

Vladimir Rismondo¹¹⁶

STRIP, ANIMIRANI FILM, IDEOLOGIJA

Izvorni znanstveni rad
<https://doi.org/10.59014/RRBD6205>

Sažetak

Cilj je rada istraživanje moći u medijima stripa i animacije. Kako je riječ o medijima masovne recepcije, autor polazi od pretpostavke – prenesene iz razdiobe vrsta moći Johna Kennetha Galbraitha – da se u ovom slučaju radi o kondicionirajućoj moći koja diseminira svjetonazor i ideologiju.¹¹⁷ U tom kontekstu promotren je određen broj primjera uglavnom američke, britanske i japanske kako strip-produkcije, tako i animiranog filma od 1929. do 1988. godine, s naglaskom na produkcije velikih izdavača i studija za animaciju. Zaključno se utvrdilo da strip i animirani film u prvoj polovini 20. stoljeća oblikuju i dodatno diseminiraju uvjerenja koja su društveno već prisutna, dok u drugoj polovici stoljeća dolazi do promjene svjetonazorskih i ideoloških pretpostavki što oba medija do izvjesne mjere unaprijed nagovještavaju, a donekle i kondicioniraju.

Ključne riječi: animirani film, društvo, kondicioniranje, moć, strip

Uvod

Govoreći o stripu i animaciji dotičemo se medija koje – bez obzira na ranije početke – u pravilu smatramo medijima 20. odnosno 21. stoljeća. Za razliku od najvećeg dijela dosad provedenih istraživanja, ovaj rad pokušava komparativno sagledati problem iskazivanja i diseminacije moći u spomenutim medijima.¹¹⁸ Problemu se pristupa iz isključive perspektive

116 Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku, Sveučilište J.J. Strossmayera u Osijeku, vrismond@gmail.com

117 Pojam „diseminacija“ u ovom radu upotrebljavam u izvornom latinskom značenju „raznošenja“ i „promicanja“, a ne u kontekstu Derridinog dekonstrukcijskog tumačenja pojma, odnosno „raspršivanja značenja“.

118 Ma koliko se čitatelju učinilo neuvjerljivim, čak i u svjetskim razmjerima rijetki su, praktički nepostojeći tekstovi koji sveobuhvatno, te komparativno obrađuju strip i animirani film. Tekstovi, pak, koji u tom smislu postoje najčešće se ograničavaju na kronološki uža razdoblja i kulturalne

humanističkih, a ne društvenih znanosti, te se u tom smislu isključuju

krugove. Naime, sama priroda građe vezane uz strip i animirani film proizlazi iz njezine obimnosti, štovite nesagledivosti obiju produkcija, što nužno traži specijalizaciju ne samo na jedno od dva područja, već i na dodatna kronološka, zemljopisna ili tematska ograničenja. Ovakva situacija, opet, nužno proizvodi arbitarnost u izboru metoda analize, a one – ovisno o znanstvenoj orijentaciji autora/autorica variraju od, primjerice, filozofije animacije, preko vizualnih studija, pa sve do percetivnih zadataki stripa. Na istim premisama počiva i raznolikost više ili manje znanstvenih formata tematski pripadajućih tekstova, ali i (s izuzetkom temeljnih postavki poput razdiobe stripa na velika razdoblja produkcije) nedostatak konsensusa po pitanju temeljnih teorijskih postavki. Iz toga konačno proizlazi da o sintagmama „teorija stripa“ i „teorija animacije“ govorimo samo uvjetno, a zajednička opća teorija stripa i animacije – usprkos nesumnjivim zajedničkim početlima utkanim u simulirano ili stvarno predočavanje vremena u vizualnim medijima – ne postoji. Odatle, najposlije, i činjenica kako se o problemu moći (najčešće ideološke, obzirom da anglo-saksonsko jezično područje – u kojemu je objavljeno nesrazmjerno najviše publikacija – vrlo teško razlikuje svjetonazor i ideologiju) u stripu i animiranom filmu pisalo mnogo, fragmentarno, utkano u drugačije, uglavnom kronološke diskurse, te zato više nego jednom paušalno. Izuzetak predstavljaju ogledi o velikim ili drugačije zaokruženim produkcijama poput, primjerice, japanskog „manga“ stripa kao globalnog fenomena ili, recimo opusa proizašlih iz Disneyevih studija. Drugačije rečeno, objedinjujući, striktno fenomenološki pristup stripu i animiranom filmu zasad ne postoji, a pogotovo ne u kontekstu istraživanja problema moći. Izuzetak u hrvatskoj koliko-toliko znanstvenoj publicistici, opet, donekle predstavljaju sada već davni tekstovi posvećeni stripu Vere Horvat-Pintarić i Zlatka Posavca. Vera Horvat-Pintarić je ogled „Autorski strip zagrebačke škole“ prvi put objavila u siječnju 1973. godine na Trećem programu radio Zagreba, a ogled o stripu „Tupko“ Nedeljka Dragića napisala je za specijalizirani talijanski strip-časopis „Comics“ 1972. godine; Zlatko Posavac je, pak, nakon feljtona „Strip u Hrvatskoj“ (časopis „15 dana“, Nar. Sveuč. Moša Pijade, Zagreb, 1970-1971.) publicirao studiju „Strip i stripologija“ („Život umjetnosti, br. 22-23, IPU, Zagreb, 1975., str. 126-150) koju smatramo najvažnijim dosadašnjim teorijskim doprinosom izučavanju stripa u Hrvatskoj. Zbog relativne zastarjelosti i drugih specifičnosti niti jedan od navedenih naslova nije relevantan za našu temu. Što se animiranog filma tiče, moguće je nabrojati nekoliko naslova od kojih nijedan ponovo ne korespondira, ili se tek rubno dotiče teme moći. Prije svega je tu opsežna studija Ranka Munitića („Estetika animacije“, Univ. Umetnosti u Beogradu, Filmoteka 16, Beograd-Zagreb, 1982), a potom skupovi ogleđa Midhata Ajanovića („Animacija i realizam, HFS, Zagreb, 2004.), Joška Marušića sa suradnicima („Alkemija animiranog filma, Meandar Media, Zagreb, 2004.), te Hrvoja Turkovića („Život izmišljotina: Ogledi o animiranom filmu“; HFS, Zagreb, 2012.). Zainteresirani čitatelj može, pak, posvjedočiti analitičkoj raznolikosti, ali i arbitarnosti u izboru analiziranih primjera u popisu za nas više ili manje relevantnih naslova, a koji također nisu izravno citirani u radu. Napominjemo kako je sljedećih tridesetak naslova navedeno isključivo s namjenom ukazivanja na širinu i arbitarnost izvora, tiču se isključivo stripa (identičan popis mogao bi se sastaviti i za animirani film), te su navedeni abecednim redoslijedom: 1. Adams, K. A. (1983). The greatest American hero: Ego ideals and familial experiences, *The Journal of Psychoanalytic Anthropology*, 6(4), 345–413. 2. Barker, M. (1984). A haunt of fears: The strange history of the British horror comics campaign, London: Pluto Press. 3. McAllister, Sewell, Gordon Barker, M. (1989). Comics: Ideology, power and the critics. Manchester, Manchester University Press. 4. Barker, M. (1999). Getting a conviction: Or, how the British horror comics campaign only just succeeded. u J. A. Lent (ur.), *Pulp demons: International dimensions of the postwar anti-comics campaign* 69–92. Cranbury, NJ: Associated University Presses. 5. Berelson, B. (1949). What „missing the newspaper“ means. u P. F. Lazarfeld & F. N. Stanton (ur.), *Communications research, 1948–1949*, 111–128, New York: Harper & Brothers. 6. Berger, A. A. (1973). The comic-stripped American. Baltimore: Penguin Books. 7. Bongco, M. (2000). Reading comics: Language, culture, and the concept of the superhero in comic books. New York: Garland Publishing. 8. Brown, J. A. (1997). Comic book fandom and cultural capital. *Journal of Popular Culture*, 30(4), 13–31. 9. Carrier, D. (2000). The aesthetics of comics. University Park, PA: Pennsylvania State University Press. 10. Dorfman, A., Mattelart, A. (1971/1984). How to read Donald Duck: Imperialist ideology

pristupi koji na bilo koji način počivaju na statistički uvjetovanoj analizi. Umjesto toga odabrali smo pristup koji se – unatoč historiografskom spominjanju odabranih primjera te ograničavanju na raspon od trećeg do devetog desetljeća 20. stoljeća – temelji na husserlovski intoniranoj fenomenološkoj metodi, odnosno isprepletenosti trostruke analize: eidetska analiza počiva na premisi o postojanju kondicionirajuće moći (kako ju je formulirao John Kenneth Galbraith, a razradio Noam Chomsky) u stripu i animiranom filmu, intencionalna analiza kontekstualizira odabrane primjere u specifične svjetonazorsko – ideološke obrasce, dok genetička analiza razjašnjava razvoj i promjenu tih obrazaca s razdjelnicom na prvom i

in the Disney comic. New York: I.G. Editions 11. De Haven, T. (1995). Borrowing Richard Outcault. *Inks*, 2(3), 18–20. 12. Edwards, J. L., & Winkler, C. K. (1997). Representative form and the visual ideograph: The Iwo Jima image in editorial cartoons. *Quarterly Journal of Speech*, 83(3), 289–310. 13. Gilbert, J. (1986). A cycle of outrage: America's reaction to the juvenile delinquent in the 1950s. New York: Oxford University Press. 14. Gower, D. L. (1995). Health-related content in daily newspaper comic strips: A content analysis with implications for health education. *Education*, 116(1), 37–43. 15. Gordon, I. (1998). *Comic strips and consumer culture, 1890–1945*. Washington: Smithsonian Institution Press. 16. Harvey, R. C. (1996). *The art of the comic book: An aesthetic history*. Jackson, MS: University Press of Mississippi. 17. Lent, J. A. (1995). Comics in East Asian countries: A contemporary survey. *Journal of Popular Culture*, 29(1), 185–198. 18. Lent, J. A. (Ed.). (1999). *Pulp demons: International dimensions of the postwar anti-comics campaign*. Cranbury, NJ: Associated University Presses. 19. Lombard, M., Lent, J. A., Greenwood, L., & Tunc, A. (1999). A framework for studying comic art. *International Journal of Comic Art*, 1(1), 17–32. 20. Mazzarella, S. R. (1999). The 'superbowl of all dates': Teenage girl magazines and the commodification of the perfect prom. In S. R. Mazzarella i N. Pecora (ur.), *Growing up girls: Popular culture and the construction of identity* (pp. 97–112). New York: Peter Lang Publishing. 21. McCloud, S. (1993). *Understanding comics*. Northampton, MA: Kitchen Sink Press. 22. McRobbie, A. (1991). *Feminism and youth culture: From Jackie to Just Seventeen*. Boston: Unwin Hyman. *Introducing Comics and Ideology*. 23. Medhurst, A. (1991). *Batman, deviance and camp*. u R. E. Pearson i W. Uricchio (ur.), *The many lives of the Batman: Critical approaches to a superhero and his media* (149–163). New York: Routledge. 24. Nyberg, A. K. (1998). *Seal of approval: The history of the Comics Code*. Jackson, MS: University Press of Mississippi. 25. Pecora, N., Mazzarella, S. R. (1999). Introduction. In S. R. Mazzarella & N. Pecora (ur.), *Growing up girls: Popular culture and the construction of identity*, 1–10. New York: Peter Lang Publishing. 26. Pustz, M. J. (1999). *Comic book culture: Fanboys and true believers*. Jackson, MS: University Press of Mississippi. 27. Robbins, T. (1999). *From girls to grrrlz: A history of women's comics from teens to zines*. San Francisco, CA: Chronicle Books. 28. Rubenstein, A. (1998). *Bad language, naked ladies, & other threats to the nation: A political history of comic books in Mexico*. Durham, NC: Duke University Press. 29. Sabin, R. (1993). *Adult comics: An introduction*. New York: Routledge. 30. Solomon, N. (1999, March 11). Keeping Mickey in the private domain. sa <http://www.fair.org/mediabeat/990310.html> 31. Tanel, J. D., Murphy, B. K. (1998). *Collecting comic books: A study of the fan and curatorial consumption*. u C. Harris i A. Alexander (ur.), *Theorizing fandom*. (pp. 53–66) Cresskill, NJ: Hampton Press. 32. Walker, L. (1994). *The feminine condition: Cartoon images of women in The New Yorker*. *Inks*, 1(3), 8–17. 33. Wertham, F. (1954). *Seduction of the innocent*. New York: Irwin & Company. 34. Witek, J. (1989). *Comic books as history: The narrative art of Jack Jackson, Art Spiegelman, and Harvey Pekar*. Jackson, MS: University Press of Mississippi. 35. Witek, J. (1999). *Comics criticism in the United States: A brief historical survey*. *International Journal of Comic Art*, 1(1), 4–16.

drugom dijelu 20. stoljeća. U istom kontekstu odabrani su primjeri masovno popularnog stripa i animiranog filma – u pravilu potpisanim od strane velikih producenstkih studija i izdavačkih kuća – jer upravo masovnost njihove diseminacije i popularnost pri recepciji najjasnije rasvijetljavaju ključni fenomen kondicionirajuće moći. Konačno, širina u radu obuhvaćenog vremenskog raspona zahtijeva usporedan sintetički pristup problemu moći u oba medija te u tom smislu predstavlja *novum* ne samo u tekstovima ovog formata, već i u hrvatskoj, pa i široj znanstvenoj periodici (vidi bilj. br. 3).

Opće je, i bez sumnje aksiomatsko mjesto da mediji masovne komunikacije iskazuju posjedovanje moći, pri čemu ćemo kao definiciju moći upotrijebiti onu Maxa Webera prema kojoj je moć – pojednostavljeno rečeno – sposobnost da se vlastitom voljom drugima nametne željeno ponašanje (Weber, 1968). Pitanje je, međutim, o kakvoj se vrsti moći radi u kontekstu medija masovne komunikacije? U svrhu nalaženja odgovora obratit ćemo se Johnu Kennethu Galbraithu koji moć dijeli u tri kategorije. Kondigna moć, moć prisile, i kompenzacijska moć, odnosno moć posredovana nagrađivanjem, po Galbraithu su jasno vidljive i mjerljive, ali tzv. kondicionirajuća moć ili moć uvjeravanja daleko je fluidnija (Galbraith, 1983). Pojavljuje se u eksplicitnim oblicima – kroz, primjerice, obrazovne sisteme ili medijske sadržaje – te implicitno, u vidu kulturnih obrazaca. Moć medija masovne komunikacije po prirodi je, dakle, kondicionirajuća, a najčešće ju nalazimo u formi odražavanja ili sugeriranja svjetonazora i/ili ideologije. Pritom ćemo za ovu priliku svjetonazorom – opet vrlo pojednostavljeno – smatrati skup općih ideja o svijetu i vrijednostima, pojmove poput onih koji definiraju što je lijepo ili ispravno, dok ćemo ideologiju definirati u vidu ideja ograničenih na ekonomsko i političko funkcioniranje društva (Geoghegan i Wilford, 2014). Suvremeni mediji masovne komunikacije idealni su za diseminaciju i jednog i drugog, a ponajprije zato što do najšire publike dopiru izravno, bez posrednika, te istovremeno djeluju putem grafičke, filmske i televizijske slike, odnosno riječi i zvuka. Zato ih je zanimljivo proučavati u svjetlu tzv. „Humeovog paradoksa“ koji govori o proizvodnji vlasti manjine nad većinom; manjina putem masovnih medija proizvodi jednako masovni pristanak većine, a to čini – kako bi rekao Noam Chomsky – proizvođenjem emocionalno potentnih simplifikacija (Chomsky, 2006).

Demokracija, Hays i Wertham

Povijest filmskih žanrova, ali i stripa, kao medija masovne komunikacije, poglavito je u prvoj polovini 20. stoljeća zapravo povijest upravo takvih simplifikacija koje proizvode emocionalni učinak, no publiku u isto vrijeme hrane nizom svjetonazorskih i ideoloških poruka koje prema potrebi mogu i opravdavati društvenu stratifikaciju ili političke strategije. Pitanje je samo naravi tih poruka: slijede li one postojeća uvjerenja i odnose, pa ih samo dodatno oblikuju i pojačavaju, ili, pak, strip, film i animirani film kao umjetničke forme prepoznaju buduće trendove, ili možda – u svjetlu „Humeovog paradoksa“ – jednostavno proizvode pristanak većine na stavove manjine? U ovom kontekstu daleko je zanimljivije promatrati opisana pitanja u tzv. demokratskim društvima, i to posebno u prvoj polovini 20. stoljeća jer je državno poticana proizvodnja filma, pa tako i animiranog filma u, primjerice, Sovjetskom Savezu vrlo često bio otvoreno propagandne, odnosno ideološke naravi; stvaraoci koji se nisu dali uvući u tu industriju – poput znamenitog animatora Jurija Norsteina, ali i mnogih drugih – utjecali su se, pak, autorskim, nerijetko nadrealističkim sadržajima s porijeklom u kulturnoj baštini. K tome, što se stripa tiče, Sovjetski Savez nije posjedovao vlastitu proizvodnju. Utoliko je još zanimljivije primijetiti kako su baš liberalizmu odane Sjedinjene Američke Države – u cilju osiguravanja pravovjernosti svjetonazorskih i ideoloških poruka – već 1934. godine inaugurirale tzv. „Haysov propis“, a radilo se o samonametnutoj autocenzuri velikih filmskih studija (Balio, 1993). Propis je zabranjivao promociju seksa, nasilja i kriminala, ali je i određivao nužno pozitivan odnos prema svjetonazorski temeljnim vrijednostima poput države, religije i općenito institucija vlasti. Među poznatijim žrtvama Haysova propisa bila je i Betty Boop, u počecima ekstremno seksualizirani animirani ženski lik stvoren u studiju Maxa Fleischera, a koji se pod utjecajem spomenutog propisa tijekom narednih godina i desetljeća ikonografski preobrazio u društveno prihvatljivu američku domaćicu. Usporedbe radi, slična regulativa pod nazivom „Werthamov propis“ donesena je 1954. godine i u kontekstu stripa (Dauber, 2021). Jedan od zanimljivijih stradalnika u ovom slučaju bio je strip „Judgement day“ izdavačke kuće „EC Comics“ koji je doživio sudsku zabranu jer je glavni lik u stripu bio tamnopus (Duncan i Smith, 2009). Navedeni propisi doneseni su u vrijeme kad je produkcija animiranog filma i stripa bila skupa, ovisila o velikim studijima, odnosno

producentskim kućama, zato i predvidljivim načinima distribucije, te je restrikcije u tom kontekstu bilo lako nametnuti. Ovdje se, razjašnjenja radi, treba ponovo vratiti na Noama Chomskog koji tvrdi kako medijski sadržaj mora proći kroz nekoliko filtara (Chomsky, 2006). Prije svega, radi se o filtru korporativnog vlasništva, a svi ostali proizlaze iz njega, uključujući autocenzuru, odnosno konzultiranje tzv. „stručnih izvora“ koji osiguravaju ispravnost informacija, privilegirane demantije i reklamiranje. Diseminacija kondicionirajuće moći kako u filmu i animiranom filmu, tako i u stripu, moguća je, dakle, prije svega u kontekstu postojanja navedenih filtara koji prije svega osiguravaju centralizirano upravljanje, a time i nadzor nad sadržajem. To, dakle, u potpunosti isključuje tzv. autorsku animaciju namijenjenu prikazivanju na specijaliziranim festivalima – pa samim tim dostupnu ograničenom broju gledatelja – ali uključuje visokobudžetnu studijsku animaciju namijenjenu kinoprojekcijama, odnosno bilo kojoj vrsti masovnog umnožavanja ili recepcije. Slično vrijedi i za strip, odnosno neovisne, alternativne i „underground“ produkcije. Tome treba dodati kako je nakon pojave manga-naslava „Akira“, autora Katsuhire Otomoa, na zapadnom tržištu – a to se dogodilo u rasponu od 1988. do 1991. godine – teško uopće govoriti o globalno utjecajnom stripu.

Kondicioniranje putem onoga u što već vjerujemo

S druge strane, isti veliki filmski studiji, odnosno producerske kuće koje smo ranije spomenuli i sami su se sredinom 20. stoljeća trudili ugoditi publici, što je uključivalo slijedenje te potvrđivanje postojećih svjetonazorskih pretpostavki od kojih neke iz današnje perspektive imaju sasvim drugačije konotacije. Vjerojatno ne posljednji primjer koji bismo ovdje mogli navesti svakako je Disneyev animirani film „Mickey’s Mellerdramer“ (1933.) koji se jasno referira na američku „minstrel show“ tradiciju iz 19. stoljeća. Tu su, naime, nastupali gotovo isključivo bijeli izvođači, ali su bojali lica u crno kako bi – često posprdno – imitirali Afroamerikance. Disneyev film počinje upravo bojanjem lica animiranih likova, a, iako je riječ o duhovitom uprizorenju poznatog abolicionističkog romana „Uncle Tom’s Cabin“ spisateljice Harriet Beecher Stowe iz 1852. godine, upravo je zbog bojanja lica danas shvaćen kao izraz rasističkog svjetonazora te ga je nemoguće pronaći na službenim kanalima Disneyeve kompanije. Eksplicitnije rasističke konotacije imali su, pak, propagandni animirani

filmovi nastali u doba Drugog svjetskog rata, a one su se mahom odnosile na Japance. Dobar primjer u tom kontekstu je film „You’re a Sap, Mr. Jap“ (1942.) redatelja Daniela Gordona te u produkciji kompanije „Famous Studios“. Iako se u osnovi radi o ideološki eksplicitnoj poruci vezanoj uz ratnu situaciju, film je protkan i svjetonazorskim implikacijama koje Japance u sukobu s likom Mornara Popeya prikazuju snishodljivima i prijetvornima te s izrazitim rasnim obilježjima. Još perfidnije svjetonazorsko kondicioniranje pronaći ćemo, pak, u onovremenim glazbenim animiranim filmovima poput „Swing, monkey, swing“ (1937.) redatelja Bena Harrisona te u produkciji Charlesa Mintza. Radi se o filmu koji popularne jazz i blues standarde u izvođenju Afroamerikanaca interpretira putem likova majmuna; u ovom konkretnom primjeru na taj je način karikiran orkestar Caba Callowaya, kao i tada vrlo poznata afroamerička pjevačica Bessie Smith. Konačno, naš posljednji primjer u istom kontekstu predstavlja glazbeni film „Scrub me Mamma with a Boogie Beat“ (1941.), režiran od strane Waltera Lantza i u produkciji kompanije „Universal Pictures“. Središnja glazbena tema filma je pjesma istog naziva koju je krajem 1940. godine popularizirao najprije orkestar Willa Bradleya, a potom i trio „The Andrews Sisters“. Ovdje se vizualni sadržaj odnosi metaforički prema tekstu koji opisuje veselu situaciju iz newyorškog Harlema, dok je radnja animiranog filma smještena na ruralni jug SAD-a te je protkana konotacijama na izgled i lijenost Afroamerikanaca.



Slika 1. „Mickey’s Mellerdramer“, Walt Disney Productions, 1933.



Slika 2. „You’re a Sap, Mr. Jap“, Paramount Pictures, 1942.

Američki strip i kulturno naslijeđe

S druge strane, implicitno svjetonazorsko kondicioniranje u američkom stripu prve polovice 20. st. vjerojatno bismo mogli smatrati uzorom upotrebe te vrste moći. Primjera radi, poznati strip „Buck Rogers“ autora Dicka Calkinsa i Philipa Nowlana – koji je još 1929. godine inaugurirao lik prvog strip-heroja – već u samoj raspodjeli glavnih likova pokazuje zanimljiv obrazac. Naime, u stripu se pojavljuju tri temeljna lika. Lik heroja Bucka Rogersa zapravo je pilot iz 20. stoljeća, zamrznut i probuđen pet stoljeća kasnije, u doba kad mongolske horde gaze zapadnu civilizaciju. Buck Rogers, našavši se u novom, kolektivističkom svijetu postaje predvodnikom pokreta otpora, a sve zahvaljući liberalnim idejama koje donosi iz prošlosti. Potom je tu lik Wilme Deering, pratiteljice i pomagačice heroja. Ona je, dakako, emocionalno privržena heroju, mada nikada ne dolazi do stvarne realizacije veze. Konačno, tu je i dr. Huer, briljantni znanstvenik koji služi kao neka vrsta mentora navedenim likovima. Strip je prije svega bio neka vrsta ideološke reakcije na tzv. „mongolsku revoluciju“ iz 1921. godine, a koja je, opet, bila potaknuta prethodnim revolucionarnim događajima iz 1917. godine u Rusiji te koji su proizveli golemi medijski utjecaj u Europi i SAD-u.

Ipak, zanimljivije je primijetiti kako već opisana podjela uloga u stripu oslikava i utvrđuje tradicionalne svjetonazorske, uglavnom protestantske ideale koje možemo pronaći u društvenim temeljima Sjedinjenih Američkih Država (Weber, 2001). Buck Rogers je neustrašiv i poduzetan duh

koji portretira idealiziranu sliku prvih doseljenika posvećenih očuvanju slobode, ali i osvajanju nepoznatih prostranstava kontinenta. Lik Wilme Deering, s druge strane, konstituira se, pak, u vidu kombinacije lijepe avanturistkinje i protestantskog ideala „dobre žene“ koja voljenom muškarcu pomaže u ostvarivanju pravednih napora, a bez koje on ne bi mogao uspjeti u svojim nakanama (Hillerbrand, 2003). Dr. Huer, najposlije, putem znanstvene ekspertize postaje neka vrsta pomagača paru glavnih likova, ali zapravo također simbolizira protestantske vrijednosti; kao majstor prirodnih i tehničkih znanosti, on gotovo u detalj oslikava tezu Roberta Mertona o ulozi upravo tih spoznaja koje su engleski puritanci i njemački pijetisti potencirali u istraživanju božanske kreacije svijeta (Merton, 1938, prema Hooykaas, 2000, 98-103). Strip bez ikakve sumnje ideološki inaugurira ne samo ideju o slobodarskom i demokratskom Zapadu – suprotstavljenom kolektivizmu Istoka – već svjetonazorski jasno uspostavlja razliku među rodnim ulogama, odnosno potencira značaj znanosti. Također je zanimljivo primijetiti kako u kasnijim nastavcima serijala spomenuti trojac odlazi u svemir raznoseći ideje demokracije, što dodatno upućuje na tezu koju je već Rudyard Kipling oformio u poznatoj poemi „The White Man’s Burden“. Naime, Kipling je tekst napisao 1899. godine u ime opravdavanja američke aneksije Filipina; teret bijelog čovjeka počiva na njegovoj ulozi u pronošanju civilizacijskih dostignuća onima koji se do takvih postignuća nisu dovinuli, što u konačnici ideološki opravdava kolonijalnu ekspanziju. Na isti će se način i Buck Rogers u svemiru boriti s ideološki zaostalim, mada tehnološki naprednim civilizacijama, donoseći pritom progresivne i ideološki ispravne ideje.

Ovdje je zanimljivo primijetiti kako se gotovo identičan sadržaj pojavljuje u nešto kasnijem, ali globalno mnogo poznatijem stripu „Flash Gordon“ (1934.) autora Alexa Raymonda. Lik Flasha Gordona ovdje će postati reinkarnacijom Bucka Rogersa, lik Dale Arden imat će karakteristike jednake onima Wilme Deering, a lik dr. Huera u novijoj će inačici postati dr. Hans Zarkov. Narativno gledano, naši likovi bivaju uvučeni u svemirsku pustolovinu u pokušaju sprečavanja kataklizme uzrokovane približavanjem planete Mongo Zemji. Odletjevši raketom na Mongo, ondje nalaze razjedinjeno društvo sastavljeno od različitih vrsta humanoidnih stvorenja, ali bazično pod despotskom čizmom planetarnog imperatora Minga. Flash Gordon će do kraja originalnog Raymondovog serijala ne samo pobijediti Minga, već i donijeti ideologiju demokracije među stanovnike Monga. I u

ovom slučaju jasno je vidljiv animozitet prema kolektivističkom i tiraniji sklonom Istoku – vizualno potenciran izrazitim rasnim, orijentalnim obilježjima imperatora Minga i njegovih doglavnika te bezličnošću njegovih vojnika – a koji se može dokinuti samo individualnim djelovanjem i, dakako, pobjedom heroja.

Američki je strip tijekom dvadesetih i tridesetih godina dvadesetog stoljeća proizveo više svjetski poznatih i dugotrajnih naslova koji su narednih desetljeća na ovaj ili onaj način implicirali sličan svjetonazorski sadržaj te tim putem kondicionirali publiku. Prije svega tu je „Tarzan“ (1929.) autora Hala Fostera, a koji je nastao prema nešto ranijim romanima Edgara Ricea Burroughsa. Iako glavni lik Tarzana u stripu naoko promovira romantičarsku ideju povratka prirodi, zapravo je riječ o bijelom čovjeku – štoviše čovjeku plemenitog porijekla – koji u afričku prirodu, odnosno među njezine stanovnike uvodi red i moralnost. Nadalje, tu je „Phantom“ (1936.) autora Leeja Falka, a strip opisuje lik maskiranog, ali ponovo bijelog heroja koji – slično Tarzanu – osigurava red među plemenima u imaginarnoj azijsko-afričkoj zemlji Bangala. Za razliku od Tarzana, Fantom se svojim poslom bavi po nasljednom pravu, obzirom da se ono prenosi iz generacije u generaciju muških potomaka iste obitelji; domoroci, naravno, vjeruju kako se stoljećima radi o istoj osobi koju smatraju besmrtnom. Konačno, i vjerojatno u najmanjoj mjeri svjetonazorskog kondicioniranja, tu je strip „Mandrake the Magician“ (1934.) koji je također kreirao Lee Falk. Mandrak je, dakako, ponovo bijele puti, a i jedini je od dosad spomenutih likova koji raspolaže nekom vrstom supermoći. U njegovu slučaju radi se o moći hipnoze, međutim za nas je u ovom trenutku daleko zanimljiviji Mandrakov glavni pomoćnik. Radi se o Lotaru, divovskom afričkom princu koji – umjesto da postane kraljem moćne federacije plemena – svojevremeno bira vjerno, na trenutke robovski slijediti Mandraka u njegovim pustolovinama. Lotar je obdaren nadljudskom snagom, ali ne i osobitom inteligencijom, ikonografski se pojavljuje odjeven u leopardovu kožu, a također govori vrlo slab engleski. Iako se i u slučaju ovako opisanog odnosa Mandraka i Lotara radi o jasnoj intelektualnoj nadmoći bijelog čovjeka nad onim druge rase, valja ipak primijetiti kako je Lee Falk liku Lotara dao obilježje tamnoputog borca protiv zločina, što je prvi primjer takve karakterizacije u svijetu stripa.



Slika 3. „Phantom“, Lee Falk, 1937.



Slika 4. „Mandrake the Magician“, Lee Falk, 1936.

Svi navedeni primjeri odgovarali su kako svjetonazorskim, tako i ideološkim uvjerenjima koja je američka ili općenito publika na Zapadu u većoj ili manjoj mjeri već posjedovala te dijelom tome duguju svoju popularnost i utjecaj. Bilo je, međutim, i suprotnih primjera od kojih je vjerojatno

najpoznatiji promotivna naslovnica novog strip-superjunaka nazvanog „Captain America“. Radi se stripu koji su za kompaniju „Marvel Comics“ neposredno pred ulazak Sjedinjenih Američkih Država u Drugi svjetski rat kreirali Joe Simon i Jack Kirby. Captain America je bez sumnje naj-patriotskiji američki superjunak, ali na spomenutoj naslovnici prikazan je kako udara Adolfa Hitlera; autori su po izlasku tog grafičkog priloga dobili niz negativnih reakcija publike, pa i prijetnji smrću, što se može objasniti činjenicom da je velika većina Amerikanaca u tom trenutku još uvijek bila protiv ulaska zemlje u rat (Duncan i Smith, 2009). Raspoloženje se, jasno, nedugo zatim promijenilo te tako više nitko nije protestirao na likove Batmana i Supermana koji – gađajući glavne američke neprijatelje baseball-lopticama – pozivaju Amerikance na kupnju ratnih obveznica. Ironija u cijelom slučaju leži u činjenici da se Batman i Superman u niti jednom cjelovitom strip naslovu nisu uključili u rat.



Slika 5. „Captain America Comic“ (br.1),
Joe Simon, Jack Kirby (dio naslovnice), 1941.



Slika 6. Batman i Superman protiv američkih neprijatelja, World
Finest Comics (dio naslovnice), 1943.

Disney i kondicioniranje djece

S druge strane, strip i animirani film sve do početka šezdesetih godina 20. stoljeća smatrani su zabavom za mlađu publiku te je u tom smislu zanimljivo promatrati svjetonazorsko kondicioniranje upravo u tzv. izričito dječjim formatima. Djeca su, kako su već pokazala istraživanja na tu temu, izrazito podložna svjetonazorskom kondicioniranju upravo zbog potrebe poistovjećivanja sa strip junacima i animiranim likovima (Komal S, Mazar A, Munzah M.A, Abdul R, 2018). U tom smislu posebno se ističe djelovanje znamenitog Walta Disneya i njegove kompanije koja je – počevši s filmom „Snowwhite and the Seven Dwarfs“ (1937.) – do danas na različite načine proizvela gotovo nepreglednu količinu dugometražnih animiranih filmova namijenjenih masovnoj publici. U radu posvećenom upravo svjetonazoru kojim je Disney putem dugometražnih filmova kondicionirao dječju publiku, Stephanie Mastrostefano dokazuje kako se iza naoko bezazlenih narativa kriju precizno usmjerene poruke (Mastrostefano, 2013). Tako, primjerice, film „Bambi“ (1942.), inače adaptacija poznatog kratkog romana za djecu Felixa Saltena iz 1923. godine, zapravo promovira tradicionalne obiteljske vrijednosti. Naime, iako i roman i film naoko podcrtavaju ekološke probleme i sukobljenost čovjeka s prirodom, društvo šumskih životinja – pogotovo u filmskoj inačici priče – vjerno preslikava hijerarhiju ljudskog društva, a Bambijeva obitelj tradicionalnu inačicu porodice s precizno određenim rodnim ulogama: Bambijeva majka je, uvjetno rečeno, kod kuće i brine za porod, dok je otac uglavnom odsutan te posvećen upravljanju šumom. Štoviše, Bambijev je otac poglavito u filmu prikazan kao simbol maskularnih vrijednosti kojima njegov sin teži i koje tek treba dosegnuti.

Svjetonazorski je sustav još jasnije sugeriran u filmu „Lady and the Tramp“ (1955.) gdje je priča smještena u društvo pasa. Film se za početak može smatrati posvetom tradicionalnim vrijednostima američke srednje klase koje su bile aktualne do početka tzv. velike depresije iz 1929. godine. Te su vrijednosti vizualno simbolizirane pseudoviktorijskom inscenacijom, a narativno samorazumljivim klasnim razlikama među psima: psi koji pripadaju ljudskom poretku imaju, a lualice nemaju ogrlicu. Zaplet u filmu omogućen je zabranjenom ljubavlju dvaju pasa koji pripadaju različitim klasama, dok se rasplet može sažeti njihovim sjedinjenjem. Pritom je važno napomenuti da je to sjedinjenje postalo moguće tek ulaskom lualice u

svijet poretka, a vizualni simbol tog čina ponovo je ogrlica koju nekadašnji lutalica na kraju filma ponosno nosi te tako pokazuje da je američki san o uzdizanju u društvu itekako moguć.



Slika 7. „Bambi“, Walt Disney Productions, 1942.



Slika 8. „Lady and the Tramp“, Walt Disney Productions, 1955.

Strip i kondicioniranje pobune

Svi dosad navedeni primjeri animacije i strip-produkcije spadaju u prvu polovinu 20. stoljeća, a zajedničko im je obilježje relativno čvrsta svjetonazorska, pa i ideološka hijerarhija vrijednosti. Zato se heroji u američkom

stripu bore protiv jasno definiranog zla koje na kraju mora biti nadvladano, štite i propagiraju društveno-politički poredak te – posebno u doba velike depresije, odnosno Drugog svjetskog rata – skrbe za slabe i nemoćne. Konačno, zato je u američkom animiranom filmu moguće pronaći toliko, iz današnje perspektive, rasističkih konotacija, rodno i društveno jasno definiranih uloga te, najposlije, ratne propagande koje se ne bi postidjeli ni cenzori u Sovjetskom Savezu. Animirani film i strip su, dakle, slijedili postojeća svjetonazorska i ideološka uvjerenja te ih dodatno oblikovali, pojačavali i diseminirali. Budući da su oba medija bila namijenjena uglavnom mlađoj publici, može se ustvrditi da su bili instrumentima kondicionirajuće moći, odnosno neka vrsta društveno prihvatljivog obrazovnog sustava u sjeni. Druga polovina 20. stoljeća donijela je, pak, ključne promjene, ponajviše na gospodarskom i političkom planu, što je u konačnici dovelo do početka rastakanja nekada čvrsto postavljene hijerarhije društveno prihvaćenih vrijednosti. Doista, masovni pokret za građanska prava, antiratni protesti vezani uz američki vojni angažman u Vijetnamu ili svjetski rašireni studentski protesti 1968. godine bili su ne samo znakovi pobune protiv dominantnog društveno-političkog sustava, već i znakovi radikalnog preispitivanja, odnosno diversifikacije uvjerenja koja zapravo traje do danas.

Prvi signal tog procesa bio je pad interesa za avanture superheroja u stripu nakon Drugog svjetskog rata te njihova ponovna pojava ranih šezdesetih godina u režiji kompanije „Marvel Comics“ (Mazur i Danner, 2017). Nova generacija superheroja brzo je stekla gotovo planetarnu, štoviše dugotrajnu popularnost koja traje do danas. Razlog tome nalazimo u činjenici da su se novi superheroji značajno razlikovali u odnosu na svjetonazorski i ideološki nepogrešive likove poput Supermana, Batmana ili Captain Americ. Jer, ovi novi superheroji obilježeni su ne samo slabostima i moralnim dvojbama, već i temeljnim nepripadanjem društvu, odnosno tradicionalnim vrijednostima. Likovi poput Hulka, Spider-mana, a posebno pripadnika X-Men grupe u stvari su društveni izopćenici. Tu se posebno ističe „X-Men“ franšiza koja je putem metafore o mutantima obdarenima različitim supermoćima promovirala novu društvenu paradigmu. Naime, kao što su izjavili Stan Lee i Jack Kirby, tvorci franšize, grupa X-Men likova sastoji se mahom od adolescenata ili mladih ljudi općenito, koji se obrazuju pod mentorstvom profesora Xaviera u posebnoj školi za mutante, ali i bore

protiv zla; škola je, pak, metafora nužnosti suživota među različitostima.¹¹⁹ Ovdje je važno primijetiti kako – usprkos postojanju jasno definiranih neprijatelja – glavni oponent profesoru Xavieru i njegovim učenicima nisu superzločinci, pa čak ni mutanti koji su se pozicionirali na stranu zla, već su to društvo i njegove institucije koje ne prihvaćaju mutante ni kao vrstu ni kao pojedince. Drugim riječima, franšiza vrlo jasno promovira drugačiju viziju društvenih odnosa. Tu se više ne radi o društvu koje se s jedne strane poziva na preskriptivni moral i protestantske vrline, a s druge strane negira ili segregira manjine, već o novoj viziji društvenih odnosa koji počivaju na stalnom preispitivanju etičkih postulata, uključivosti i protivljenju nasilju institucija nad pojedincem. Takva slika društva, valja reći, u trenutku pojave „X-Men“ franšize još uvijek nije bila dominantna u drugim medijima masovne komunikacije te se u tom smislu može reći da su Stan Lee i Jack Kirby stripom predvidjeli promjene koje će postati očite nekoliko godina, pa i desetljeća kasnije.

Ako je nova generacija „Marvelovih“ heroja tek naslutila otpor prema institucijama, strip narednih desetljeća će ga svjesno oblikovati te time neposredno, ali, što je posebno zanimljivo, i posredno kondicionirati novu generaciju konzumenata. Primjera radi, strip „Judge Dredd“ autora Johna Wagnera pojavio se 1977. godine u tada novom britanskom magazinu „2000 AD“, i odmah ga učinio vrlo popularnim (Mazur i Danner, 2017). Strip se narativno temelji na distopijskom društvu budućnosti u kojem postoji kasta policijskih službenika koji su ujedno i suci. Dakako da se ovdje radilo o motoriziranim i teško naoružanim nasilnicima sa sudskim ovlastima, a strip je u osnovi bio neka vrsta satire na nasilno uvođenje reda zbog naglog rasta stope kriminala u Sjedinjenim američkim državama. Wagnerov rad odiše animozitetom kako prema policiji, tako i pravosuđu, te predstavlja prvi takav globalno utjecajan rad. Godine 1982. objavljen je, pak, strip „V for Vendetta“ autora Alana Moorea i Davida Lloydja koji je otišao korak dalje u odnosu na Wagnerov rad (Mazur i Danner, 2017). Radnja je i ovdje bila smještena u distopijskoj budućnosti, ali Moore i Lloyd su zapravo optužili sve političke institucije za korupciju i licemjerje. Glavni lik u stripu nosi ime Guya Fawkesa koji je i danas

119 Autorstvo o školi kao mjestu poštovanja prema različitostima zapravo pripada Jacku Kirbyju, koji je to potvrdio tijekom 1986. godine razgovarajući s novinarom Jackom Pittsom. Transkript razgovora dostupan je na: <https://kirbymuseum.org/blogs/effect/2012/08/06/19867-kirby-interview/>

jedan od povijesnih simbola anarhizma: originalni Guy Fawkes bio je radikalni katolik koji je 1605. godine uz još nekoliko urotnika neuspješno pokušao dići u zrak engleski parlament, s kraljem. Alan Moore i David Lloyd svojem su junaku stavili imaginarnu Fawkesovu masku na lice te ga suprotstavili fašistoidnoj stranci koja vodi britansku politiku. Promovirajući, dakle, negativan odnos prema institucijama sistema, oba navedena naslova stekla su globalnu popularnost. Ujedno su, čini se, neposredno kondicionirala tada mladu publiku za stvarne pobune protiv političkog i bankarskog sistema počevši od velikih nereda u Los Angelesu 1992. godine, pa sve do pojave antisistemske hackerskog pokreta „Anonymus“ koji je 2003. godine za vlastiti identitet uzeo upravo masku Guya Fawkesa te konačno pokreta „Occupy Wall Street“ iz 2011. godine. Ovdje treba dodati i činjenicu da su oba stripa doživjela vrlo popularne filmske ekranizacije: „Judge Dredd“ se na filmu pojavio 1995, a „V for Vendetta“ 2005. godine, posredno u filmskom mediju produžujući kondicioniranje koje je započelo s originalnim naslovima.



Slika 9. „Judge Dredd“, John Wagner, 1977.



Slika 10. „V for Vendetta“, Alan Moore, David Lloyd, 1982.

Animacija i nemogućnost kondicioniranja

Govoreći, pak, o animaciji nakon Drugog svjetskog rata, valja reći kako je postupna liberalizacija proizvodnje polako, ali sigurno velikim studijima izbijala iz ruku moć kondicioniranja publike. Taj proces se odvijao sporo, a završio je masovnom upotrebom svima dostupne računalne tehnologije pred kraj 20. stoljeća. U međuvremenu se – osim specijaliziranih filmskih festivala – pojavio i određeni broj nacionalnih filmskih kuća koje su podržavale tzv. autorsku animaciju. Ovdje prije svega treba navesti „National Film Board of Canada“, osnovan još 1939. godine, a koji je dolaskom Normana McLaren na čelo odjela za animaciju širom otvorio vrata eksperimentalnoj animaciji te tako nakon Drugog svjetskog rata privukao mlade

autore neopterećene komercijalnim uspjehom. Također ne treba zaboraviti niti – tada jugoslavensko – poduzeće „Zagreb film“ koje je 1956. godine osnovalo Studio crtanog filma. Oko te institucije vrlo brzo se okupio niz iznimno kvalitetnih autora, također neopterećenih komercijalnim uspjehom, a koji su se brzo nametnuli svjetskoj festivalskoj publici. Jedan od prvih znakova tog uspjeha svakako je i nagrada Oscar koju je već 1962. godine Dušan Vukotić dobio za kratki animirani film „Surogat“ te tako na najbolji način promovirao tzv. „Zagrebačku školu animiranog filma“. Ipak, kako smo ranije naglasili, autorsku animaciju percipirala je uglavnom festivalska i stručna publika, k tome je većinom po definiciji svjetonazorski, odnosno ideološki neutralna te zato ne ulazi u raspon našeg razmatranja kondicionirajuće moći.

Pa ipak, i u takvom kontekstu, a ne računajući i dalje prisutne uspjehe Disneyeva studija, moguće je pronaći određeni broj animiranih filmova koji su na ovaj ili onaj način kondicionirali masovnu publiku. Prvi među njima bez sumnje je film „The Beatles: Yellow Submarine“ (1968.) koji je producirao londonski „T.V.C. Studio“, a režirao animator George Dunning. Radi se o glazbenom filmu koji je promovirao grupu „The Beatles“, a njihove su pjesme bile predstavljene kao djelomično odvojene cjeline u formi animiranih ranih video-spotova. Film je vizualno intoniran u vidu nadrealističke fantazije koja podsjeća na malo kasnije animacije Terryja Gilliamma iz TV-serije „Leteći cirkus Montyja Pythona“ (1969-1974.), odnosno na onodobne ilustracije Ralpa Steadmana i Geralda Scarfea. Također treba primijetiti da je za halucinogenu estetiku ovog filma iznimno zaslužan i Heinz Edelmann, jedan od istaknutih pop-artističkih grafičkih dizajnera toga vremena, koji je vizualni identitet članova grupe u filmu utemeljio na omotu njihovog albuma „Sgt. Pepper’s Lonely Hearts Club Band“ iz 1967. godine. Slično albumu, i film je imao golem utjecaj na javnost koja je pročitala njegove svjetonazorske, ali i ideološke reference te ih – vezano uz rat u Vijetnamu – upotrijebila na polju antiratnih prosvjeda, promocije kulture uzimanja opijata, itd. (Brodax, 2006). Film je, dakako, imao i metaforički izraženu antisistemska komponentu u formi zapleta: mirnu i glazbi sklonu zemlju Pepperland napada horda koju čine „Blue Meanies“, odnosno, što je u ono vrijeme bilo lako pročitati, policajci.

Još jedan primjer animacije koja je postigla svjetski uspjeh te na izvjestan način diseminirala neku vrstu svjetonazora, ako već ne i ideologije jest japanska animacija, odnosno popularne „anime“. Procvat je doživjela

najprije u Japanu tijekom osamdesetih godina 20. stoljeća, da bi se potom nezaustavljivo proširila svijetom. Prvi, vjerojatno i najutjecajniji takav naslov bio je već spomenuti rad „Akira“, autora Katsuhire Otomoa, a koji je iz forme manga-stripa (1982-1990.) u režiji istog autora prešao u medij dvosatnog animiranog filma „Akira“ iz 1988. godine (Napier, 2005). Vrlo je teško odrediti razloge popularnosti, ali i svjetonazor koji „Akira“ promovira, no vjerojatno bi se najbliži odgovor našao u tzv. „cyberpunk“ kulturi, određenoj distopijskim urbanim životom, visokom tehnologijom te ljudima kojima je zbog siromaštva ili isključenosti ona nedostupna. Unutar takvih odrednica prepoznala se prije svega generacija adolescentskih konzumenata stripa i animiranog filma na izmaku 20. stoljeća, koja je u kontekstu tektonskih političkih promjena, ali i postmodernističke raznolikosti ostala bez čvrstog kako svjetonazorskog, tako i ideološkog uporišta. Zato je „Akira“ ponajprije bio iznimno utjecajan estetski fenomen koji je nagovijestio činjenicu kako animirani film više nije medij koji može promovirati svjetonazor, osim nepristajanja i odbacivanja bilo kakve društvene hijerarhije te pripadajućeg joj svjetonazora ili ideologije. To gotovo anarhističko obilježje – koje u stripu i filmu ispoljavaju bande mladih motociklista u postapokaliptičnom Tokiju – tek donekle je slično anarhizmu koji u Mooreovu i Lloydovu stripu ispoljava lik Guya Fawkesa u odnosu na britansku vladu: Guy Fawkes ima razloge i cilj djelovanja, dok animirani likovi Katsuhire Otomoa tako nešto ne posjeduju; oni imaju vlastite ciljeve koji se razvijaju mimo institucija sistema. Valja priznati kako se ista ocjena ne može dati drugom, zasigurno najpoznatijem autoru dugometražnih „anima“. Radi se, dakako, o Hayao Miyazakiju koji je unutar svojih, narativno izuzetno elaboriranih, te svjetski poznatih animacija promovirao prije svega antiratnu i ekološku misao, a sve to uvijeno u omot japanske tradicije. Pa ipak, u Miyazakijevom slučaju teško je ustvrditi da je njegova promocija ekologije i pacifizma, ma koliko bila popularna među sasvim mladom publikom, polučila svjetonazorski uspjeh. Ovdje se prije radi o nekoj vrsti trans-kulturalnog utjecaja koji je određene japanske kulturne vrijednosti približio zapadnim recipijentima.



Slika 11. „The Beatles: Yellow Submarine“, T.V.C. Studio, 1968.



Slika 12. „Akira“, Tokio Movie Shinsha, 1988.

Ovo kratko razmatranje završit ćemo, pak, ponovo s Waltom Disneyem, odnosno produkcijama razgranatih studija koji su posljednjih desetljeća nastali u okviru njegove nekadašnje kompanije. Naime, ti su studiji nastavili proizvoditi svjetski popularne dugometražne animacije, ali novi filmovi svjetonazorski su promovirali jednu novu vrstu ženskog identiteta. Doista, pozivajući se na naslijeđe europske bajke i općenito književnosti, Disney je u ranijim razdobljima gradio sliku submisivnog i europeiziranog ženskog identiteta. Novi ženski likovi – nastali u okvirima Disneyevih produkcija – posjeduju sasvim drugačije i daleko samosvjesnije karakteristike te pokazuju drastičnu promjenu sugeriranog svjetonazora. Primjera radi, u filmu „Mulan“ (1998.) pojavljuje se lik kineske djevojke koja preuzima ratničku ulogu muškarca. Film „Lilo and Stich“ (2002.) promovira, pak, Havajku Nani Pelekai koja preuzima roditeljsku ulogu i skrbi nad mlađom sestrom. U filmu „The Princess and the Frog“ (2009.) upoznajemo prvu crnu princezu, zapravo odlučnu Afroamerikanku koja u doba segregacije ostvaruje vlastiti san posjedovanja restorana. Konačno,

film „Brave“ (2012.) pred nas stavlja škotsku princezu Meridu koja odbija predugovoreni brak te radije bira slobodu. Čini se kako u svim navedenim primjerima zapravo nalazimo odgovor Disneyevih studija na promjene koje su na zapadu već bile društveno prisutne, odnosno radi se o pokušaju da se ide u korak s vremenom. Ipak, možda ne treba podcjenjivati ni takvu diseminaciju svjetonazora. Jer, domet ovih animacija što preko internet-skih platformi, a što preko različitih digitalnih nosača postao je doista neograničen te one dopiru do mjesta na kojima su njihove kondicionirajuće poruke još uvijek potrebne.

Zaključak

Strip i animirani film su mediji masovne diseminacije te poput svih drugih masovnih medija imaju kondicionirajuću moć na svoju publiku. Nadalje, povijest stripa i animiranog filma u 20. stoljeću dokazuje tezu Frederika Stromberga kako autori ne žive u vakuumu već unutar kulturnih krugova, uvjerenja kojih se odražavaju u njihovu radu (Stromberg, 2003, prema Duncan i Smith, 2009). Ista uvjerenja će autori oblikovati putem – kako bi rekao Noam Chomsky – emocionalno potentnih simplifikacija te širiti dalje. Drugačije rečeno, slijedimo li Stromberga, strip i animirani film trebali bi odražavati stavove društvene većine, što zasigurno vrijedi za prvu polovinu 20. stoljeća. Ipak, u svjetlu „Humeovog paradoksa“ ostaje otvoreno pitanje uloge stripa i animiranog filma kao medija masovne recepcije u drugoj polovini stoljeća. Počevši sa šezdesetim godinama – kako smo vidjeli – pojavio se određeni broj stripova poput „X-men“ franšize koji su predvidjeli, možda i sugerirali šire društvene promjene, ali ostaje pitanje koliko su na njih utjecali. Ovdje je možda najintrigantniji primjer megapopularnog anarhističkog stripa „V for Vendetta“ Alana Moorea i Davida Lloyda iz 1982. godine te njegove veze sa stavovima i vizualnim identitetom kasnijeg antisistemskog pokreta „Anonymus“ iz 2003. godine. Naime, filmska inačica stripa izašla je tek dvije godine nakon nastanka pokreta, odnosno tek je naknadno popularizirala masku Guya Fawkesa koja je već bila u upotrebi. S druge strane, kako je poznato, uloga umjetnosti je da ide ispred svojeg vremena, pa odatle i ne bi trebala čuditi sposobnost predviđanja koju su pokazali stvaraoci stripa druge polovine 20. stoljeća, čemu između ostalog svjedoči i pojava „X-Men“ franšize već 1963. godine. Govoreći, pak, o animaciji, valja zaključiti kako osim filma „The Beatles:

Yellow Submarine“ (1968.) i „Akire“ Katsuhire Otomoa (1988.), koji se na zapadnom tržištu pojavio godinu dana nakon japanske premijere, druga polovina 20. stoljeća nije ponudila nijedan drugi naslov koji bi svjetonazorski ili ideološki bio globalno utjecajan. Razlog tome nalazimo u sve većoj liberalizaciji proizvodnje, odnosno prevlasti festivalske i autorske animacije koja ima ograničeni doseg te je nerijetko svjetonazorski, a pogotovo ideološki neutralna. Konačno, svjetonazorska promjena u tretmanu žena – koju pokazuju još uvijek popularni filmovi u produkciji Disneyevih studija – do izvjesne se mjere može smatrati značajnom, ali samo u kontekstu činjenice da je riječ o animacijama koje prate postojeće društvene trendove.

Literatura

- Balio, T. (1996). *Grand Design: Hollywood as a Modern Business Enterprise, 1930-1939 (History of the American Cinema, br. 5)*. University of California Press
- Brodax, A. (2006). *Up periscope yellow: The Making off the Beatles' Yellow Submarine*, Hal Leonard
- Chomsky, N. (2006). *Mediji, propaganda i sistem*. Zagreb: Što čitaš?
- Dauber, J. (2021). *American Comics: A History*. W. W. Norton & Company
- Duncan, R, Smith, R. J. (2009). *Power of Comics: History, Form, and Culture*. Continuum
- Galbraith, J. K. (1983). *Anatomija moći*. Zagreb: Stvarnost
- Geoghegan, V, Wilford, R. (2014). *Political Ideologies*. Taylor and Francis
- Hillerbrand, H. J. (2003). *Encyclopedia of Protestantism*. Routledge
- Hooykaas, R. (2000). *Religion and the Rise of Modern Science*. Scottish Academic Press
- Mazur, D, Danner, A. (2017). *Svjetska povijest stripa: od 1968. do danas*. Zagreb: Sandorf
- Napier, S. J. (2005). *Anime from Akira to Howl's moving castle, Updated Edition: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. Palgrave Macmillan
- Weber, M. (1968). *Economy and Society: An Outline of Interpretive Sociology*. New York: Bedminster Press
- Weber, M. (2001). *The Protestant Ethic and the Spirit of Capitalism*, Routledge

Web-izvori:

Komal S, Mazar A, Munzah M.A, Abdul R. (2018). Effectiveness of Animated Spokes-Character in Advertising Targeted to Kids, URL:https://www.academia.edu/35898622/Effectiveness_of_Animated_Spokes_Character_in_Advertising_Targeted_to_Kids?auto=download (pristup: 23.2.2022.)

Mastrostefano, S. (2013) Gender and Ideology in the Disney Beast Fable
URL: https://digitalcommons.ric.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1086&context=honors_projects (pristup: 7.1. 2022.)

Jack Kirby Museum (2012) 1986/7 Jack Kirby Interview
URL: <https://kirbymuseum.org/blogs/effect/2012/08/06/19867-kirby-interview/>
(pristup: 30.3.2022.)

COMICS, ANIMATION, IDEOLOGY

Abstract

The aim of the paper is to explore power in the media of comics and animation. As we are talking about mass reception media, the paper starts with the assumption – conveyed from the distribution of the types of power created by John Kenneth Galbraith – that in this case it is a conditioning power that disseminates the worldview and ideology. In this context, a number of examples of mostly American, British and Japanese both comic-book production and animated film from 1929. to 1988. were examined, with an emphasis on the productions of major publishers and animation studios. In conclusion, it was found that comics and animated film in the first half of the 20th century shape and further disseminate beliefs that are socially already present, while in the second half of the century there is a change in worldview and ideological assumptions, which both media foreshadow in advance.

Keywords: animated movie, comic book, conditioning, power, society