

Joško Marušić

# Kreativna supstancija animiranoga filma ili što nam to radi redatelj?

## Pitanje kreativne supstancije\*

U knjizi *Alkemija animiranog filma* (2004) negdje sam rubno i vrlo površno, u poglavlju sasvim drugih nakana, spomenuo »kreativni softver« animiranoga filma, zapravo, pokušao analizirati koji su to elementi, i u kakvu dominantnom suodnosu, koji definiraju »izvršnost« ili umjetničku razinu nekog animiranog uratka.

U predavanjima studentima animacije sve se češće dotičem toga pitanja pa sam u međuvremenu došao do nekih novih zaključaka. Vidim da to studente neobično zanima, pa se nadam da će se i teorija animacije blagonaklono osmijehnuti ovim mojim razglabanjima.

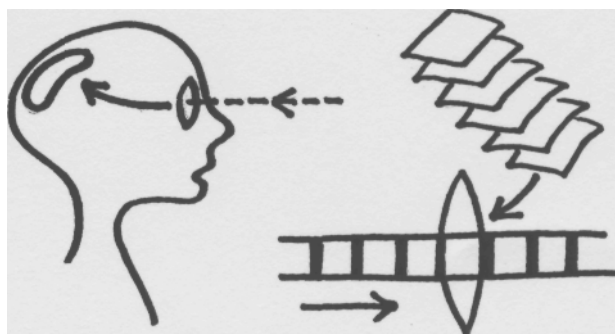
U 44. broju *Hrvatskoga filmskog ljetopisa* (2005) poprilično je prostora posvećeno razmatranjima kolega Ajanovića, Bendadžija i Turkovića o animaciji. Kako se i kolege u razmišljanjima smjelo pitaju neke stvari koje su »upitane i odgovorene« pola stoljeća prije, i ja im se pridružujem, doista držeći da je vrlo produktivno napraviti povremenu inventuru naizgled »očiglednih« definicija.

Posebno je to važno danas, u svjetlu činjenice neopisiva razvoja novih tehnologija, komunikacijskih sredstava, globalizacije i socijalne ekspanzije umjetnosti animacije uz fantastičnu logistiku teorije i obrazovanja. Raspadaju se i dogme o »čistoći umjetničkih izričaja«, interdisciplinarnost je sva kodnevna pojava u umjetničkom životu, konceptualizam (intelektualna elaboracija umjetničkog djela) nužda, a multi-medijalnost klasika.

I koliko god neke plaši ta silna »demokratizacija« u umjetnosti i njezina komunikacijska sveprisutnost, koliko god su mnogi zgroženi količinom hrabroga diletantizma, mene osobno čitav taj proces veseli. Neka se sve više ljudi »služi« umjetnošću, a na nama je da u tom stampedu uspostavljamo nove razine kriterija!

## Medij u mediju

Mediji su se razvili iz klasičnih umjetnosti neposredna komuniciranja. Oni rabe »klasične« vrste umjetnosti u dogovorenom, sinkretičkom sustavu. Dakle, kad u filmu govorimo o »likovnosti«, onda to nije »ona likovnost« iz slikarstva već »posredovana likovnost«, premda je izvorno možda nastala potpuno jednako kao i slikarska umjetnost.



Slika 1

To je važno znati jer u medijskim umjetnostima previše je zabune oko pozicioniranja klasičnih umjetničkih supstancija. Dolazi počesto do tragičnih situacija kako na planu »ega« (umjetnikove samosvijesti), tako i na planu teorije. Umjesto da klasične supstancije transponira u medij, neki (zalutali) umjetnici medij shvaćaju kao svojevrsnu afirmaciju klasičnih supstancija. Ni u primisli studenti animacije ne smiju pomisliti da je animirani film svojevrsna izložba likovnih predložaka. Ja ih čak i »tehnološki« nukam da nakon snimanja predloške doista unište! (U slučaju takozvane »animacije pod kamerom« autor doista, htio-ne htio, na kraju ostane tek s posljednjim predložkom.)

Naš veliki, pokojni kolega i teoretičar umjetnosti Radovan Ivančević, jednom je prigodom rekao kako je (animirani) film svojevrsno zidno slikarstvo u vremenu (mislim da je čak uporabio riječ »freska«). Jasno, teoretičarska slikovitost može biti šarmantna, no takvu vrstu maštovitosti u definiranju animacije ne bih preporučio studentima.

Dakle, i u definiranju medija služiti ćemo se njihovim tehnološkim svojstvima uz uvjet da smo sve klasične umjetničke predloške iz kojih se medij sastoji prethodno mentalno i stvarno »uništili« (bacili u koš). Jedina »istina« dolazi nam s ekrana.

## Filmska reinkarnacija vremena

Navodno, svaki dvjestoti građanin Europe izravni je potomak velikoga mongolskog osvajača Džingis-kana, čije su

\* Medunaslovi su redakcijski, op. ur.



Slika 2

čete sredinom 13. stoljeća došle čak do — Trogira! Na vrhuncu moći pao je ničice pred jednim kineskim misliocem (a Kineza je navodno, prije toga, pobio nekoliko milijuna) i zamolio ga da mu preporuči neki eliksir vječne mladosti. Mudri Kinez iskreno mu je rekao (po cijenu da ostane bez glave) da tako nešto ne postoji, ali da može ponešto produljiti život ako se — odrekne seksa! Mala anegdota služi tek kao zorna ilustracija vječne čovjekove čežnje da pronikne u tajne beskonačnosti vremena, počevši prvo s vlastitim životom.

Otkriće fotografije u 19. stoljeću kao da je podgrijalo tu nadu. Čovjek će, istina, umrijeti, ali svjetlosni zapis o njegovoj tjelesnoj prisutnosti u (određenom) vremenu i prostoru ostat će i budućim naraštajima. Sasvim sigurno, i u običnoj fotografiji sadržano je ponešto života iz fotografskog objekta, pa nije nikakvo čudo da neka (primitivna) plemena ne daju da ih se fotografira jer drže da im se tako otima dio duše. Njihovo uvjerenje svakako je inteligentnije od našega podsmijeha.

Jasno, elite su u povijesti mogle sebi priuštiti inačice takve besmrtnosti kroz portrete i poprsja, no fotografija je dramatično »demokratizirala« tu mogućnost.

A onda je došla (o tome su napisani svesci knjiga) kamera, koja je mogla snimati brzinom od šesnaest, osamnaest ili dvadeset i četiri fotografije u sekundi, slijedeći i zapisujući prostorne gabarite »realnog« vremena. Pa je »izmišljen« projektor, koji je isto takvom brzinom mogao reproducirati snimljeno, praveći čudo nevideno — integraciju sličica pred našim očima i reinkarnirajući ne samo objekt fotografiranja, nego i njegov pokret u »njegovu« originalnom vremenu.

No, animirani film »nastao« je teoretski i praktički još i »prije« igranog i dokumentarnog, postoji tu i »međufaza« optičkih igračaka, ali, ruku na srce, sve je to bilo dio plana da se reinkarnira zbilja!

Ta želja rodila je film!

Winsor McCay svoj film *Gertie* (koji se smatra prvim komercijalnim crtićem) ne reklamira kao »animirani«, nego poziva ljude u kinematograf da vide reinkarnaciju dinosaurus! Da ga je imao prigode »snimiti« igrano, ili dokumentarno, posve sigurno u to doba ne bi kralješnicu lomio crtanjem (nacrtao je oko deset tisuća crteža za tu senzaciju). Tek nešto poslije (isti autor u *Lusitaniji*) otkrit će se fantastične mogućnosti animacije kao posebnog žanra, u kome se ono »film« odnosi, zapravo, samo na čin reprodukcije, to jest reinkarnacije u novom vremenu.

## »Novovremenska« integracija»

Komuniciranje pokretnim fotografijama, bilo igranim ili dokumentarnim, što reinkarniraju događaje, stvorilo je jednu od medijski najpropulzivnijih industrija. No, za razliku od igranog i dokumentarnog filma, gdje kamera fotografiranjem pokušava slijediti »tijek« realnoga vremena, animirani film nastaje tako da se »predlošci« ili umjetnički artefakti (objekti) snimaju tako da se za pripremu i snimanje svakoga uzima *realno vrijeme* po želji, potom ih se snima na filmsku vrpcu (ili kakvu drugu konfiguraciju), a onda »reproducira« u *novom vremenu* brzinom od (danas) 25 u jednoj sekundi, kao i kod igranog i dokumentarnog filma. Takva reprodukcija pred našim očima integrira predloške u pokret, ali, kako su predlošci živoga pokreta u igranom filmu snimateljski »hvatanji« u realnom vremenu, u animiranom filmu dobivamo stiliziran, metaforičan doživljaj. Budući da »pokret« potječe iz prirode međusobnih suodnosa gabarita i detalja predložaka podvrgnutih »novovremenskoj integraciji«, onda je sam čin nastanka pokreta prvorazredna umjetnička supstancija te umjetnosti.

Možemo, znači, govoriti o poetskoj i narativnoj stilizaciji u igranom i dokumentarnom filmu, i o likovnoj stilizaciji u animiranom filmu. Zbog fantastičnih mogućnosti likovnog oživljavanja, animirani film u svojim je istraživanjima izmicao narativnim poticajima pa ga je to vodilo u područja određene »apstraktne neemotivnosti«. I dok je igrani film razvijao u svim svojim žanrovima melodramu kao najpopularniju emotivnu supstanciju, animirani se film »ukopao« u diznjevštini s jedne strane i s druge strane u eksperimentiranju likovnošću, koje se činilo svojevrsnim labirintom. No, snažan razvoj te umjetnosti donio je i na komunikativnom planu velike promjene, pa možemo reći da smo u povijesti animacije također svjedoci melodramatičnih događaja.

Dakle, animacija (*anima* = lat. duša) doista nije »izložba« predložaka koji se mijenjaju brzinom od 25 u jednoj sekundi, nego je animacija autentičan čin kreiranja pokreta (svojevrsna »oživljavanja«). Likovni predlošci (koje smo, kao što smo se dogovorili, nakon snimanja bacili u koš) umjetničko očitovanje nalaze u međusobnoj novovremenskoj integraciji, a ne u umjetničkoj supstanciji svakoga posebno.

Potpuno ista »umjetnička energija« koju je umjetnik unio u kreiranje predložaka i koncipiranje njihove vizualne međuovisnosti vratit će se u novom vremenu u »obliku« nove umjetničke supstancije. To je ono što je kod animacije neodoljivo — upravo taj čin umjetničke alkemije! Jasno, pod pojmom »kretanje« ili »pokret« ne mislim na promjenu položaja određenog gabarita iz točke A u točku B, nego na senzaciju u novom vremenu koja se zbiva pred našim očima (izvršni animatori kao Borivoj Dovniković i Nedeljko Dragić animacijske su senzacije nam priredivali i kad bi lik, karakter, neko vrijeme »boravio« i izvan kadra; sjetimo se genijalne *Muhe* Aleksandra Marksa, gdje se dramatičnost animacije postiže upravo »nepokretnošću« karaktera). Animacija je, dakle, i kad se karakter »uopće ne miče«, nego samo ponavlja iz kvadrata u kvadrat svoju potpuno istu prostornu poziciju!

Budući da je i glazba umjetnost kojom se komunicira u novom, realnom vremenu, vrlo brzo ljudi su te dvije umjetno-

sti — spojili. Dapače, prvi su (zvučni) animirani filmovi i nastali s nakanom »vizualizacije« glazbe. A zvukovi i dijalozi doista su naslijede čežnje za što većim »postotkom« doživljaja reinkarnacije u novom vremenu.

Dakle, nije igrani film — igrani jer u njemu glumi Boris Dvornik, a u animiranome Zekoslav Mrkva! Boris Dvornik može biti likovni predložak i za animirani film, ako se krene tehnološkim putem koji sam opisao (igranom će filmu, ja mačno, u tom smislu ići nešto teže sa Zekoslavom).

Jasno, ukoliko smo spremni na dječju igru reinkarnacije, učinci igranoga filma ne nadomjestivi su. Doista, ništa ne komunicira uvjerljivije od ljudskih osobnosti, pa je, bez obzira na sve žanrovske inačice, takozvani *star sistem* u igranom filmu i dalje dominantan.

Zbog stilizacije koja proizlazi iz alkemijskog tehnološko-kreativnog čina reinterpetacije likovnosti u pokret, animirani je film od samoga početka »zauzeo« pozicije komunikacije u »metaforičkim« sferama, a igrani u »realnim«. Nove tehnološke mogućnosti potpuno su približile animirani i igrani film, pa je u njihovoj sintezi dobitna kombinacija »nove« kinematografije (kako one »dvorsanske«, tako i »kućne«).

### Animacija i spoznaja

No, nakana je ovoga teksta ostati u tehnološkoj orbiti animacije.

Da bismo komunikaciju kojom se bavimo nazvali »filmom«, tehnološki je potrebno proći dvije faze: fazu »produkcije« (pripreme i snimanja predložaka po nekom zadanom konceptu) i fazu »reprodukcije« (integraciju predložaka, fotografija, pred našim očima).

Da bismo spoznali, vidjeli, stvarnost oko sebe, također su potrebne dvije faze: faza registracije i faza spoznaje. Tehnološki, faza registracije obavlja se očima, a faza spoznaje u centru za vid i u daljnjim centrima obrade u mozgu (sl. br. 1).

Znanstvenici su analizirali obradu vidnih podataka u mozgu i ustanovili mjesta čija je funkcija integracija »videnoga«. No to ujedno nisu mjesta za *obradu vremena!* Oko, naime, kao u pikselaciji, radi »fotografije« stvarnosti, šalje ih u mozak, a on integracijom reinkarnira tu stvarnost kao našu spoznaju o njoj. Pritom valja zaključiti dvije dramatične stvari:

1. Oko nikako ne uspijeva fotografirati »sve« fotke u vremenu. Dakle, velik dio zbilje zauvijek je izgubljen za nas. »Koliko« fotografija u vremenu radi oko? Svakako manje od beskonačno, ali vjerojatno više od 25 u sekundi.

2. Postoji i vrijeme između fotografija koje pravi oko i trenutka spoznaje. Dakle, čitava naša spoznaja o zbilji u stalnu je pomaku (odmaku) u odnosu na realno vrijeme »zbivanja«.

Čovjek je, rekli bismo, živući kinematograf.

Kakva nas iskustva, s tim u svezi, čekaju u budućnosti? Znamo li da se čitav taj proces u njegovu vizualnom spektru zasniva na principu svjetlosnog »otiskivanja«, posve je sigurno da će jednoga dana biti moguće reproducirati »sve« što se u povijesti dogodilo! Gledajući film, zbilju doista podvrgavamo ponavljanju u povijesti, ali bez ikakve mogućnosti utjecaja na događaje koji su se dogodili.

Vratimo se opet temi likovnosti.

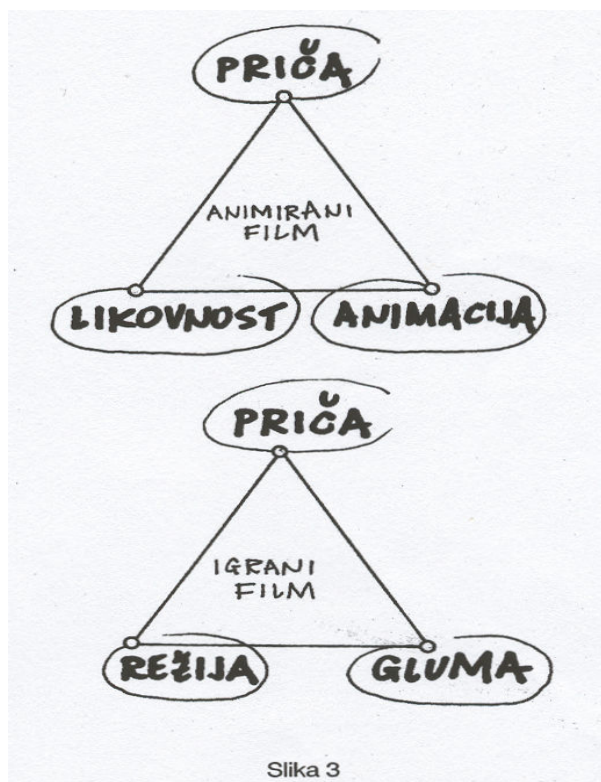
Na gornjem predlošku (sl. 2) vidimo isječak iz igranoga filma u trajanju od pet kvadrata (petina sekunde). Film neka se zove: *Joško potpuno nepomičan u kadru*. Sasvim je jasno da je »glumac« svakoga trena u vremenu stariji nego u vremenu nastanka filma, ali ono što je zanimljivo jest da, bez obzira što se u kadru lice glumca uopće nije pomaklo, na petom kvadratu glumac je za petinu sekunde već stariji nego na prvom, i kao takav je usnimljen! Sve stariji i stariji.

Na donjem predlošku kadar je iz animiranoga filma *Mandlek potpuno nepomičan u kadru*. Peti kvadrat ovog crtića nastao je nakon prvoga kvadrata možda nakon nekoliko minuta, ili sati (ovisno o tome koliko je autoru trebalo za pripremu-precrtavanje sljedećih kvadrata). Budući da je karakter »crtan«, onda je, za razliku od igranoga filma, onaj na petom kvadratu »mlađi« od onoga na prvom!

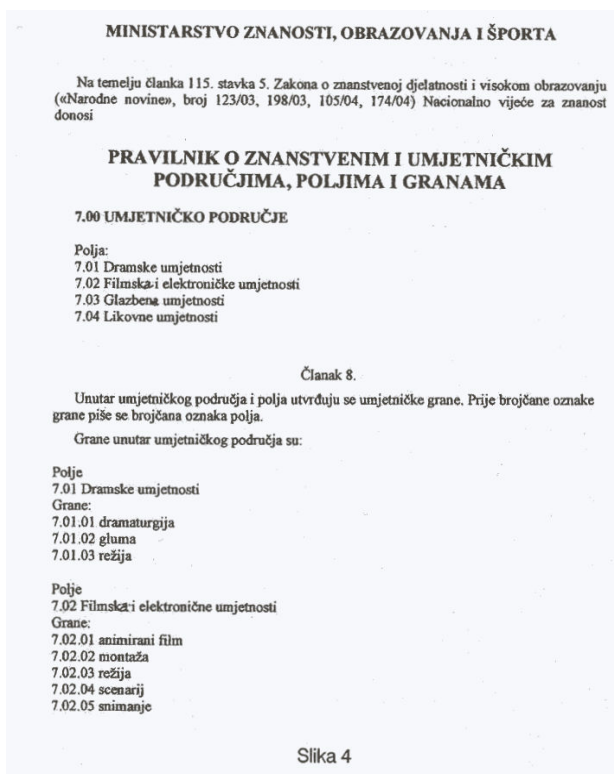
Ova gotovo anegdotska priča važna je da u punini shvatimo aspekt likovne stilizacije u animaciji, kako bismo mogli do kraja slijediti razglabanje o potpunoj kreativnoj supstanciji. Pogotovo će to biti važno u poantiranju o funkciji »režije« u animiranom filmu, koja je potpuno nešto drugo nego ona u igranom filmu. I po »opsegu« i po nijansi umjetničke kompetencije.

### Režija u animiranom filmu?

U produkciji animiranoga filma sudjeluje četrdesetak različitih profesija (bez obzira što se one kod takozvanog »autor-skog« filma često kumuliraju). Od svih tih profesija, njih deset (kod animiranog serijala — deset) držimo umjetničkim



Slika 3



ili »autorskim«. Takav epitet dobivaju jer je kreativni udio autora u njima neponovljiv i kreativno jedinstven. Te su profesije: autor sinopsisa, scenarija, likovnog rješenja karaktera, likovnog rješenja pozadina, glavni crtač karaktera, glavni crtač pozadina, glavni animator, redatelj i skladatelj.

To je pravilo na žalost — nepisano. Traje bitka mnogih profesija da se »uguraju« među autorske. No, ja doista mislim da, primjerice, snimatelj u animiranome filmu — nije umjetnik! On svoj posao radi strogo po kartonu snimanja i njegov profesionalni prinos potpuno je unutar kreativne orbite režije. Za pravo mi daju i najnovija tehnološka kretanja u kojima je »kompjutorizacija« potpuno izbacila snimateljski rad i sada je to u razini takozvanoga *composititga*. Slična »sudbina« dogodila se i s profesijom montažera. Dakako, nisam ja rigidno za podvlačenje crte pod popis autora, ali bi doista bio produkcijski voluntarizam baš sve sudionike produkcije nazvati »umjetnicima«, bez obzira što, jasno, svatko ima pravo na profesionalno poštovanje. No, svojevrsno »podvlačenje crte« i nije tek fakultativno pitanje, riječ je o ozbiljnom problemu autorskih prava, no to nije tema ovoga teksta.

U uvodu sam rekao da je ključna medijska supstancija animiranoga filma čin reinterpretacije likovnosti u pokret. U tom smislu »sudjeluju« i »ponašaju« se sve klasične supstancije u svrhu »žrtvovanja« za novu umjetničku, medijsku, komunikaciju.

Tako sam došao do crteža »kreativnog softvera« animiranoga filma (sl. 3, gornja skica). Donja je skica »kreativni softver« igranoga filma, no taj trokutić doista uzmete fakultativ-

no. On služi isključivo u komplementarne svrhe kako bih do kraja opisao kreativnu supstanciju animacije. Dakle, donji trokut jest tek da bismo lakše razumjeli gornji.

Sve produkcijske profesije sažimam u tri ključne skupine koje čine novu, medijsku supstanciju. Vrijednost ovakva grafikona u obliku trokuta jest i u tome što se sudionici produkcije (ili studenti) mogu zorno podučiti kako je u koncipiranju animiranoga filma moguće (i poželjno) početi od bilo koja od tri »vrha« trokuta, dapače, u praksi će vrlo brzo uvidjeti kako je najpodatnije kretanje od »priče« ujedno i najizloženije iskušenjima koja će naići pri vizualizaciji i »oživljavanju«.

Dakle, svaki, baš svaki film, pa tako i animirani, ima »neku priču«, nekakav narativni koncept, nešto »o čemu je u tom filmu riječ«. Čak i najapstraktniji filmovi nastaju kao rezultat unaprijed smišljena intelektualnog koncepta, pa makar on u fazi realizacije bio podvrgnut improvizaciji. Osobno sam gledao velikog Normana McLarena kako radi film crtajući izravno po filmskoj vrpici. Iako se čitav proces katkada doimao proizvoljnim, autor je ipak za svakih nekoliko metara filma koncipirao svojevrsnu knjigu snimanja (da ne govorimo o njegovim filmovima, a takva je većina, koji su vizualizirani po glazbi — animacija je rađena po takozvanom fonogramu).

»Priča« je i jedini »vrh« koji je isti kod animiranog kao i kod igranog filma.

Drugi je »vrh« trokuta *likovnost*. Mogli bismo to nazvati i »dizajnom« filma. Dakle, likovna je supstancija u animiranome filmu ključna! Kao što vidimo, nje nema u igranom filmu. Likovnost se u igranom filmu »podrazumijeva«, vrlo rijetko ona čini koncept nekoga filma i najčešće je u području ukusa ili stila snimatelja. Vrlo rijetko igrani film rabi metaforičnu likovnost, dok je u animaciji to temelj kreativnoga koncepta. Većina autorskih profesija u animiranom filmu na različite načine »bave« se likovnošću i njezinom tehnološkom interpretacijom.

Treći »vrh« doista je specifičnost samo animiranoga filma, a to je — *animacija*! Animacija je neponovljiv kreativni postupak koji će na jedinstven i primjeren način »oživjeti« likovnost i dati joj točnu energetska interpretaciju u vremenu produkcije.

Ono što je u mojoj definiciji »kreativne supstancije« najdramatičnije, a za čitatelje *Ljetopisa* najintragantnije, jest da u ovome trokutu nema — režije!

Kao što se u igranome filmu likovnost podrazumijeva, u animiranom se filmu »podrazumijeva« režija. Bez obzira što je u pojedinačnom vrednovanju klasičnih supstancija ona i u animiranom filmu najvažnija. Kad se na »špicu« filma napiše »redatelj« onda se ne misli samo na autora koji je film »režirao«, nego na osobu odgovornu za sveukupan kreativni domet filma. Ne može redatelj reći »Ja sam odlično režirao film, ali animacija ne vrijedi i dizajn je loš.« No, zašto je u igranom filmu *režija* ključna medijska supstancija, a u animiranom filmu je nema? Stoga što redatelj u animiranome filmu svoju kreativnu energiju i čitav redateljski koncept dovršava činom nastanka knjige snimanja. Istina, redatelj je nazočan sve do kraja produkcije, dapače vrlo je važan u post-

produkciji, ali ključni kreativni smisao filmu on je dao prije ulaska proizvodnje filma, već u fazi »olovke«. Teoretski (a počesto i praktički) čitava produkcija animiranoga filma može se realizirati tako da se svaki kadar radi odvojeno na posebnoj mjestu, i kod sinkretičkog »susreta« na kraju produkcije mora u potpunosti biti »očitan« redateljska umjetnička katarza iz projekta filma.

To mnoge ljude zbunjuje. Mnogi preplašeni i nejakim »autorima« boje se te činjenice i misle kako je produkcijska racionalnost atak na kreativnost. Upravo suprotno! Redatelj je animiranog filma u prednosti: svoj kreativni postupak on je završio prije mukotrpa čina produkcije, za razliku od redatelja igranoga filma, kojega čeka još teška kreativna »kalvarija« za sama snimanja filma, jer... pogledajte donji trokut: originalnom kreativnom supstancijom u igranom filmu držim *glumu*, a toga je redatelj animiranoga filma »oslobođen«, ili lišen, kako hoćete.

U povijesti animiranoga filma vrlo je često bilo slučajeva da redatelji »nisu znali crtati«, ili nisu bili neki crtači (Vatroslav Mitnica, Dušan Vukotić, pa i Walt Disney), ali su izvrsno režirali (ili producirali) filmove koristeći se vlastitom kreativnošću u motiviranju ključnih sudionika kreativnog postupka. Uspjeh tih redatelja najbolje dokazuje kako klasične supstancije nisu važne same po sebi, nego ih ujedinjuje neki novi pokretač.

Razumijevanje (samozatajne) uloge redatelja u animiranome filmu važno je i za shvaćanje mnogih promašaja u animaciji, kad su se redatelji uzdali u režiju koja će inteligencijom redatelja provesti film od često vrlo dopadljive priče kroz »scile i haribde« likovne, a potom i animacijske interpretacije. Redatelji u animiranom filmu moraju izvrsno poznavati tehnologiju produkcije, imati snažan osjećaj za likovne, glazbene i animacijske komponente, no sami ne moraju biti ni crtači, ni pisci, ni animatori, ni glazbenici. To jest svojevrsan paradoks u animaciji, ali valja ga pošteno objasniti.

U igranom filmu redatelj po svojoj prilici ne može biti introvertirana osoba. Kako će inače svoju karizmu prenijeti na glumce, koji u suglasju s vlastitim kreativnim poticajima moraju interpretirati i redateljevu viziju? Često se tu (kako čujem) redatelji služe raznim psihološkim smicalicama i manipulacijama, što je sve legitimno u svrhu konačnog rezultata, no režijski postupak u animiranome filmu nema nikakva dodira s onim u igranom. Redatelj animiranoga filma nema mogućnosti nikakve manipulacije ni »intimiziranja« sa sudionicima da bi film »ispao bolji«.

Kakvi su tu nesporednosti mogući najbolje pokazuju, često tragikomična, »gostovanja« redatelja u tim umjetnostima.

Pa se redatelj igranog filma koji se bez dovoljno znanja zaputi u režiranje animiranoga filma potpuno prepusti na mi-

lost i nemilost dizajnerima i animatorima, uzdajući se samo u »režiju priče«, misleći kako je to lako jer nema glumaca... A redatelji animiranih filmova privučeni zamamnim zovom igranog filma (i svojevrsna produkcijskog hedonizma u fazi snimanja) glumcima pristupaju kao da su crtani likovi, pa filmovi najčešće »ispadnu« sterilni.

Kad bih se usudio pomalo profano improvizirati, rekao bih da su za uspjeh animiranoga filma mnogo važniji likovnost i animacija od rizika loše režije, dok je kod igranog filma sudbina uspjeha filma o režiji potpuno ovisna.

Na žalost, u nedostatku posebne animiranofilmske kritike, filmski kritičari procjenjuju repertoar animiranih filmova najčešće kao da je riječ o igranim filmovima. Ta praksa zastupljena je i u *Ljetopisu*. Pa se u analizi (a najčešće je riječ o dugometražnim animiranim filmovima) previše pozornosti posvećuje priči i režiji, a premalo jedinstvenom odnosu izvorne likovnosti i njezina oživljavanja.

Gledatelji filmova ne moraju znati te teoretske specifičnosti, oni su toga »instinktivno« svjesni jer im je priroda percepcije filma logična, bez racionalnih analiza. Pa se često filmski kritičari čudom čude uspjehu filmova u publike unatoč njihovim drukčijim teoretskim predviđanjima. Kad je o animiranom filmu riječ, vjerujem da će ovih mojih nekoliko teza, koje su, jasno, potpuno dobronamjerne, pomoći i filmskoj kritici u boljem anticipiranju istinske kvalitete produkcije.

Sudbinska međuovisnost likovnosti i animacije u animiranom filmu ima za rezultat da se u čitavom svijetu animacija studira na likovnim, a ne na filmskim akademijama. Ako bismo do kraja pokušali ogoljeti zajednički nazivnik »filma« u tim različitim medijima, onda kažimo da se on nalazi isključivo u konvenciji reprodukcije, donekle u tehnologiji postprodukcije i donekle u logici i prirodni montaže, kao i u nekim režijskim komponentama (kadriranje, dramaturgija).

No, to je malen udio u sveukupnoj, originalnoj supstanciji animiranoga filma.

Na žalost, ovaj će tekst doprijeti do rijetkih teoretičarskih sladokusaca. Ali, riječ je o prevažnim produkcijskim problemima koji nas čekaju na planu autorskih prava. No, kako će zakon o autorskim pravima išta uspjeti suvislo urediti kad najviša upravna tijela države diletantski i posve ignorantски reguliraju te prevažne odnose? Već na razini nomenklature!

Na slici 4 vidite stranicu iz *Pravilnika o znanstvenim i umjetničkim područjima*, poljima i granama koji je propisalo Nacionalno vijeće za znanost Ministarstva znanosti, obrazovanja i športa. Animirani je film stavljen među »grane« zajedno sa »montažom, režijom, scenarijem i snimanjem«, a u čitavom pravilniku uopće nigdje nema ni riječi o igranom i dokumentarnom filmu!

Oni ne postoje kao grane filmske umjetnosti!