oni, naime, prije filmske karijere ili usporedno s njom napravili karijeru i kao karikaturisti. Taj je fenomen, jasno, još izraženiji ako se zađe u područje filmske animacije, gdje je gotovo uobičajeno da su istaknuti animatori djelovali i kao karikaturisti, a neki od njih postigli su jednake ili čak vrednije rezultate u tom području, kao što je to slučaj u većine prvaka zagrebačke škole, Dragića, Vukotića, Grgića, Dvornikovića, Marušića, Gvozdanovića... Na slične primjere naići ćemo i ako analiziramo kanadsku (John Weldon), češku (Adolf Born), poljsku (Miroslaw Kijowicz), estonsku (Priit Pärn), britansku (Gerald Scarf), talijansku (Bruno Bozzeto), mađarsku (Josef Nepp), američku (Bill Plympton), kinesku (Te Wei) ili zapravo bilo koju animacijsku sredinu ili »školu«.

Tu jasno ne može biti govora ni o kakvoj slučajnosti, nego o prirodnoj vezi, organskom spoju dvaju medija. Ono što povezuje karikaturalnu i filmsku sliku zajednička su izražajna

sredstva, vizualni geg i humor, satira ili parodija na sadržajnom odnosno montažna organizacija slike na formalnom planu. Bit montaže kao središnjeg izražajnog sredstva svake vrste pokretnih slika nije sadržana isključivo u sklapanju i razdvajanju slika i scena nego jednako tako i onda kada se montažnim postupkom kombiniraju različiti segmenti unutar pojedinačne slike.

## 1. Vizualni geg u igranom filmu

Utjecaj umjetnosti karikature na oblikovanje filmskih slika i scena, osobito kad je riječ o animaciji, ali i drugim žanrovima i tehnikama filma, kakvi su igrani, dokumentarni i televizijski film prisutan je zapravo od sama početka razvoja takozvane *sedme umjetnosti*. Film je asimilirao karikaturu izravno i odmah, još u predfilmskim »filmovima« Emila Reynauda ili Mélièsovih pionirskim trik-filmovima. Karikaturalni izraz u obliku vizualnog vica primijenjen je u igranom filmu još u nijemim filmskim komedijama često u obliku pantomima koje su se izravno oslanjale i crple nadahnuće iz karikatura bez riječi. Tako je već prvi igrani film u povijesti, *Poliveni poljevač* (*Uarroiseur arrosé*, 1895) braće Lumière zapravo bio vizualni geg, filmovanje strip-karikature Christophea Georges Colomba objavljene šest godina prije.

U eseju *Bilješke o vizualnom gegu* (*Notes on the Sight Gag*) Noël Carroll ovako definira razliku između vizualnog i verbalnog gega:

»Verbalna šala u načelu kulminira poantom koja je na prvi pogled inkongruentna samom svojom pojavom koja nalikuje nonsensu. Jednom kad je poanta odasлана, međutim, publika je mora protumačiti kao neočekivanu, ali ipak latentno predvidljivu interpretaciju čiji smisao proizlazi iz inkongruentnosti. [...] Vizualni geg dakle uključuje interpretacijsku igru. No, u vizualnom gegu interpretacijska igra često je vizualno dostupna publici tijekom trajanja gega; publika ne mora čekati nešto slično poanti u verbalnom vicu da bi stavila interpretativnu igru u pogon.« (Carroll, 1991: 27)

Prema Carrolllovoj procjeni, postoji šest primarnih formi u kojima se vizualni vic očituje na filmu. Prva od njih je »obstrano miješanje i međusobno tumačenje dvaju odvojenih lanaca događaja« (1991: 28). To je, tvrdi on, ujedno najčešći slikovni geg čije se podrijetlo nalazi u teatru i drugim oblicima scenske umjetnosti. Napetost i zanimljivost tu se grade

na razlici između onoga što vidimo i što znamo i onoga što filmski likovi ne znaju, jer smo mi gledatelji u posjedu više informacija nego oni budući da smo vidjeli oba događaja koja međusobno interferiraju. Naša očekivanja u kombinaciji s neinformiranošću likova o njihovoj situaciji rezultiraju humorom. Kada se klaun ili neki drugi lik približi kori banane, koju on za razliku od nas ne vidi, tada upravo njegova nesvjesnost o predstojećoj katastrofi uzrokuje smijeh. Humor se u najvećem broju filmova Bustera Keatona, a Carroll za primjer uzima *Snimatelja (Cameraman, 1928)*, zasniva upravo na kreiranju dviju ili triju paralelnih okolnosti koje utječu jedna na drugu.

Druga vrsta vizualnog vica prema Carrollu je *mimička metafora*, rođena u nijemom filmu, ali je poslije našla primjenu i u zvučnim komedijama koje se često oslanjaju na gegove gdje je slika važnija od riječi. Carroll kao tipičan za taj način stvaranja filmskoga humora navodi film *Potjera za zlatom (The Gold Rush, 1925)* s egzemplarnom scenom u kojoj Chaplin ruča vlastite cipele. Bit je ovdje da se sredstvima pantomime daju osobine nekom predmetu koje u zbilji ne postoje. Značenje nastaje zahvaljujući ljudskoj sposobnosti da čita metaforički.

Humor nastaje iz situacija koje sadrže potencijal simultane interpretacijske igre, gdje su interpretacije zabavno suprotstavljene, dopuštajući i čak ohrabrujući alternativna — doslovna protiv metaforičnih — viđenja. (Carroll, 1991: 32)

Treći oblik Carroll naziva *zamijenjena slika (the switch image)* (1991: 33). Riječ je o slučajevima scene koja počinje jednom, a završava drugom, radikalno izmijenjenom, percepcijom i tumačenjem jedne te iste slike ili prizora. Prvobitni doživljaj slike posve se promijeni nakon što se u sliku unese, doda ili u njoj otkriju neke informacije koje su u početku bile uskraćene publici, najčešće je riječ o malim detaljima ili izmijenjenu kutu promatranja. Jacques Tati jedan je od najvećih majstora koji su prakticirali tu metodu, a navedeni primjer iz filma *Prometna gužva* funkcionira kao ogledni za »zamijenjenu sliku«.

Posve je slična prethodnoj metoda koju Carroll naziva *zamijenjeni pokret (the switch movement; 1991: 34)*, gdje jedan pokret ili radnja bivaju izmijenjeni ubacivanjem komplementarnoga detalja tako da zadobiju posve drukčiji smisao i sadržaj. Noviji primjer nalazimo u filmu *Tko je ovdje lud (O Brother, Where Art Thou, 2000)* braće Coen u sceni u kojoj glavni lik, odbjegli robijaš povezan lancima sa svojim kompanjonima, uspijeva uskočiti u zahuktali vlak. U početku on je sretan i pozdravlja ljude koji se već otprije nalaze u vagonu nesvjestan da će već u sljedećem trenutku biti povučen natrag težinom druge dvojice bjegunaca, kojima nije uspjelo skočiti dovoljno brzo i visoko. Ono što je specifično za ovu vrstu vizualnoga gega Carroll artikulira ovako:

»Zamijenjeni pokret sličan je verbalnom vicu time što u sebi uključuje sekvencijalnu interpretacijsku igru. No, zamijenjeni pokret razlikuje se od verbalnoga vica utoliko što on nije potaknut ničim sličnim inkongruentnoj poanti. Mi zapravo startamo nesvjesni da interpretiramo rad-

nju i tek retrospektivno, kada je radnja završena, postajemo svjesni naše inicijalne interpretacije.« (ibid., 35)

Sljedeću kategoriju Carroll naziva *analogni objekt*, a prema njegovu tumačenju tu je riječ o metodi vrlo sličnoj mimičkoj metafori:

»Analogni objekti međusobno su dovoljno slični po vanjskim osobinama, tako da metaforično tumačenje ne zahtijeva mnogo inscenacije. Za razliku od verbalnoga vica i slično mimičkoj metafori analogni objekti potiču na interpretacijsku igru — viđenje objekata doslovno i metaforički u isto vrijeme.« (ibid., 36)

Prvijenac Tima Burtona *Velika avantura Pee-weeja (Pee-wee's Big Adventure, 1985)* prepun je primjera efektne uporabe analognih objekata.

Posljednji je na Carrollovoj listi slikovni vic, koji on naziva »solucijski geg« (1991: 37), takav koji je zasnovan na nekoj genijalnoj dosjetci ili pronalasku koji filmskom liku omogućuje da se izvuče iz teške situacije. U debitantskom igranom filmu Franka Tashlina *Sin bljedolikog (Son of Paleface, 1952)* scena je u kojoj automobil sleti u duboku provaliju, nakon čega slijedi tipičan solucijski geg: Bob Hope koji sjedi za volanom jednostavno otvori kišobran i vjetar, suprotno gravitacijskom i svim drugim zakonima fizike, prenese automobil na drugu stranu.

Na kraju eseja sam Carroll priznaje da je njegova kategorizacija nedostatna. Među vrstama vizualnoga vica koje on propušta spomenuti i analizirati nalazi se na primjer ona koju bismo mogli nazvati *uočljiva odsutnost*, odnosno humoristične situacije u kojima se likovi ponašaju kao da se nešto ili netko nalazi u istom vremensko-prostornom prizorpolju s njima, iako to nije slučaj. Pored ostalih, autori kultne serije i filmova o *Letećem cirkusu Montyja Pythona (Monty Python's Flying Circus, 1969-1974)* proizveli su na desetke gegova te vrste. Na Carrollovoj listi očigledan je i izostanak vizualnih gegova kreiranih takozvanim *nemogućim situacijama i prizorima*, takvima koji prkose fizikalnim i osobito anatomskim zakonima kao na primjer koncept Franka Tashlina prema kojemu je glumac Jerry Lewis obično funkcionirao kao *ljudska karikatura (human cartoon)*. Koncept je poslije dalje razvijan zahvaljujući digitalnim specijalnim efektima pa je, na primjer, glumac Jim Carrey nastupao kao digitalizirani *human cartoon* u filmu *Maska (The Mask, Chuck Russell, 1994)*.

Carroll, kao i mnogi drugi filmolozi koji su se bavili filmskim humorom, zapravo previđa njegov iznimno važan pojavni oblik, fenomen koji bismo jednostavno mogli nazvati filmska karikatura, a pod koji bi se mogli podvesti i neka od metoda koje je on opisao u eseju, na primjer »mimička metafora« ili »zamijenjena slika«. Naime, iako karikaturu mnogi vežu uz njezinu u posljednja dva stoljeća dominantnu pojavnu formu, novinski crtež ili ilustraciju, ona je bogato primijenjena i u literaturi, umjetnosti pantomime, glumi i kazalištu općenito kao i u mnogim drugim medijima — među njima jasno i filmu. Štoviše, prisutnost i primjena karikature

i karikaturalne slike na filmu jedno je od najraširenijih i pritom gotovo posve neistraženih područja filmske znanosti.

## 2. Karikaturalna stilizacija

Prepoznatljivost cjeline i svakoga njezina gradivnog elementa posebno osnovni je preduvjet da bi neka misao ili poruka uopće mogle biti komunicirane. Karikiranje je proces stilizacije i njihove dalje stereotipizacije, gdje se, bilo da je riječ o portretnoj ili karikaturi situacije, uvijek polazi od kanoničke, opće poznate slike. U slučaju karikaturalnoga portreta kao model koristi se tipičan, masovno prepoznatljiv, a u slučaju političkih ličnosti 'oficijelni', portret neke osobe. Smisao je portretnoga karikiranja da se putem akcentuiranja, reduciranja na apsolutno nužne indikatore cjeline, pronađe baš onaj specifični oblik, katkad je riječ o samo jednoj jedinstvenoj liniji, koja tvori mikrofizionomijsku os cijeloga lica, vizualni kod zapisan u našoj svijesti koji čini ne samo da neku osobu prepoznamo u smislu njezine tjelesne pojavnosti nego i da otkrije njezin »unutarnji portret«, naš doživljaj te osobe na intelektualnoj ili emotivnoj razini.

»Iskrivljivanjem svog objekta uz istodobno održavanje sličnosti dovoljne da osigura prepoznatljivost, karikatura istodobno mijenja i zadržava unutar jedne te iste slike. Mi na taj način slijedimo karikaturalni i interpretativni proces od početka do kraja, deformacije lociraju karakteristične crte objekta, one na koje se karikaturalni komentari odnosi. Sličnosti s nedeformiranim originalom komuniciraju identitet objekta; deformacije distanciraju gledaoca od objekta signalizirajući prisutnost nesimboličkih intencija (najčešće komičnih) i lociraju manu ili karakternu crtu na koju je satira usmjerena.« (Hannosh, 1992: 75-76)

U eseju o klasičnome crtanom filmu Hrvoje Turković ovako definira proces karikiranja:

»Karikiranje je zapravo operacija provedena nad prikazivačkim postupkom, prikazivačkim uzorkom. Karikiranje povlači za sobom razabirljivu podjelu identifikacijskih karakteristika lika ili prizora na one koji su nam obični, poznati, odomaćeni, pa stoga i lako razabirljivi, koje smo skloni očekivati u svakom prikazivačkom crtežu (doživljavamo ih realističkim) kao i na one karakteristike koje su neuobičajene, neočekivane, devijantne, na stanovit način inkongruentne s poznatim crtama i poznatim obrascem oblika. U svakom karikiranom liku možemo, zato, lako razlučiti identifikacijske crte koje su nužne i obične u identifikaciji (recimo, lik ima dva oka, nos, usta, dva uha, ima glavu i tijelo, ima ruke i noge, sve nužne dijelove i attribute čovjeka). Ali, u njemu također uočavamo crte ili odnos između crta koje narušavaju neke aspekte uobičajenog identiteta (recimo, na glavi je nasaden neproporcionalno velik nos, glava je neproporcionalno mala u odnosu na tijelo, a isto je tako i s udovima).« (1978-79)

Bit karikature je dakle, kako to formulira i Banta, uvijek »izvanjska pojavnost i unutarnja kvaliteta, oboje fiksirani karikaturistovim pogledom« (2003: 23).

Karikatura situacije, ma koliko se na prvi pogled činila različitom od portretne, u osnovi je to isto s tim što joj je, umjesto određena osoba, model i motiv neki historijski događaj ili prepoznatljive okolnosti vezane uz čovjekov život i svijet. Karikiranje, odnosno karikaturalno grafičko pojednostavnjivanje i stilizacija ne odnosi se samo na crtež likova i prednjega plana nego i na cjelokupnu kompoziciju, izbor kuta promatranja, tretman perspektive i mjesta gdje je »kamera« plasirana. Osim zbilja u iznimnim slučajevima, ptičja perspektiva ili recimo krupni plan uglavnom se izbjegavaju, linija horizonta postavlja se obično u visinu očiju i kompozicija je takva da najčešće obuhvaća cijelu figuru ili, govoreći filmskim rječnikom, pretežno se koristi srednji plan. Ne samo da se metodom selektivnoga pretjerivanja i kontrastiranja vidljivi, istaknuti detalji postavljaju u međusobni odnos, nego to isto vrijedi i za odnos praznih i popunjenih površina, svjetla i tame, statičnoga položaja tijela i pokreta. Cjelokupna kompozicija zapravo se organizira tako da se gledateljev pogled usmjeri tamo gdje je potrebno kako bi se postigao potpuni efekt.

S obzirom da karikatura funkcionira kao »sredstvo gledanja i spoznavanja istinske prirode neke forme« (McLees, 1989: 25), karikaturist uvijek traga za onim što je bit neke pojave ili osobe i tomu prilagođava grafički izraz i ukupnu vizualizaciju. Činjenica da »klasični umjetnik idealizira, a karikaturist razotkriva deformacije« (Banta, 2003: 54) razlogom je da se crtački stil najvećih majstora karikature ne može procjenjivati akademskim mjerilima, nego je prije riječ o rukopisnom crtežu, individualiziranoj stilizaciji usklađenoj s autorovim načinom mišljenja i pogledom na svijet. Karikaturist se na neki način nastoji približiti načinu na koji crtaju djeca ili kako su to radili naši daleki preci, koji odmah prelaze na prikazivanje biti — onoga što vide, ne onoga što gledaju. Karikaturalnom crtežu prethodi eliminiranje nepotrebnih, odnosno izolacija i naglašavanje bitnih detalja, što se najčešće postiže njihovim predimenzioniranjem. Kako to jezgrovito i efektno konstatira jednako uspješan praktičar i teoretičar stripa Scott McCloud, svrha i motiv karikiranja zapravo nije reduciranje, nego »fokusiranje na bitno« (1995: 31).

Osobitost i istodobno paradoks karikature sastoji se u tome da se ona, iako pristupa onim dijelovima ljudske psihe koji nisu pod nadzorom svijesti, služi racionalnim sredstvima. Karikatura nikad nije iracionalna ni nadrealistička, apsurd je u karikaturi racionalan, kaos organiziran, a deformacije i disproporcije kalkilirane. Sve što doživljavamo kao pretjerivanje, paradoks, kontradikciju ili dvosmislenost nastalo je svjesno i s jasnom namjerom, usmjereno tomu da vidimo stvari koje inače ne zapažamo ili, kako to Turković efektno poantira: »Budući da karikaturalna odstupanja iznevjeravaju neka naša prikazivačka očekivanja, samim tim nas čine svjesnijim tih očekivanja« (1978-79).

Jasno, nije riječ samo o očekivanjima nego i o onome što uopće ne očekujemo jer ga nismo ni svjesni jer je duboko utopljeno u ono što percipiramo kao normalnost i svakod-

nevnicu. Karikatura je jedno od malobrojnih sredstava koja modernom čovjeku stoje na raspolaganju da te drugim očima vidi medijskom kakofonijom sve zagađeniju i zamagljeniju zbilju. To je moguće zahvaljujući temeljnoj metodi karikaturnog izraza u bilo kojoj njegovoj formi, koja se sastoji od analitičkog promatranja i deriviranja pojava bitnih za egzistenciju ljudskoga bića, njihova predočavanja putem reduciranja i eliminacije manje važnih, odnosno prepoznavanjem i izvlačenjem na površinu čimbenika koji presudno utječu na tu egzistenciju te njihovim montažnim kombiniranjem u svrhu kritičke interpretacije danih pojava. Stoga fraza prema kojoj je karikatura iskrivljeno zrcalo stvarnosti ne opisuje umjetnost karikature na dostatan način. Ona jest zrcalo, ali takvo koje reflektira sliku iz koje su prethodno filtrirani svi suvišni te izdvojeni bitni gradivni elementi, koji su potom stilizirani i aranžirani u novu organizaciju, bitno različitu u odnosu na njihov izvorni red i poredak.

### 3. Tumačenje karikature — pakt između autora i publike

Uspjela karikatura, čak i kad je nacrtana u nekoliko brzih poteza, rezultat je dugotrajna intelektualnog i misaonog procesa. Karikatura je *instant-filozofija* koja traži malo vremena, nešto crtačke vještine, nešto duhovitosti i mnogo znanja o životu i svijetu. Poznati američki karikaturist iz prve polovice dvadesetog stoljeća James Thurber duhovito je opisao taj proces riječima: »Najteže je u mom poslu uvjeriti moju suprugu da ja radim dok stojim i gledam kroz prozor« (Thomson, Hewison, 1987: 10).

James Sullivan, jedan od prvaka engleske karikature u 19. stoljeća, u svom *Dnevniku karikaturista* iz 1879. crta strip-stranicu pod naslovom *Obožavatelj* (*That Admirer*), gdje prikazuje čitatelja koji želi raspoređivati karikaturista da vidi odakle dolaze njegove ideje. »Obožavatelj« je mnogo više od puke dosjetke jer nam Sullivan tim radom poručuje da je aktivno sudjelovanje gledatelja-čitatelja temeljna premisa na kojoj karikatura funkcionira. Naime, i samo konzumiranje odnosno tumačenje karikature zahtijeva gotovo jednak intelektualni napor kao i njezino stvaranje. Štoviše, u startu se podrazumijeva da će publika učiniti važan dio misaonoga rada i dakako užitka sadržana u odgonetanju i »razotkrivanju« onoga što je skriveno iza karikature te je upravo zahvaljujući svojevrsnu paktu između publike i autora umjetnost karikature uopće moguća.

Već je Goya, u najmanju ruku jednako važan kao karikaturist koliko i kao slikar, etablirao karikaturu kao način gledanja i mišljenja o pitanjima čovjeka i njegova svijeta. U svojim akvatintama, kojima je njegovo grafičko majstorstvo u bogatu sjenčanju dalo halucinogenu kvalitetu, Goya je razvio metode koncentracije na bitno, reduciranja detalja pozadine te montažnoga sukoba između verbalnog i slikovnoga, kao i između samih gradivnih elemenata slike. Goya, baš kao i ostali veliki karikaturisti Hogarth, Daumier, Gavarni, Charlet, Grandville, Travies, Cruikshank, Seymour, Pinelli, Elder i drugi koji su djelovali tijekom 18. i 19. stoljeća, u razdoblju formiranja karikature, u svom je djelu definirao komično kao diskurs kojim se izražava vrlo ozbiljno. Karikatura, poučava nas Goya, nije ružna, ona je satirična i njezin je smi-

sao u demaskiranju ružnoće skrivene iza poze. Ružno, jednako kao i lijepo, nalazi se u sferi duhovnoga stoga je smisao pokazivanja ružnog u tome da nas učini svjesnijim ideala ljepote. Jednako kao što proces starenja, odnosno vrijeme, pretvaraju mladost i ljepotu u staro i ružno i upravo time ističu ljepotu mladosti, tako i slika nemorala naglašava vrijednost morala i ljudskih vrlina.

Bit uspjele karikature nalazi se u prepoznavanju postojećeg njegovim različitim čitanjem, novim i drukčijim od propisanog i konvencionalnog. Zapravo karikatura i humor općenito ne tragaju za drukčijim čitanjem da bi mijenjali postojeće i poznato, nego da bi ga razumjeli. Činjenica da ona nije preslikavanje stvarnosti, već njezina tendenciozna interpretacija trajno određuje karikaturu kao društveni komentar. Karikatura ne može nastati u okolini nečega što je nepoznato, u svijetu fantazije, groteske ili nadrealizma, nego dolazi kao rezultat prepoznavanja dijela svijeta kojem pripadamo, a koji je za nas bio skriven i nevidljiv. Stoga se mnogo više nego u samoj formi, koja je uobičajeno humoristični crtež (engleski *cartoon*), ali može biti i film, fotografija, literatura, pantomima i mnogo što drugoga, preduvjet karikaturnističkog izraza nalazi u njegovu aktivnom kritičkom stavu i odnosu prema okolini u kojoj je nastao. Izravna je posljedica toga da se karikatura javlja u obliku satire kada je njezina poruka interpretativna, ili parodije kada je njezina poruka refleksivna.

Bitan element satire i parodije, njihova »temeljna boja« jesu antiautoritarna politička poruka i ironijska distanca. Za švedskoga filmologa Orjana Rotha-Lindberga ironija nastaje onda kada »umjesto da direktno izgovorimo neko, po našu okolinu neugodno, stanovište, izaberemo zaobilazni opisni put ili pretvaranje« (1995: 23). U odnosu na recepcijske forme, Roth-Lindberg izdvaja ove vrste ironije: *kritičku ironiju* (snažno negiranje i dovođenje u pitanje), *komičnu ironiju* i *nadrealističku ironiju*, koja uključuje crni humor kao izraz apsurdnog i iracionalnog u egzistenciji. U svakom od tih oblika ironija funkcionira kao »pobjedničko protusredstvo u situacijama konflikta, razočaranja, privremenog ratnog stanja i uopće manje ili više tamnih strana postojanja« (1995: 118).

Tradicionalno, satira funkcionira kao nezamjenjiv način da se metaforički uzdigne šaka protiv političkih, kulturnih i društvenih pojava koje su izraz vlasti i protiv osoba koje posjeduju moć. Vlast uvijek pokušava učiniti siromaštvo, bijedu i nepravdu nevidljivima. Uspješna satirična karikatura oslobađa istinite slike iz skrovitih mjesta i izlaže ih javnosti, ona je efektno sredstvo raskrinkavanja javne laži. To što je karikatura sredstvo implicitne kritike i pobune protiv vlasti i moći razlogom je da ona često daje iznimno točnu i preciznu sliku o društvu i vremenu u kojem je nastala. Hogarthove satirične grafike, na primjer, posjeduju više »realizma« i dokumentiraju svoje vrijeme bolje od svih djela službene i »visoke« kulture u Engleskoj iz sredine 18. stoljeća. Trajna skepsa u odnosu na politički i javni život i praksa nepuštanja vlasti na miru čak i u onim društvima koja se nazivaju demokracijama temeljni su uvjet da bi se neko djelo nazvalo karikaturnom. Riječ »karikaturist« rimuje se s »humanist«. Prak-

tički bez iznimke, najveći karikaturisti u povijesti zastupali su lijeve ideje, načela humanizma i tolerancije. Obrnut slučaj zapravo je nemoguć, jer apologija diktatorskih režima, nacizam, šovinizam, rasizam ili seksizam jednostavno ne mogu biti karikatura niti uopće humor koliko god im katkad bili slični.

Potreba za satiričkom i parodijskom percepcijom prisutna je i u suvremenim društvima koje karakterizira »postmodernistička« fragmentacija i atomiziranost kada više nije riječ samo o tome da se kritizira vlast i moć nego i da je se prepoznata i locira te ukaže na zlouporabe javnog povjerenja ne samo u politici, nego i u medijima, sportu i svim institucijama koje utječu na proces koji zovemo moderni život.

#### 4. Poopćavanje

Činjenica da se konzumiranje karikature temelji na paktu između stvaraoca i recipijenta nikako ne znači da je tu riječ o jednostavnoj komunikaciji. Naprotiv, značenjski potencijal koji se nalazi u samoj njezinoj konstrukciji čini da karikatura nikad nije do kraja protumačena. Kao što u analizi karikature kažu dva istaknuta praktičara tog medija Thomson i Hewison (1987: 107), vrlo rijetko će se naći dva čovjeka koji će reagirati na jednak način na istu karikaturu. Postoje očigledne razlike koje su u vezi s nacionalnim osobnostima, kulturom, tradicijom humora, klasnom i spolnom pripadnošću, uzrastom, obrazovanjem, odgojem i mnogim drugim od čega se sastoji mentalni i intelektualni sklop svakoga pojedinca i koji uvjetuju njegov način tumačenja svijeta i čitanja poruka koje do njega dopiru.

To je lako dokazati na primjeru Chavalove antologijske karikature na kojoj je prikazan čovjek koji se popeo na stolac i promatra zvijezde kroz teleskop. Jedan gledalac te karikatu-

re vjerojatno će se smijati naivnosti crtanoga lika s obzirom da on vjeruje kako se zvijezde bolje vide ako se čovjek popne na stolac. Drugi će možda komentirati crtež kao metaforu za čovjekovu neutaživu težnju da dosegne dalje, više i približi se istini. Drukčije, pesimistično čitanje iste karikature doći će do suprotnoga zaključka — čovjekove mogućnosti da nauči i shvatiti nešto o svijetu koji ga okružuje toliko su ograničene da je zapravo najviše što može dosegnuti ravno razlici između gledanja u zvijezde s tla i sa stolca. Broj različitih tumačenja proteže se praktički u nedogled i ni jedno od njih nije jedino i »pravo« — ne bi to bilo ni ono tumačenje koje bi dao sam Chaval.

Zahvaljujući pojavi masovnih medija, sve od devetnaestog stoljeća karikatura funkcionira internacionalno te se njezin izraz tijekom vremena sve više generalizirao, rezultat čega je nastanak svojevrsna karikaturističkog žargona simbola. Da bi se premostile kulturne barijere, razvijani su, naime, stereotipi koji funkcioniraju multikulturalno, traženi su simboli koji su razumljivi što većem broju ljudi. Prevodeći verbalne i mentalne kategorije na vizualni jezik karikaturisti su usavršavali metode tipizacija i generalizacija, svodenje pojava na simbole. Stolac je dio pokušaja, ali nacrtani stolac predstavlja sve stolce. Crtani znak koji predstavlja čovjeka simbolizira sve ljude određene klase, spola, generacije, profesije ili naprosto čovjeka kao takva, riječ je o generalizaciji svih ljudi. Sukladno tomu, obično se uzima srednja klasa kao tipična za cijelo društvo. Čak i portretna karikatura u kojoj prepoznajemo određenu osobu iz recimo javnog života ili politike u stanovitom je smislu generalizacija — tu osobu prepoznajemo jer je ona zastupnik konkretnoga životnog stila ili određenih načela. Primjerice, političar je izabran (ili nije izabran) zato što se zalagao za neke generalne stavove.

Traganje za tipičnošću i tendencija generaliziranja bitna je osobina filmskog izraza što se može pokazati na bezbroj primjera kakav je i *Noćna pošta* (*Night Mail*, Harry Watt i Basil Wright, 1936). Svrha toga klasičnog dokumentarca nije da prikaže konkretan vlak koji raznosi poštu tijekom jedne noći. To je film-shema u kojem vlak funkcionira kao apstraktni simbol — nije riječ o tom i tom konkretnom vlaku, nego o svim vlakovima i o svim noćima.

Sve što karakterizira karikaturu, koncentracija na bitno, slikovno pojednostavnjivanje, stereotipizacija i poopćavanje sjedinjeno s filmsko-animacijskim zgušnjavanjem vremena i artifičijelnim pokretom funkcionira prirodno i harmonično. Ona dodirna točka koja trajno povezuje karikaturu i film zapravo je temeljno izražajno sredstvo i jednog i drugog medija — montaža.

## 5. Karikaturalna montaža

Svaka slika, bila ona artifičijelna ili utemeljena na predočavanju stvarnosti uz pomoć nekog tehničkog pomagala (fotografska, filmska, digitalna kamera...), može se podijeliti na osnovne gradivne elemente. Ukoliko se ti elementi između sebe nalaze u kongruentnom odnosu, sliku doživljavamo kao običnu, svakodnevnu ili prirodnu stoga što ništa u njoj ne proturječi našim stečenim iskustvima, znanjima i uvjerenjima nastalim na osnovi njih. Takvu sliku čiji svi konstituirajući detalji tvore skladno sastavljenu slagalicu u proporciji s onim što doživljavamo kao usklađeno s našim doživljajem svijeta i njegovom inherentnom logikom nalazimo u primjeru A: zamislimo fotografsku sliku čovjeka koji sjedi na stolcu i promatra zvijezde kroz teleskop. Međuodnos svih elemenata primamo kao nešto normalno i svakodnevno te slika ne privlači našu pozornost. Čak i ako tu istu sliku predočimo karikaturalnim reduciranim crtežom na način da izbacimo nebitne detalje kakvi su recimo zgrade u pozadini i koncentriramo se samo na bitne, čovjek, teleskop, stolac i nebo, slika će i dalje biti nedinamična i nezanimljiva.

No, ako za primjer B ponovno uzmemo istu Chavalovu slavnu karikaturu gdje nalazimo identične gradivne elemente, ali postavljene u radikalno drukčiji međusobni odnos — čovjek *stoji* na stolcu i promatra zvijezde kroz teleskop — tada slika neodoljivo privlači našu pozornost. Ono što nas ovdje izravno potiče da se zadržavamo na slici i tumačimo je upravo je nepodudarnost pojedinosti unutar same slike koja izaziva osjećaj da se u njoj nalazi nešto suprotno svim našim iskustvima, logici i načinu na koji doživljavamo svijet. Postupkom dovođenja u vezu dvaju ili više elemenata slike na način koji odudara od konvencionalne logike umjetnosti karikatura gradi svoj značenjski diskurs.

Upravo u toj metodi bitna je razdjelnica između karikature i ilustriranog verbalnog vica i svih ostalih oblika karikaturalne ilustracije i takozvana humorističnog stripa. Kod drugih riječ je o komično-stiliziranom predočavanju koje funkcionira kao okvir i »ambalaža« sadržaja koji se u cjelini nalazi na verbalnoj, odnosno, u slučaju stripa, narativnoj razini. Jasno, i na filmu postoji karikiranje koje se zadržava na morfološkoj razini filmske slike kada dobiveni rezultat nije filmska karikatura, nego karikaturalna stilizacija čija je svrha

stvaranje specifične atmosfere i vizualnoga dojma, kao i kreiranje crtanih likova koji se, pojednostavnjeno kazano, ponašaju kao savršeni glumci koji do apsoluta realiziraju redateljeve, odnosno crtačeve zamisli. Crtež je, naime, najjednostavnije i najstarije sredstvo putem kojega je moguće predočiti, na primjer, fantaziju, bajku ili jednostavno zabavnu anegdotu pa se karikaturalna stilizacija često susreće u američkim animiranim filmovima, japanskim *animama* ili u europskim serijama zasnovanim na popularnim stripovima, kakva je primjerice *Tintin*. Slika tu funkcionira na isti način kao i u ilustriranom verbalnom vicu, komičnom stripu ili karikaturalnoj ilustraciji, dakle kao sredstvo humoristično stilizirana oponašanja filmske slike, pukog prenosioca sadržaja što se nalazi unutar narativnog diskursa, te je kao takvu možemo nazvati *karikaturalno stilizirana filmska slika*, ali ne i *filmska karikatura*.

Da bi se neka slika mogla nazvati karikaturom, filmskom ili bilo kakvom drugom, ona mora funkcionirati kao piktometafaora čije se primarne informacije nalaze isključivo u njoj samoj i čije značenje i smisao nastaju u odnosu prema njezinu objektu. Metaforična misao rezultat je organiziranja i restrukturiranja međuodnosa gradivnih elemenata objekta karikiranja. Takvo spajanje osnovnih elemenata, njihovo dovođenje u inkongruentan odnos, kontrast ili konflikt (što jasno neodoljivo podsjeća na Ejzenštejnovu shvaćanje filmske montaže, ali ovdje na mikrorazini i u obliku jedne i jedinstvene slike koja funkcionira poput vizualnog anagrama) najvažnija je specifična dodirna točka karikature i filmske animacije kao i filma općenito.

Jednako kao karikaturist i animator polazi od praznoga prostora koji aktivnošću djelomično ili potpuno ispunjava i istodobno osmišljava putem raščlanjivanja zamišljene slike na sastavne dijelove, prvo, »cijedenjem« iz nje onih detalja koji čine njezinu bit te, drugo, njihovim postavljanjem u takav međusobni odnos, poredak i redosljed čija je bitna osobina sadržana u odstupanju, inverziji i izvrtanju logike koju smo usvojili stečenim, naslijeđenim i naučenim opažajnim iskustvima. No, iako karikatura povezuje nepovezivo, spaja suprotnosti, razdvaja ujedinjeno, izvrće i iskrivljuje logiku, ona sama nije nelogična. Karikatura stvara vlastitu logiku čija je najvažnija osobina ukazivanje na logiku i zakonitosti svijeta iz kojega je sama iznikla uz njihovo istodobno propitivanje. Pa premda je odnos gradivnih elemenata karikature bitno drukčiji u odnosu na onu njihovu formaciju koju zatječemo na portretu ili izvornoj situaciji koji su joj poslužili kao model i motiv, karikatura se uvijek nalazi u izravnu odnosu prema njima. Odnos između karikature i njezina objekta zasnovan je na sustavu aluzija i neproporcionalnih analogija, između kojih se nalazi značenjska praznina koju popunjavamo zahvaljujući svojoj sposobnosti tumačenja i stvaranja kauzalnosti putem asocijacija. Uspostavljanje relacija između karikature i njezina objekta moguće je upravo zahvaljujući fenomenu koji Wells naziva »asocijativne relacije«, koje su:

»[...] u načelu zasnovane na modelu sugestije i iluzije koje spajaju prethodno nespojive ili razdvojene slike stvarajući logičan i informativan prije nego nadrealistički efekt. Često, koliko god da su očito nemoguće, te su relacije

kreirane putem fisije suprotnih figura i formi, postavljajući ranije nepovezane i razdvojene elemente u novi spoj.« (1998: 93)

Time dolazimo do definicije *karikaturne montaže* kao postupka koji je zasnovan na povezivanju poznatih i prepoznatljivih vizualnih elemenata na način koji nas navodi da novonastalu (karikaturnu) sliku čitamo i tumačimo putem asocijacija u odnosu na njezin izvorni oblik. Budući da je, prema Wellsu, kinematografska animacija sa svojom sposobnošću metamorfoze, odnosno kontinuiranih prijelaza u formi, »osobito prilagođena procesu asocijativnog povezivanja, jednako kao metodologija putem koje se kreiraju slikovni sistemi i kao mehanizam pomoću kojeg ih se razumije« (1998: 94), ona se pokazala kao gotovo idealan medij primjene i istodobno preobrazbe karikature u oblik pokretne slike.

Metamorfoza također legitimizira proces spajanja očigledno nespojivih slika, stvarajući originalnu relaciju između linija, objekata i sličnog te razbijajući etablirano shvaćanje o klasičnom pripovijedanju. Metamorfoza se opire logičnom razvoju i određuje nepredvidljivu linearnost (temporalnu i spacialnu), čime konstruira različite vrste narativne konstrukcije. Ona istodobno može postići transformaciju u figuri ili objektu koja bitno pripovijeda o tim figurama ili objektima detaljizirajući putem implikacije njihove bitne osobine, (ibid, 69)

Jasno, put od statične karikature pa do filmskom kamerom oživljene i pokrenute karikaturne slike povijesni je proces koji je trajao nekoliko stoljeća i bit će predmet druge studije.

## 6. Filmska karikatura kao trenutačni vizualni geg

Filmska karikatura javlja se u dvama osnovnim oblicima, kao trenutačni i kao kumulativni vizualni geg, takav koji se razvija unutar određene prostorno-vremenske jedinice. U slučaju trenutačnoga gega imamo filmsku karikaturu koja bi teorijski funkcionirala i kada bi se na platnu projicirao samo jedan jedini kvadrat filma. Karikaturna situacija ovdje je kreirana putem vertikalne montaže unutar nedjeljive jedinice filma, kvadrata, metodom dubinske organizacije prostora, što je tehnološka i estetska osobnost animacije. Kao što smo vidjeli u *Ogledu o mikrokadru* (Ajanović, 2005), slika u animaciji izdijeljena je vertikalno na slojeve i razine, u klasičnom crtanom filmu to su takozvani *planovi*, fragmenti slike podijeljeni na aktivne, takve koji su stavljeni u pokret, i neaktivne, takozvane *makete*, odnosno scenografske elemente i one dijelove figura koji se neće kretati tijekom trajanja kadra ili scene. Ti fragmenti nacrtani su na pojedine listove providnih cel-folija koje, poslagane jedna na drugu, stvaraju cjelinu slike. U filmovima gdje je uporabljena takozvana *multiplan-tehnika*, segmenti slike fizički su odvojeni na staklenim katovima postavljenim ispod kamere, a slično dubinsko organiziranje i komponiranje prethodno dekomponirane slike prisutno je u kolažnoj animaciji i u drugim tehnikama koje su se razvile tijekom povijesti animiranoga filma i koje su aplicirane i u računalnoj animaciji, gdje se ak-

tivni, pokretni segmenti slike i neaktivne 'makete' sada unose u računalo putem skeniranja.

U Cannesu nagrađeni belgijski animirani film *Agulana* (Gerald Frydman, 1976) primjer je filma konstruirana kao slijed karikatura u obliku trenutačnoga satiričnog gega, gdje su ne samo anatomske zakoni i zakoni perspektive izloženi žestoku narušavanju nego su izmijenjena i sama svojstva stvari koja smatramo temeljnima i nepromjenljivima. Film slika apsurdni svijet u kojem se drveće pobunilo protiv ljudi i počinje ih zarobljavati, što je predočeno serijom bizarnih prizora u kojima se ljudske figure nalaze uhvaćene unutar drvenih predmeta: žena koje je trbuh srastao s drvenim kolicima, operna diva kojoj su usta odrvenjela, suza što lije niz drveno lice čovjeka...

Jasno, filmska karikatura nije rezervirana samo za animirani film pa je česta i u igranom filmu, gdje najčešće nastaje putem kreativnog organiziranja mizanscene uz čestu uporabu dubokog fokusa i drugih tehničkih i optičkih sredstava. Već spominjani Tati vjerojatno je najilustrativniji primjer autora igranoga filma koji se uspješno služio karikaturnom slikom, ali daleko od toga da je u tome bio osamljen. Roy Andersson svoj je film *Pjesme s drugoga kata* (*Sangerfrån andra våningen*, 2000) armirao filmskim karikaturama kakva je ona koja prikazuje mađioničara kako pred otmjenom publikom u luksuznom salonu izvodi trik u kojem pili sanduk unutar kojega je zatvoren dobrovoljac. Nakon što mu pila dođe do tijela, čovjek počinje groteskno jaukati. Crnohumorna poanta podcrtana je sljedećim kadrom, u kojem vidimo mađioničara kako zajedno s asistenticom uvodi nesretnoga dobrovoljca, čiji je trbuh rasporen, a crijeva iscurila van, u postaju hitne pomoći.

Na festivalu u Annecyju 2005. veliku raspravu izazvao je nagrađeni film *Prikladni klobuk za četvrtastu glavu* (*Fliegenpflicht für Quadrat Köpfe*, 2004) njemačkog autora Stephana-Flinta Miillera. Polemika se vodila oko toga da li je tu uopće bila riječ o animaciji, jer je sasvim malen dio filma nastao uporabom mikrokadra, to jest metodom »sličicu po sličicu«. Decidiran odgovor teško je dati jer je riječ o filmu koji balansira na žanrovskoj granici između animiranog i igranog filma. No, ono što je nedvojbeno u vezi s tim filmom jest da je on jedna od najefektnijih i najoriginalnijih primjena filmske karikature u obliku trenutačnoga gega, među kojima su posebno uspjele one koje se poigravaju slabostima našeg osjetila vida, odnosno njegovom nesposobnošću da razdvoji prednji i stražnji plan na slici. Najuspjeliji dijelovi filma oni

su u kojima Miiller na svoju lutku iz izloga 'odijeva' različite šešire tako što je postavlja ispred krovova berlinskih znamenitosti, muzeja i crkvi, prometnih znakova, logotipova na uličnim natpisima i kontejnerima u pozadini.

## 7. Filmska karikatura kao kumulativni vizualni geg

Karikaturalna slika mnogo se češće pojavljuje na filmu kao geg koji se razvija u vremenu i prostoru. Statična karikatura postaje ne samo »živa« zahvaljujući tehnicima i metodi »sličicu po sličicu« koja u nju unosi dimenziju pokreta, nego je obogaćena faktorom trajanja, dramaturgije i tajminga. Kako to izgleda u praksi, vidjet ćemo ako se vratimo istoj onoj Chavalovoj karikaturi i pokušamo je zamisliti pretvorenu u kratki animirani film, što je u načelu moguće postići na pet osnovnih načina.

U prvom slučaju, koji možemo zvati metoda postupnog otkrivanja, mi u prvo vrijeme ne dobivamo sve bitne elemente slike u vidnom polju, odnosno unutar okvira filmske slike, i tek nakon što se kamera »podigne«, odnosno zumira unatrag, vidimo cjelovitu sliku. To znači da bi Chavalov lik u početku bio prikazan u krupnom planu dok gleda kroz teleskop. Nakon što smo ga nekoliko sekundi pokazali dok pomoću teleskopa usredotočeno studira zvijezde, početak ćemo lagano zumiranje unatrag tako da se najvažniji detalj, stolac, publici pokaže tek na kraju. Dovnikovićev film *Ceremonija* (1966) ogledni je primjer za takvu filmsku karikaturu. Gledatelj nekoliko minuta promatra skupinu ljudi koji se namještaju kao da poziraju fotografu za grupni portret da bi se tek na kraju filma, nakon što se slika proširi, vidjelo da je zapravo riječ o osuđenima na smrt postavljenim pred streljački stroj. Katkad se isti efekt postiže izmjenom formata slike i posljedično tomu promjenama kompozicije, kao što je to slučaj u debitantskom filmu Nedeljka Dragića *Elegija* (1965). U filmu vidimo zatvorenika koji kroz prozor čelije promatra lijepi crveni cvijet, jedini sadržaj njegova turobna robijaškog života. Slika ima oblik uskoga pravokutnika, upravo onakva kako izgleda svijet viđen kroz okno s rešetkama. Kada nakon što je prošlo nekoliko godina, što je prikazano izmjenom godišnjih doba, zatvorenik izađe, slika se proširi cijelim ekranom. Naš junak odlazi kao slobodan čovjek, ne propustivši prethodno zgaziti cvijet koji ga je u zatvoru činio sretnim.

U drugom slučaju, koji možemo nazvati razvojna metoda, u početku imamo kongruentan i logičan prizor, koji se tijekom vremena razvija i pretvara u karikaturalnu filmsku sliku. Ta metoda podrazumijeva da ćemo započeti u poziciji A, gdje Chavalov lik sjedeći promatra zvjezdano nebo, da bi se nakon nekog vremena jednostavno popeo na stolac. Nekoliko veoma uspješnih gegova konstruiranih na osnovi razvojne metode nalazimo u slavnome kanadskom crtanom filmu *Maca se vratila* (*The Cat Came Back*, Cordell Barker, 1988). U jednom od njih vidimo glavni lik, neurotična crtanog čovječuljka, kako s visoke litice pada u dubok i mračan bunar. U mraku prvo vidimo samo žmirkanje njegova dva oka da bi se odjednom pojavila još dva samo bitno manja oka. Čovjek upali šibicu i mi sada vidimo da se pokraj njega nalazi štakor, na čiji se zvižduk odjednom pojavi na stotine drugih šta-

kora. Geg se efektno završava tako što onaj prvi štakor puhne i ugasi šibicu.

Treća metoda kumulativnoga gega zasniva se na iznenadnoj pojavi pojedinosti koja u sliku ulazi izvana narušavajući njezinu logiku. Chavalovu čovjeku koji bi promatrao zvijezde stojeći na tlu netko tko se nalazi izvan okvira slike ubacio bi stolac u kadar ili bi on sam za trenutak izašao izvan kadra i donio stolac. U antologijskom minifilmu *Bambi susreće Godzillu* (*Bambi Meets Godzilla*, Marv Newland, 1969) imamo tipičnu situaciju karikaturalne slike u kojoj se susreću dva odvojena svijeta; Bambi mirno pase nekoliko sekundi, nakon čega biva zgnječen Godzillinom nogom. No, film ipak ne možemo kategorizirati kao nonsens jer stimulira kritičko mišljenje o, recimo, komercijalnoj kulturi i holivudskim žanrovima s njihovim bezbrojnim nastavcima, što je, kako smo vidjeli, na misaonoj razini jedan od temeljnih uvjeta da bismo neku sliku, pokretnu ili ne, mogli nazvati karikaturnom.

Četvrta je metoda metamorfička evolucija prizora gdje je mikrokadar u funkciji preoblikovanja slike u neprekidnu tijeku i bez vidljiva reza (takozvani *morf*). Filmska karikatura izložena je sada serijom mikrokadrova, koje vidimo stopljerne u jedinstven pokret, tako da se geg i humor pojavljuju kao rezultat inkongruentnih elemenata u slici nastalih kao rezultat njezine metamorfičke evolucije. U našem primjeru stolac bi se recimo jednostavno pojavio ispod Chavalova lika, ali su, dakako, mogućnosti kreativne uporabe animacijske metamorfoze mnogo veće jer nam omogućuju dovođenje u izravnu vezu različitih elemenata u slici, čak i onih koji su međusobno inkongruentni. Kanadski animator Craig Welch obilato se služio tom metodom pri stvaranju filma *Nema problema* (*No Problem*, 1992): film počinje prizorom u kojem mali čovjek gimnasticira ispred triju zrcala, u prvo vrijeme vidimo njegov odraz u svim trima zrcalima da bi se odjednom na dvama od njih pojavili likovi njegova *alter ega*, jedan otmjeni i racionalni, drugi posve gol, raskalašen i zloban, njegovi *Id* i *Ego*. Dok čovjek mokri, ispred njega na trenutak se pojavljuje plakat sa natpisom *Niagara Falls*, dok trči prema ženi, između njih se otvori zemlja, i slično.

Konačno, peta metoda temelji se na subjektivizaciji vremena, još jednoj izvornoj osobini animacije koja se u novije vrijeme sve češće primjenjuje i u ostalim filmskim vrstama. Vrijeme koje je u animaciji uvijek artifično jer konstruirano kao zbroj mikrokadrova o čijoj 'gustoći' frekvenciji i ritmu odlučuje jedino animator u ovom slučaju radikalno odstupa od konvencionalnoga vremena. Geg se gradi upravo na inkongruentnosti između našega doživljaja vremena i onoga koje se odvija pred našim očima u filmu. To bi u našem primjeru značilo da se Chavalov lik neobično dugo i sporo penje na stolac i kad mu recimo to na kraju uspije, dan već svane i zvijezde više nisu vidljive. Mi znamo da je metak nemoguće vidjeti u realnom vremenu, ali, primjerice, u lutka-filmu Pjotra Sapegina *Kroz debela stakla mojih naočala* (*Genom mina tjocka glasôgon*, 2004) vidimo metak koji sporo putuje, tako da se njegova junakinja elegantno izmakne iz njegove putanje. Slična odstupanja filmskoga vremena u odnosu na protok koji smatramo prirodnim imamo i u igranim



filmovima kakav je *Matrix* (braća Wachowsky, 1999), gdje je u pojedinim scenama uporabljena kamera koja snima mnogo veći broj kvadrata na sekundu od 24. Uostalom, humor iz ranih nijemih komedija dobrim dijelom dolazio je i od toga što je film projiciran ubrzanije pa su pokreti koje su činili likovi bili užurbaniji i nespretniji.

Svih pet pobrojanih manifestnih oblika filmske karikature kao kumulativnoga gega pojavljuju se u bezbroj njihovih međusobnih kombinacija, kao i ujedinjeni sa statičnom, trenutačnom karikaturnom filmskom slikom.

## 8. Tri primjera filmske karikature

Postoji velik broj filmova koji svjedoče o tome da je tijekom filmske povijesti nastala cijela jedna filmska vrsta, osobito onih realiziranih postupkom animiranja humorističnoga crteža, gdje su film i karikatura stopljeni u tolikoj mjeri da se može govoriti o filmskoj karikaturni u žanrovskom smislu.

Jedan je takav film u Veneciji nagrađeno djelo Raoula Servaisa *Chromophobia* (1966), koje može funkcionirati kao istaknut primjer efektne uporabe trenutačnoga vizualnog gega. Film je antimilitaristička satira, u središtu koje se nalazi stilizirani stroj vojnika čiji je neprijatelj boja u doslovnom i u metaforičnom smislu. Vojnici marširaju i iza sebe ostavljaju crno-bijeli svijet tako što mitraljiraju i bombardiraju sve što je obojeno, počevši od samih slova špice filma i već time narušavajući red i poredak stvari na kakav smo naviknuti. Vojnik puca u šareni grad i boja nestaje komad po komad, drugi uzima usisivač i usisava boju sa odjeće žene, balon u ruci djevojčice pretvori se u robijašku kuglu. Osobito je efektna scena u kojoj slikar želeći prevariti dolazeće vojnike »ugasiti« svoju šarenu sliku tako što pritisne prekidač na štafelaju te na platnu ostane samo crnilo. No kad sljedeći put pritisne prekidač, umjesto da se slika vrati na platno, pojave se rešetke zatvorske ćelije. Servais se obilno služi statičnom, direktnom karikaturnom slikom, kao primjerice kada prikazuju vojnike na čijim se šljemovima pojavi dimnjak dok kuhaju juhu ili televizijske antene kada žele pogledati televiziju. Jasno, osobito u drugom dijelu filma Servais ne uspijeva izbjeći klišeje kakvi su cvijet koji izrasta iz puške ili kada čovjek posadi i zalijeva drvo da bi mu izrasla vješala, što pojačava dojam o konceptu filma kao animacijskim sredstvima oživljena i pokrenuta tematskog albuma karikatura.

U izbor sto kardinalnih kratkih filmova iz povijesti filmske animacije ugledni filmski kritičar Giannalberto Bendazzi uključio je i jednog od uopće najvažnijih autora zagrebačke škole Nedeljka Dragića. No, umjesto nekih od najpoznatijih Dragićevih djela, kakva su *Idu Dani* (1969) ili *Dnevnik* (1974), u izboru se našao njegov raniji film *Možda Diogen* (1966). Bendazzi se vjerojatno odlučio za taj film jer je tu riječ o toliko dosljedno provedenu konceptu filmske karikature da se to djelo može uzeti kao njezin ogledni primjer. Gledatelj slijedi lik maloga vagabunda koji putuje pustim krajolikom prepunim apsurdnih prizora, izvrnute logike i percepcijskih paradoksa. Za razliku od Servaiseva filma, koji se zasniva na trenutačnim vizualnim gegovima, Dragić većinu svojih karikaturnih ideja razvija u vremenu, osobito se poigravajući sa gledateljevim doživljajem prostora. Cijeli je

film konstruiran kao serija inkoherentnih prizora u pokretu, gdje do punog izražaja dolazi Dragićev stenografski način crtanja, brzina, izravnost i izražajnost, kao i aktivni tretman bijelih površina, u čemu se osjeća presudan utjecaj njegova velikog uzora, američkog karikaturista i grafičara Saula Steinberga.

Na neki način slično Chavalovoj karikaturni o čovjekovoj poziciji u univerzumu i njegovoj nemoći da razumije i još manje upravlja složenošću života, mali vagabund probija se kroz svijet koji sve vrijeme dovodi u pitanje sve postulate percepcijskog iskustva i logičkog mišljenja. Dragić osobito voli optičke igre, kao u sceni u kojoj čovječuljak ide prema nama (ili kameri), ali umjesto da se povećava, njegovo se tijelo smanjuje. Sunce koje ostavlja vlastitu sjenu na tlu izađe iznad grada i zatim padne natrag, da bi se u mraku pojavila slova s natpisom *Hotel*. Nakon što otvori slovo E, vagabund se nade usred Leonardove slike *Tajna večera*, gdje se i on priključi Isusu i apostolima servirajući na stol sadržaj svoga zavežljaja. Kada vagabund gura Sizifov kamen, on to čini nizbrdo. Ono što nam se u jednom trenutku čini kao linija obzora odjednom se počne tresti i ukaže nam se kao nit na pletivu koje se nalazi u rukama starice, i tome slično. Najefektnije scene u filmu su one u kojima Dragić lavira na granici između filmske karikaturnosti i nadrealizma. Kada se ispred vagabunda ni iz čega pojavi prozor, on gleda kroz njega prvo s »vanjske« strane da bi onda slobodno ušao »unutra« i na prozoru se odjednom ukazuje zvjezdano nebo. Kada on otvori prozor, mrak i zvijezde prvo počnu kapati u »sobu«, a zatim se i ulijevati »unutra«, da bi na kraju prekrile cijeli ekran. Kada se pred njim ukažu vrata, on ih otvori i ugleda divan krajolik. Pokušava proći kroz vrata, ali se sudari s nevidljivom zaprekom usprkos tome što jato ptica slobodno ulazi i izlazi kroz ista ta vrata. Kada mu nakon velikih napora uspije proći kroz vrata, zajedno s njim na drugu stranu prolazi i njegov pustinjski svijet, dok se cvjetna livada sada preselila ispred vrata.

Film koji efektno ujedinjuje trenutačni i kumulativni vizualni geg jest *Time Out (Aeg maha)*, 1984) estonskoga majstora animacije Priita Parna.<sup>1</sup> Film je podijeljen u dva dijela, prvi

gdje se njegov mačkoliki junak nalazi u sobi i nespretno pokušava slijediti diktat vremena koje dolazi sa zidnog sata, što nam se predočava putem serije dinamičnih kumulativnih gegova. No, kada svemoćna animatorova ruka, klišej kojega se ni najveći animatori ne mogu osloboditi još od Cohlove *Fantazmagorije* (1908), intervenira u svijet koji je sama stvorila tako što izbacila sat u *out*, ništavilo izvan filmske slike, vremena naprosto nestane. Tada se Pärnov lik odjednom nade u svijetu posvemašnje slobode, svijetu bez početka i kraja, neomeđenu zakonima trajanja i fizike. Tu svemogućnost u svijetu bez vremena Pärn dočarava nizom efektnih i vrlo domišljatih apsurdističkih karikatura, kakva je ona u kojoj vidimo kokoš koja liježe naočale, iz kojih se na kraju izlegu dva oka.

Za Parna, čiji studenti na sveučilištu u finskom Turkuu na prvoj godini imaju obvezu učenja stvaranja karikatura bez obzira kojom se vrstom animacije imaju namjeru baviti, pred animatorom se ne nalazi neograničena sloboda, nego »neo-

graničena praznina«. <sup>2</sup> Bit stvaranja u animaciji za njega je sadržana u tome da se »organiziraju dva suprotna načina mišljenja, fantazija i matematički strukturirana misao, u isti vrijeme i u istoj glavi.« Animator (ili karikaturist-animator) mora svoje ideje »učiniti vidljivima« pomoću »nevidljivog alata« koji Pärn zamišlja kao »montažni čekić i čavao« uz čiju pomoć se »unutar jedne filmske slike i između svake od njih spajaju dva ili više elemenata koji nikada prije nisu bili ujedinjeni.« Najidealnija je situacija ona u kojoj su ti elementi svaki za sebe prethodno bili klišeji (»naše su glave pune klišeja, dovoljno je pritisnuti dugme«), koji se sada prvi put ujedanjuju proizvedeći novu i izvornu misao, kako to Pärn pokazuje upravo u filmu *Time Out*.

Metaforički »čavao« omogućio je da se karikatura tijekom dvadesetoga stoljeća postupno preseli iz novina na ekran, gdje će po svemu sudeći nastaviti živjeti i u dvadeset i prvom.

## Bilješke

1 Više detalja o djelu Priita Parna može se naći u mojoj kraćoj studiji »Crtana *perestrojka* Priita Parna« objavljenoj u *Hrvatskom filmskom ljetopisu*, 37/2004.

2 Svi citati Priita Parna zabilježeni prigodom njegova predavanja o pripovjedačkim tehnikama u animiranom filmu održanu na Festivalu animiranog filma u Eksjöu, Švedska, rujan 2005.

## Literatura

- Ajanović, Midhat, 2005, Oglad o mikrokadru, *Hrvatski filmski ljetopis*, 44/2005
- Banta, Martha, 2003, *Barbaric Intercourse, Caricature and the Culture of Conduct 1841-1936*, New York: Schwartzbooks
- Carroll, Noël, 1991, »Notes on the Sight Gag«, u: Horton, Andrew (ur.), *Comedy/Cinema/Theory*, Berkley and Los Angeles: University of California Press
- Hannoosh, Michaele, 1992, *Baudelaire and Caricature. From the Comic to an Art of Modernity*, The Pennsylvania State University
- Hillier, Bevis, 1970, *Cartoon and Caricatures*, London: Studio Vista Limited
- Kunzle, David, 1990, *The History of the Comic Strip — The Nineteenth Century*, Berkley and Los Angeles: University of California Press
- McCloud, Scott, 1995, *Sérier — den osynliga konsten*, Stockholm: Medusa [*Understanding Comics: The Invisible Art*; hrv. izdanje *Kako čitati strip — nevidljivu umjetnost*, Zagreb: Mentor, 2005]
- McLees, Ainslie Armstrong, 1989, *Baudelaire's »Argot Plastique« — Poetic Caricature and Modernism*, Athens and London: The University of Georgia Press
- Olsson, Henny, Harriet Backe, Stefan Sörensen, 2003, *Humorologi, Vetenskapliga perspektiv på humor och skrott*, Sockholm: Liber AB
- Roth-Lindberg, Örjan, 1995, *Skuggan av ett leende, Om filmisk ironi och den ironiska berättelsen*, Stockholm: T Fischer & Co
- Thomson, Ross & Hewison, Bill, 1987, *Skamtteckningar, sérier, karikatyrer*, Bokförlaget Forum
- Turković, Hrvoje, 1978/79, »Klasični crtani film«, *Film*, 16-17/1978-79
- Wells, Paul, 1998, *Understanding Animation*, New York: Routledge