

avangarda zagrebačkog animiranog filma pedesetih

Kad je riječ o avangardi u hrvatskoj likovnoj umjetnosti pedesetih, o proboju dotada snažnog fronta "socijalističkog realizma", osvajanju individualne slobode umjetničkog stvaranja i pluralizma izražavanja, a posebice o najrazličitijim vidovima apstrakcije što se tada javlja — obično se zaboravlja na veoma značajnu ulogu fenomena "zagrebačke škole" animiranog filma. Pokušat ćemo to nadoknaditi i dokazati kako je taj segment likovne avangarde i vizualnog komuniciranja nezaobilazan, ako želimo steći cjelovit uvid i uravnoteženu sliku kulturnumjetničke zbilje u to doba.

Ne ćemo govoriti o povijesti zagrebačkog animiranog filma. Spomenimo samo da je atelje za proizvodnju crtanog filma utemeljen početkom pedesetih godina inicijativom književnika i publicista Fadila Hadžića, te da je taj pionirski pothvat započeo karikaturist i autor stripova Dušan Vukotić, koji je realizirao prvih desetak filmova.

Bitna je oznaka i distinkcija zagrebačkog kruga animacije, da dok najveći postotak svjetske produkcije crtanog filma čine dječji filmovi, a snažne su grane reklamnog ili namjenskog filma, glavnina je filmova zagrebačkog kruga umjetnička produkcija visokih pretenzija namijenjena odraslima. To su filmovi s

osnovnom oznakom pristupa u sferi humora, ironije, poruge ili satire, ponekad mali eseji o univerzalnim temama i problemima čovjeka, kao i o posebnostima života i kulture našega doba.

Promatrajući fenomen "zagrebačke škole" animiranog filma u cjelini i isključivo s likovnog aspekta, uočiti ćemo tri komponente usporedno prisutne u njegovoj genezi i rastu: kontinuitet diznjevске manire (protagonist Walter Neugebauer), animirana karikatura (protagonist je Dušan Vukotić, dok će kasnije Nedjeljko Dragić ostvariti najviši domet u tom crtačkom žanru filma) i, kao treće, osebujna struja koju ćemo nazvati animirano slikarstvo, a u kontekstu likovnih fenomena 50-ih razmatati ćemo je kao bitnu.

Diznjevsku struju, možemo definirati kao receptivnu i imitativnu, s konvencionalnom stilizacijom oblika i tipizacijom sadržajnih gegova, s prepoznatljivom animacijom i montažnim rješenjima, no ona je gotovo neprijetna u ovom desetljeću.¹

Drugu struju nose autori koji su se afirmirali u novinskoj karikaturi i stripu, stvarajući osebujne likove i istražujući granice i mogućnosti lapidarnog, ali sugestivnog likovnog kazivanja. Oni su u radu za tisak ujedno stekli rutinu i brzinu koju su lako

mogli prebaciti i primijeniti na zadatke crtanog filma. No, kao što je rečeno, u kontekstu avangardnih kretanja 50-ih, relevantna je treća grupa autora, onih koji potječu iz slikarskoga kruga i njima ćemo se ovdje baviti.

Slikarska struja ili struja animiranog slikarstva obuhvaća i povezuje dvije komponente i dva su joj izvorišta: najsnažniji i najvažniji je nesumnjivo bio direktni udio i doprinos umjetnika pionira apstraktnog slikarstva u Hrvatskoj, grupe EXAT '51 (Vladimir Kristl i Aleksandar Srnec), ali je postanak i razvoj "zagrebačke škole" nezamisliv bez doprinosa diplomanata Akademije primijenjenih umjetnosti u Zagrebu. Akademija (APU), koja je bila osnovana 1949. godine kao pandan, ali i kao svojevrsna opozicija, Akademiji likovnih umjetnosti (ALU), uvela je za našu sredinu nove metode izobrazbe, temeljene prvenstveno na tradiciji Bauhauasa. Međutim, APU je bila ukinuta administrativnim aktom nakon diplomiranja prve (i jedine) generacije studenata. Ta generacija likovnih djelatnika bila je potpuno novog, ne-akadenskog i anti-akadenskog profila (u klasičnom smislu tradicionalnih likovnih akademija kao izvorišta bogomdanih Umjetnika), jer je težište njihove edukacije i rada bilo na primjeni likovne kul-

ture i senzibiliteta u rješavanju svakodnevnih, "profanih" društvenih zadataka oblikovanja: opreme knjige, plakata, scenografije, grafičkog dizajna u najširem smislu pojma. Ti mladi ljudi koji su bili inicirani u svestranosti pristupa likovnim fenomenima i zadacima postati će istaknute individualnosti i nezaobilazni autori zagrebačkog studija animiranog filma: Zlatko Bourek, Zvonimir Lončarić, Mladen Pejaković i Pavao Štalter. Svi oni u početku nastupaju kao scenografi, odnosno autori pozadina, da bi se postupno osamostalili kao cjeloviti autori animiranih projekata.

Temeljna je oznaka svih spomenutih autora — slikara (Exatovaca i APUovaca zajedno) opsjednutost likovnim izrazom općenito, visoka razina likovne kulture i dobro poznavanje suvremene umjetnosti, profesionalno ovladavanje umijećem slikanja, izuzetna pozornost i odgovornost u radu, a sve je to bilo pretpostavka visokoj razini kvalitete koju su mogli ostvariti i u likovnoj komponenti animiranog filma. Upravo će "pozadine" u ranim crtanim filmovima zagrebačkog studija svojom visokom likovnom kvalitetom — nekonvencionalne, a ponekad i avangardne, svakako dotad neviđene, ne samo u hrvatskom, nego i u svjetskom animiranom filmu — dati onaj "ozbiljni", produbljeni i sugestivni likovni naboj filmovima zagrebačke škole u njezinu nastupu na svjetsku pozornicu 50-ih i ranih 60-ih godina 20. stoljeća. No, nasuprot tomu, u filmovima u cjelini, pa i u onim djelima što će ih ovi autori kasnije samostalno raditi, osjetit će se ponekad nesnalaženje u dramaturgiji, neadekvatna razina u režiji ili montaži. Ti nedostaci bili su uzrokom da neki filmovi nisu bili prihvaćeni od šire publike, iako su postali i ostali kulturni filmovi ljubitelja i znalaca filma i likovnih stručnjaka.

Gotovo bi se svi filmovi "zagrebačke škole" ovoga razdoblja mogli ponovno adekvatnije montirati iz iste građe, tako da se ne izgubi ništa od likovnih vrijednosti i osebujnih animacijskih karakteristika, bez intervencije u scenarističku ideju i koncepciju režijskog pristupa. Ponekad nedostaje samo logičnija veza među kadrovima i sekvencama, da bi filmovi bili sadržajno jasniji i komunikativniji, kao što bi često neznačajnim kraćenjem mogli postati ritmički življi i dužinom prihvatljiviji prosječnom gledatelju. Stoga bi se, zanemarujući povijesni kriterij, a apsolutizirajući kriterij kreativnosti i dosegnute likovne i vizualne vrijednosti — posebno za prezentaciju "škole" stranom publici — mogao montirati jedan

"digest" ili *summary* koji bi filmove od standardnih 12 minuta, kojeg se većina pridržava,² sveo na polovicu, a ponekad bi bile dovoljne i tri minute za dojmljivu prezentaciju cjelovite ideje pojedinog filma. Bio bi to *hommage* zagrebačkom animiranom filmu po metodi predstavljanja fenomena "njim samim". Umjesto pasivnog, leksikografskog pristupa "školi" po autorima, bilo bi važnije interpretirati je u cjelini po vizualnim problemima i likovnim rješenjima najkreativnijih ostvarenja.³

Uz odabrane sekvence ili cijele filmove zagrebačke "slikarske animacije" koje smo projicirali na ovom skupu, dovoljno je dodati nekoliko uvodnih napomena o pojedinom autoru, te definiciju i nekoliko temeljnih karakteristika svakog filmskog projekta, s pokušajem interpretacije specifičnosti likovnog govora pojedinog autora i valorizacije u okviru stanja i kretanja likovnih umjetnosti 50-ih godina 20. stoljeća u Hrvatskoj.

Iako neki filmovi zadiru u početak 60-ih godina, svi su oni "plodovi 50-ih", jer su tada bili koncipirani, a neki i započeti, jer je produkcija animiranog filma dugotrajan proces.

Pavao Štalter (r. 1929) nastupa u skromnoj ulozi scenografa. Slika redovito veoma rafinirane pozadine, koje odaju likovno visoko kultiviran pristup, slojevit, rekli bismo gurmanski za poznavaoce. Katkad je otmjen poput tradicije japanskoga crteža (*Dva puža*, prema pjesmi J. Preverta, redatelj Nemet, 1960) ili značaki integrira i reinterpretira asocijacije na srednjovjekovne minijature (*Balada*) ili se oslanja na suptilne skale i raskošnu paletu boja u tragu Paul Kleea (*Cupido*, 1961). Nažalost, svojim visoko vrijednim likovnim pristupom oblikovanju pozadina ponekad sudjeluje u filmovima koji su po likovnim rješenjima glavnih crtača i po redateljskom pristupu izvan okvira našeg interesa, jer su ispod razine dometa hrvatske umjetnosti tog povijesnog trenutka. Kao kvalitetne primjere vrijedi pogledati Štalterov udio u dva filma Nedjelka Dragića, koji tada još nije bio razvio svoj originalni i inventivni crtački pristup.

U filmu *Cupido* (1961) scenografija je reducirana na plošno tretirane fasade gradskih kuća, rafinirano modre, kleeovske tradicije. No, niti unutar istog filma Štalter se ne drži šablone: kad želi poručiti da se prizor odigrava u "drugom" dijelu grada, skala će se pomjeriti prema zelenom dijelu spektra.

U filmu *Sanjar* (1961) plošna arhitektonska kulisa riješena je poput kolaža,

metodom "patchworka" arhitektonskih simbola (prozori, vrata, krovovi, balkoni...). Crtačka mreža u koji su ti koloristički fragmenti uklopljeni i njome povezani, odaje utjecaj kaligrafije Steinberga. Ponovno uočavamo rasipnost ideja, mnogolikost pozadina i usklađen odnos grafike i kolaža.

Spomenimo zatim tandem redatelja Vatroslava Mimice i crtača Aleksandra Marksa (r. 1922), stoga što je njihov film *Perpetum mobile* (1961) po svojoj likovnosti također ukotvjen u tradiciji modernog slikarstva, a ne animiranog filma. Na ekranu oživljava jedan tipični izmišljeni dadaistički stroj, poput onih koje poznajemo iz opusa F. Picabije i srodnika. Ovo je inače u zagrebačkom krugu izuzetan primjer ideologiziranog filma, u duhu političkog trenutka: industrijsku civilizaciju simbolizira nehumani rad na vrpici, a otuđeni radnik na vrpici proizvodi samo šarafe, no sadržajna poanta nije riješena vizualno (kako to rade veliki majstori animacije), nego verbalnom propagandnom porukom, otprilike: "dajte radniku da sam odlučuje, pa će biti bolje..." /treba se sjetiti da je to bila epoha proklamiranog "radničkog samoupravljanja" (autodigestion, fr.)/

No, visoka razina likovnosti dosegnuta je suradnjom A. Marksa, u funkciji glavnog crtača i Zlatka Boureka (r. 1929.), jednog od budućih najosebujnijih autora, kao scenografa, odnosno slikara pozadina, u filmovima V. Mimice.

Film *Kod fotografa* (redatelj V. Mimica, 1959) riješen je montažom kolaža, isječaka. Iako je tema mala šala (scherzo) o fotografu koji pokušava nasmijati model, nositelj doživljaja u filmu je "duhoviti crtež", a ne literarni, sadržajni geg iz repertoara tradicionalnih crtanih filmova. Animirani crtež postao je subjektom filma. Crtež je lirske karaktere, likovno profinjen, a ne karikaturalan, niti idealiziran kako je to bilo veoma često u animiranom filmu. Pri tome crtež se tretira, kao da se kreće u svojoj razni, samostalno, a kolorirane plohe pozadine nemaju jasne obode ni čvrste obrise.

U filmu *Inspektor se vraća kući* (redatelj V. Mimica, 1959) primijenjena je kolažna pozadina, a kretanje se odvija po zakonu plohe, po obrisima, konturi pojedinog isječka — uzdužno, poprečno — a ne po logici sile teže. Papirnati likovi ponašaju se dosljedno kako dolikuje papirnatu svijetu. Otkrivanju niz primjera inventivne likovne dramaturgije: na primjer, u zamračenu polju, samo oči određuju položaje i odnose likova, a time se ostvaruju efekti humorističnog nadrealizma.

Svojim prvim samostalnim filmom *Kovačev šegrt* (1961) predstavlja se autor Zlatko Bourek u svojoj izvornosti i individualnosti. Specifični nadrealizam u oblikovanju likova, krajnja je opozicija trajnoj i temeljnoj struji crteža, koji je od početka nastojao biti dopadljiv, pa ponekad i slatkast sve do najgoreg kiča. Bourek uvodi komponentu "nelije-pog" u animirani film, a njegovi su likovi — kao u autorovu samostalnom i "ozbiljnom" slikarstvu — srodni pokretu art brut. No dok je nadrealističkom slikarstvu svojstvena sugestivnost volumena i iluzionistička prostornost, Bourek uz naglašeno voluminozne likove u definiranju prostora i scenografije primjenjuje dosljedno plošnost, kao "apstraktni" prostor svijeta animiranog filma.

Za film Vladimira Kristla (r. 1923) *Don Kihot* (1961) muziku je pisao najpoznatiji hrvatski avangardni skladatelj Milko Kelemen, sugerirajući metalnim zvukom Don Kihota, kao "limenog vojnika". Kristl dosljedno provodi plošnost u oblikovanju i tretiranju prostora, kao i kretanja koje "klizi" plohom i nikada ne vodi iluzionistički u dubinu. Njegov pristup je inovativan i kreativan i treba mu posvetiti pozornost temeljitijom analizom, jer bi se u općim oznakama plošnosti koje smo dosad spominjali mogla izgubiti snažna osobnost ovog autora, a znamo da vrijedi latinska *si duo faciunt idem non est idem*.

Sadržajno, to je groteskno osuvremenjivanje Cervantesova literarnog lika, vizija fanatičnog plemenitog viteza ("tužna lika") Don Kihota, koji se umjesto protiv vjetrova, bori protiv automobila. Stoga je mjesto zbivanja moderni autoput, a stalni vizualni motiv u filmu je široka cesta, s grafičkim odvajanjem dviju prometnih traka crtkanom linijom (kao u stvarnosti). Cesta je prikazana ili u pogledu odozgo, iz zraka, dakle potpuno plošno ili pak iz strogog profila, kad se ploha reducira na rtu. U pogledu odozgo zauzima gotovo cijelu plohu kadra, ostavljajući samo usku svijetlu traku pri vrhu, tretiranu poput horizonta (kad je brdovita cesta, na usponu). Iza tog horizonta "niču" plošno prikazana vozila u profilu izdižući se dok se sasvim na otkriju, a potom se (opet potpuno plošno) "spuštaju" po cesti do donjeg ruba gdje iščezavaju. Odlično je i ritmički živo riješeno pojavljivanje novih vozila, zatim smjena pojedinačnih automobila (najrazličitijih karikiranih "tipova") ili grupa različitih vozila, te napokon njihovo kontinuirano kretanje ulijevo ili udesno po odgovarajućoj "traci". U sve tri navedene kategorije ritma i kompozicije oblika na plohi, nema ponavljanja ni sheme, nego

je pojavljivanje i nestajanje automobila ili njihovo grupiranje iznenadno, "po zakonu slučaja" neočekivano, tako da ostavlja veoma živ dojam. Krajnje plošno stilizirani tipovi vozila oslanjaju se na dječji likovni izraz, crtani su u profilu ili kao u presjeku (!), a kreću se poprečno (nikad u dubinu). Ljudski lik sasvim je geometrijski stiliziran (u duhu ruskog konstruktivizma): kvadrat predstavlja tijelo, krug glavu, a ta planimetrijska kombinacija na dva kotača postaje prometnik-motorista! Zapravo je to aluzija na mehaničkog "kentaura" 20. stoljeća, motoristu sraslog s motorom, kao što je mitski ko-njanik bio srastao s konjem. U toj uzavreloj prometnoj gužvi nastupaju i fantastični autobusi na nekoliko "katova" prikazani plošnom metodom vertikalne perspektive. Zapravo to je dvojna kombinacija izraza: redovi putnika unutar autobusa vidljivi su, kao da je transparentan, po metodi dječjeg likovnog izraza (tzv. rendgenski crtež), a primjenom "vertikalne perspektive", redovi se nižu jedan iznad drugoga, umjesto jedan iza drugoga. Avioni, pak, koji nadlijeću autocestu nose svoje putnike — poput padobranaca — na krilima!

Ritmu kretanja doprinosi i to što se u kadrovima, u redovitom slijedu javljaju telegrafski stupovi s razapetim žicama, pa se horizontalnim promicanjem slike među tim vertikalama ili iza njih sugestivnije doživljava kretanje. Time je nadoknađen nedostatak pejzaža u kadru, koji bi inače "promicao" i dočaravao kretanje u predodžbi gledatelja. /Napomenimo zanimljivu koincidenciju tehnike animiranog filma i likovnog izraza: kretanje se "u triku" redovito ne izvodi pomicanjem nacrtanog vozila, nego povlačenjem trake s naslikanom pozadinom u suprotnom smjeru/. — Animacija je najčešće riješena kolažiranjem naslikanih elemenata, ali se povremeno rabe i kolaži fotografija ili reprodukcija likovnih djela, posebno za prikaz duhovnog stanja glavnog lika, "mentalnih slika", odnosno onoga što mu promiče u svijesti: vjetrovače, Dulcinea itd. No, i za ovaj film vrijedi napomena o nevjštoj dramaturgiji, režiji i montaži (u odnosu na tijek radnje, ne kao slijed likovnih senzacija). Neke su sekvence preduge, a ponekad je zbog ispremiješanih smjerova kretanja nejasan smisao "radnje", blijeda je poanta na kraju, a i tekst nije dosegao razinu slike.

U Kristlovu filmu *Šagrenska koža* (prema Balzaku, 1960), također je prisutan raskorak između prosječne režije, prenaplašene geste i patetične "glume", poput nijemog filma i

odličnog slikarskog ostvarenja: primjene koloristički profinjene apstrakcije i kolaža u kubističkoj tradiciji (s izrescima iz suvremenih hrvatskih novina).

Krada dragulja (1959), iako je najraniji Kristlov film, možda dosiže vrhunac kvalitete u likovnim rješenjima, u svježini zamisli, kao i u kombinaciji s likovno majstorski riješenim Bourekovim pozadinama. Savršeno suptilan crtež i dosljedno proveden likovni minimalizam, koloristička skala odiše blagošću i lakoćom akvarela (i ovdje su primjetni daleki odjeci Kleea). Glavni je lik je definiran samo jednom linijom (segmentom kružnice), dopunjen plohom boje, a javljaju se elementi planimetrijskih likova. Izrazitu i naglašenu linearnost crteža prati osamostaljena "ploha boje" neomeđena linijom. Ovo razdvajanje linije i boje ili osamostaljenje crteža u odnosu na obojenu plohu — jer se obris lika i boja koja mu "pripada" ne poklapaju, boja nije "ispuna" crtežom omeđene plohe — veoma je često u modernom slikarstvu, ali možda je najtipičnije i najprepoznatljivije u opusu "lirskog" foviste Raoula Duffyja. Kretanje i međuodnosi i ovdje slijede zakonitosti i logiku likovnog govora, a ne imitiraju realnost.

Za film Dušana Vukotića (1922-1999), *Surogat* (1961), najpoznatiji film zagrebačkog studija koji je dobio "Oskara", kao prvi animirani film izvan SAD, pozadine je radio Z. Lončarić na samo njemu svojstven minimalistički način: jedna tkanina u boji pijeska za obalu i druga modra za more. Taj pristup usklađen je s Vukotićevom metodom sažimanja oblika: svi predmeti za napuhavanje, osim što su plošni strogo su geometrični u "ispuhanom" stanju (kvadrat i pravokutnik, trokut i krug...). Oblikovno ovaj svijet oblika potječe iz exatovskog kruga geometrijske apstrakcije, a M. Susovski je dobro uočio najbližu konkretnu asocijaciju u *Kompoziciji UP 20* Aleksandra Srneca. No, uz to je autor zadržao i nešto tradicije karikature u crtežu, uz oslanjanje na Joana Miroa u nekim stilizacijama i otvorenim bojama.

Zajednički film A. Marksa i Z. Boureka (redatelj V. Mimica) *Jaje* (1959), u kojem sudjeluje i avangardni muzičar A. Klobučar, direktna je asocijacija, igra, persiflaža, povišenog trenutka koji bismo mogli nazvati "apstrakcija je među nama": modernisti se rugaju modernizmu, vrhunska autoironija sredstvima avangarde. Nakon objavljivanja monografije o kiparu Vojinu Bakiću, bila je to izrazita aluzija na temu njegovih "oblutaka", krajnje redukcije detalja i idealne stereo-

metrije volumena kojoj teži i dosiže je suvremena hrvatska skulptura. U filmu *Kipar* razmišlja o savršenom djelu koje bi "detroniziralo" Rodinova *Mislioca* i "uklonilo" s postolja Mona Lizu i nalazi genijalno rješenje: nakon duge muke — "snese" jaje (tipičan Bourekovski nadrealizam). Duhovito je ismijana snobovska publika, likovni kritičari: oni uvijek nešto "vide" (i kad ničega nema) i time "zakite" izvorno djelo, ali svatko "sudi po sebi" i projicira u likovno djelo "ono što nosi u sebi": dama vidi rogove, jedan uši (?), drugi krila (?) itd. To je trijumf i poraz apstrakcije ujedno.

Dok se češće citiraju filmovi Kristla, prilično je zapostavljen doprinos hrvatskom animiranom filmu drugog exatovca, sljedbenika geometrijske apstrakcije u slikarstvu - Aleksandra Srneca (r. 1924). Zato o njemu govorimo na kraju. Smatram da simbolički obilježava kraj desetljeća koje razmatramo i ujedno predstavlja kulminaciju zagrebačkog avangardnog animiranog filma.

Srncove kompozicije u likovnim djelima uvijek su bile dvodimenzionalne, ali u filmu *Čovjek i sjena* (redatelj Vunak, 1960) preskočile su treću dimenziju (dubinu) i uključile četvrtu dimenziju — vrijeme. I ovdje je primijenjen princip odvojenog, zasebnog crteža (prisutan u najmanjoj mogućoj mjeri, samo kao eksplikativni dodatak) i kolorističkih ploha u temeljnim planimetrijskim likovima: kvadratu, trokutu, krugu i njihovim izrezima. Srnec potpuno dokida likovnu doslovnost, svojstvenu ogromnom broju crtanih filmova: u ovom su filmu osamostaljena ljepota forme i kompozicija oblika u plohi u vremenskoj sukcesiji glavna tema i istinski sadržaj. Preostala je samo naznaka scenarijskog sadržaja, a zapravo prisus-tvujemo svečanosti skladnih oblika i poeziji boja apstraktnog slikarstva. U tijeku kratkog trajanja filma, autor je rasipno ponudio plodove neizmjerne likovne invencije i mašte.

Navest ću samo dva primjera. Dok hoda pored drvoreda, čovjekova "sjena" se po asocijaciji oblika "izgubi" jer se svrsta u likovnoj srodne oblike drveća jer im je zajednička plošna stilizacija (trup — glava, kao deblo — krošnja), pa se likovno prepoznaju(!) kao pripadnici istoga roda, iako su sasvim druge građe i bitka u realnosti. Srnecov animirani film je sjajna je likovna ilustracija Calderonove teze: od iste su stvari život nam i snovi. Iz nepreglednog mnoštva likovnih domišljaja, koji zaslužuju posebnu studiju, podsjetit ću još samo na trenutak kad se u razvoju radnje pokaže potreba da se pojave stube. Srnec ih

slika ili bi bilo bolje reći madioničarski stvara kao kaskadu "stepenica", poput antologije primarnih planimetrijskih likova geometrijske apstrakcije i stvara razigranu kompoziciju obojenih ploha na obojenoj podlozi. Film nudi vizualni užitek u kinetičkom apstraktnom slikarstvu, to je vrhunski animirani *hommage* EXAT-u. Za ovo djelo nije adekvatan naziv animirani film, ono je zaista animirano apstraktno slikarstvo, geometrijskog smjera.

Kao što je pokret jedna od odlika kiparstva 20. stoljeća i legitimni mu je naziv kinetička skulptura, tako i Srnecov film i neki Kristlovi filmovi zaslužuju naziv kinetičko apstraktno slikarstvo. Dojam nakon gledanja ovih animiranih filmova je isti kao da smo prošetali suvremenom izložbom apstraktnog slikarstva.

Prelazeći i u drugu godinu sedmog desetljeća moramo spomenuti *Malu kroniku* Mimice i Mladena Pejakovića. Ovdje se naime pokazuje sama bit zagrebačke škole, kao trajno otvoreno polje istraživanja, jer se nakon tolikih dosljedno plošno postuliranih rješenja, koja su nam djelovala kao norma (ali ne i dogma), javlja realna reljefna pozadina. To su cijevi i poluge, "mrtva priroda" industrijske epohe, istodobno i simbol dominacije stroja i aluzija na civilizaciju otpada. U toj se otuđenoj prirodi, odnosno u surovom industrijskom okolišu, odvija tragična sudbina pregaženog slijepca, malog i nejakog pojedinca. •

BIJEŠKE

- ¹ Nažalost, nakon tri desetljeća izuzetne tenzije i visokih dosega zagrebačke avangarde animiranog filma, devedesetih će upravo ta konfekcijska i konvencionalna struja tvoriti najveći dio hrvatske produkcije animiranog filma.
- ² Jedan od razloga bile su i norme zbog sudjelovanja na natječajima za financiranje, kao i zbog klasifikacije i valorizacije filmova.
- ³ Taj projekt sam prije desetak godina predlagao, ali nije bio prihvaćen.