

# Anatomija „lošeg“ filma

---

Herbai, Lovro

Master's thesis / Diplomski rad

2023

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište u Zagrebu, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:131:145610>

Rights / Prava: [In copyright](#) / [Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-07-05**



Sveučilište u Zagrebu  
Filozofski fakultet  
University of Zagreb  
Faculty of Humanities  
and Social Sciences

Repository / Repozitorij:

[ODRAZ - open repository of the University of Zagreb  
Faculty of Humanities and Social Sciences](#)



FILOZOFSKI FAKULTET SVEUČILIŠTA U ZAGREBU

Odsjek za komparativnu književnost

*Diplomski rad*

*Anatomija „lošeg“ filma: aspekti filmskog  
vrednovanja*

Ime i prezime studenta: Lovro Herbai

Ime i prezime mentora: dr. sc. Krunoslav Lučić, docent

Lipanj, 2023.

## SAŽETAK

Filmovi koji su ispodprosječne kritičke i gledateljske recepcije često su zanemarivani u filmološkim analizama, recenzijama i povijesnim pregledima. Rad teži svojevrsnoj promjeni perspektive pri sagledavanju „loših“ filmova, uključujući pritom i kultne filmove kao i one koji su „toliko loši da su dobri“. Objašnjavanjem pojmova „dobrog“ i „lošeg“, ističe se maglovitost pojmova i njihova neodređenost, u potpunosti ovisna o onome koji se tim pojmovima koristi. Isto tako pojašnjava se razlikovnost umjetničkog filma te onog „zabavljačkog“ prije nego što se preko termina odgođenog vrednovanja analiziraju tri filma – u kategorijama „remek-djela“, „kultnog filma“ i „*so-bad-it's-good* filma“ – naglašavajući njihove kvalitete unatoč slaboj kritičkoj recepciji, a koji nisu bili cijenjeni u vrijeme izlaska. U tom pogledu analiziran je i *Freddy Got Fingered*, ozloglašen film notorno loše recepcije, ali u svjetlu neo-nadrealizma koji film prisvaja i daje mu drugačiju interpretaciju.

### Ključne riječi

vrednovanje, kultni film, remek-djelo, *so-bad-it's-good*, revalorizacija

## ABSTRACT

Films which are met with below-average critical and public reception are oftentimes neglected in film analyses, reviews and historical overviews. This paper aims at a change of perspective when it comes to viewing „bad“ films, including cult films as well as those which are „so bad they're good“. By defining the concepts of „good“ and „bad“, the ambiguity of these terms and their vagueness is highlighted as it depends entirely on the person who wields the terms. The difference between an art film and a „fun“ film is also discussed before three films are analyzed through the concept of delayed valuation – each one hailing from a category of either a „masterpiece“, a „cult film“ or a „so-bad-it's-good“ film – highlighting their qualities despite poor critical reception and not being appreciated by the public at the time of their release. In that view, *Freddy Got Fingered* is also analyzed, an infamous film with notoriously negative reception, but in the context of neo-surrealism which the film adopts and which gives it a different interpretation.

### Keywords

valuation, cult film, masterpiece, *so-bad-it's-good*, revalorization

# Sadržaj

1. Uvod.....	3
1.1. Što je „dobro“? .....	3
1.2. Što je „loše“?.....	4
2. Film kao umjetnost i/ili zabava .....	5
2.1. Put filma do umjetnosti .....	6
2.2. Zabavne filmske vrste.....	8
3. Kriteriji za odabir filmova .....	10
4. Odgođeno vrednovanje .....	12
4.1. Remek-djelo .....	13
4.1.1. <i>Cannibal Holocaust</i> i začetak (pod)žanra .....	13
4.2. Kultni film.....	16
4.2.1. <i>Fateful Findings</i> i projekti taštine .....	17
4.3. <i>So-bad-it's-good</i> film .....	21
4.3.1. <i>Things</i> i šarmantna naivnost.....	23
5. <i>Freddy Got Fingered</i> : revalorizacija „lošeg“ ili neshvaćena subverzivnost? .....	26
6. Zaključak.....	36
7. Djela i literatura .....	38
8. DODATAK A: Tablica svih analiziranih i/ili spomenutih filmova .....	39

# 1. Uvod

## 1.1. Što je „dobro“?

Od početka čovjekova otkrića umjetnosti, odnosno vlastitog stvaralačkog poriva da stvori nešto do čega u svijetu ne može doći prirodnim putem, veliko je pitanje lebdjelo nad svakim kulturno-pismenim pojedincem. Pitanje je to na koje, naizgled, svatko ima drugačiji odgovor. Kritičari, umjetnici i drugi stručnjaci u području kulture, odnosno umjetnosti, ali i publika koja njihova djela samo konzumira, te ne osjeća potrebu za stvaranjem vlastitog umjetničkog korpusa, često su imali različita poimanja „dobrog“ u umjetnosti. Rječnik nudi svoju definiciju, a ona glasi: „onako kako treba biti, tako da ispunjava očekivanja; utemeljeno i logično, valjano; tako da donosi korist.“<sup>1</sup> Svaki od ovih primjera unutar definicije povlači za sobom vlastite probleme, a najočitiji je taj što svaki može biti drugačije interpretiran, ovisno o tome koga se pita što je dobro: „...Na introspektivnim, povijesnim i metafizičkim temeljima, čovjek izgovara riječ [*dobro*] s iskrenom namjerom i uvjerenjem, ali samo kako bi imenovao što se slaže s *njegovim* svrhama. Koristi ju kao epitet izražavajući *svoje* odobrenje.“

(Williams, 1937: 420) Mnogi će pokušati objasniti, odnosno definirati „dobro“ izlažući određene kriterije koje umjetničko djelo mora zadovoljiti kako bi ga se takvim klasificiralo, kao npr. Aristotel u svojoj *Poetici* (~335. pr. Kr.) – najstarijem sačuvanom djelu grčke dramaturške teorije – ili, srodno tome, Nicolas Boileau-Despréaux u svojem „Pjesničkom umijeću“ (1674.) – u kojem obrazlaže svoju estetsku doktrinu te predstavlja sveukupnu književnost francuskog klasicizma, navodeći hvalevrijedne primjere autora i djela, kao i ona djela koja mladi autori ne bi trebali uzimati za svoj uzor.

Isto tako, ono što se smatralo „dobrim“ u vrijeme Aristotela, dakle antike, neće nužno biti gledano na jednak način i u sljedećim velikim umjetničkim razdobljima, pogotovo usporedimo li antiku s avangardom ili postmodernizmom. Budući da publika nije pasivna, već uspostavlja dijalog s djelom, odnosno autorom, odnos će između djela i čitatelja/gledatelja/slušatelja imati kako estetičke, tako i povijesne implikacije, odnosno publika će u trenutku uspostave kontakta s određenim djelom već iza sebe imati određen korpus djela s kojima će moći usporediti ono što trenutno konzumira, a isto tako će svakim novim djelom obogaćivati svoje (pred)znanje za svako buduće djelo, uz to što može doći i do promjene u pojedinčevu odnosu s djelom s kojim se susreo u prošlosti (usp. Jauss, 1999: 283). Prije prvog našeg umjetničkog djela, očekivanja ili nema, ili se jednostavno ne može ni znati

---

<sup>1</sup> Preuzeto iz Školskog rječnika hrvatskoga jezika: <https://rjecnik.hr/search.php?q=dobro> (25. travnja 2023.)

što očekivati, ali već nakon prve pročitane knjige, ili odgledanog filma, otprilike znamo što očekivati od sljedećeg djela te gradimo vlastiti horizont, ili obzor, očekivanja, po Jaussovoj terminologiji. Prema rječničkoj definiciji, sve što ispunjava naša očekivanja jest dobro, ali isključuje li to onda svako djelo čiji umjetnički karakter izaziva naš uspostavljeni horizont očekivanja? Kad je nešto „onako kako treba biti“, a pogotovo kad je „utemeljeno i logično“, publika će postati željna nečega što odstupa od toga, nečega što će ih natjerati na preispitivanje vlastitih očekivanja, jer ako djelo ne izaziva horizont previše, onda se ono približava tzv. zabavnoj umjetnosti, odnosno onoj umjetnosti koja ispunjava očekivanja što ih propisuje vladajući pravac ukusa (usp. Jauss, 1999: 287-288). Danas bismo to mogli nazvati *mainstreamom* koji uglavnom reproducira uobičajeno i potvrđuje dobro znano, ali ne čini ništa novo i ne otkriva nepoznato, a isto tako će vjerojatno ostati zaboravljeno za buduće povjesničare umjetnosti, kritičare, teoretičare i sl. jer se neće isticati dovoljno da ostavi trag u povijesti. S druge strane, većina klasičnih remek-djela bila su upravo suprotne naravi. Bila su to djela koja su izazvala svoje prve čitatelje i zahtijevala od njih da pomaknu svoj horizont, učinivši tako estetski pomak u recepciji, unatoč često negativnoj izvornoj.

Iako se pokazalo tijekom povijesti da su određena djela univerzalno hvaljena, kako u svoje vrijeme nastanka, tako i retrospektivno, nikad neće postojati jedno djelo koje će univerzalno svaki pojedinac opisati kao „dobro“: „...kad kažem da je 'x dobro na ovaj ili onaj način', mislim da x na ovaj ili onaj način zadovoljava neke interese nekoga (...) Taj x usklađen je s interesom ili svrhom koja, trenutno, na nekoj razini, motivira mene“ (Williams, 1937: 422). Utoliko je nemoguće zadovoljiti svaki kriterij rječničke definicije „dobroga“ pa ni osobne definicije svakog pojedinca koji je „dobro“ pokušao definirati, stoga ću u nastavku teksta uspostaviti vlastite kriterije pri odabiru korpusa djela za analizu, uzimajući u obzir općeprihvaćen način procjenjivanja putem recenzija, stranica-agregatora, – koje sjedinjuju što je veći mogući broj profesionalnih recenzija na jedno mjesto te generirajući postotak pozitivnih, odnosno negativnih recenzija – društveno-povijesnih čimbenika koji su mogli utjecati na djelo u vrijeme nastanka/izlaska, zarade na blagajnama te ocjene neprofesionalnih pojedinaca, odnosno opće publike.

## 1.2. Što je „loše“?

Vraćajući se pouzdanom rječniku, loše je „onako kako ne treba biti, tako da ne ispunjava očekivanja; neutemeljeno i nelogično; tako da ne donosi korist.“<sup>2</sup> Pomalo

---

<sup>2</sup> Preuzeto iz Školskog rječnika hrvatskoga jezika: <https://rjecnik.hr/search.php?q=lo%C5%A1e> (26. travnja 2023.)

antiklimatičko objašnjenje, s obzirom da je čista negacija definicije „dobrog“, ali baš zato predstavlja jednaku količinu problema kao i kontrastna joj osobina.

Aspekt kojeg se još nisam dotaknuo jest korisnost, odnosno beskorisnost umjetnosti. Oscar Wilde u predgovoru svojeg znamenitog djela „Slika Doriana Graya“ (1891.) sam je napisao da je sva umjetnost sasvim beskorisna, a riječi su to kojima je naglasio kraj tzv. esteticizma, prvog razdoblja epohe modernizma koja pak obuhvaća, između ostalog, i larpurlatizam – umjetnost radi umjetnosti – koji zagovara da umjetničko djelo ne treba objašnjenje, već je dovoljno to što je lijepo. Takva je umjetnost odbacila utilitarizam, ali beskorisnost ovdje ne znači bezvrijednost: „Poanta nije, naravno, u tome da ne možemo pronaći upotrebu za umjetnost, – očito možemo – već leži li vrijednost umjetnosti u njezinoj korisnosti. Wildeova poanta je da postoje veće vrijednosti od utilitarnih, i umjetnička je vrijednost među tim višim vrijednostima“ (Lamarque, 2010: 206).

Isto tako, djela koja su „stručnjaci“ svrstali u polje „zabavne književnosti“ smatrala su se beskorisnima za izučavanje umjetnosti, a produžetkom toga, nije se mislilo da će ikada biti uvrštena u kanon(e) pa čak ni u povijest umjetnosti: „Prvi veliki princip kojeg se moramo držati kad govorimo o ovoj temi jest da svrha umjetnosti nije da *zabavi*; a umjetnost čija je svrha da zabavi ili koja se traži s tim ciljem mora biti niže, a vjerojatno je i štetne vrste“ (Turković, 2005: 13). Međutim, „ti intelektualni aspekti pomoćne su stvari; imaju malo veze s glavnim poslom uvažavanja: jednostavnim osjećajem i uživanjem,“ („The Usefulness of Art“, 1929: 102) a ipak se čini kao da „uživanje“ i „zabava“ nisu nimalo prioriteti u procjenjivanju visoke umjetnosti, već su ostavljeni za korištenje među „nižim“ oblicima umjetnosti, gdje ih se gleda svisoka jer takva djela naizgled su bezvrijedna, iako zapravo najviše govore o ukusu opće publike te društvenom stanju. Uživanje ne smije biti zaboravljen aspekt proučavanja umjetnosti jer, iako sva sekundarna intelektualna razumijevanja umjetnosti obogaćuju naše zadovoljstvo s umjetnošću, a mogu naše osjećanje na kraju i povisiti, „ona se ne smiju probiti na inicijalno i dominantno mjesto umjetničke aktivnosti cijenitelja [*appreciators*], jer ako im u tome uspije, naklonost, neiskrenost, i učena pedanterija umorit će čovjekovu jednostavnu i izravnu radost u ljupkosti [*joy in loveliness*]“ („The Usefulness of Art“, 1929: 103).

## 2. Film kao umjetnost i/ili zabava

Kakav je odnos prema zabavnoj književnosti u književno-kritičkim krugovima, takav je i prema takvoj vrsti filmova u filmskim krugovima. Najveći se dio stručne literature bavi klasicima, i tu ćemo uvijek naići na ista imena koja se pojavljuju kod svakog autora – i to s razlogom – kao što su Alfred Hitchcock, Jean-Luc Godard, Stanley Kubrick, Robert Bresson,

Federico Fellini, Orson Welles, Akira Kurosawa, Fritz Lang i F. W. Murnau, te mnogi drugi. Svim je tim redateljima zajedničko, naravno, to da su radili na odličnim filmovima, onima koji su vjerojatno izazvali zgražanje u samo vrijeme nastanka/izlaska, ali ako nisu odmah pokupili velike hvale, to su zavrijedili nedugo kasnije kad ih otkriva mlađa generacija filmaša te se divi njihovim inovacijama. Međutim, filmu je trebao dugi niz godina prije nego je bio ozbiljno shvaćen kao pravi oblik umjetnosti, iako već 1907. francuski teoretičar Ricciotto Canudo proglašava film „sedmom umjetnošću“ (usp. Peterlić, 1995: 70). Osim što je sedma umjetnost, film je također i najmlađa umjetnost, nova, što mu utoliko umanjuje kredibilitet među stručnjacima jer još nije prošlo dovoljno vremena da se uspostavi određeni kanon, a i odjek koji je doživio u svojim, iz naše perspektive, skromnim počecima bio je više „zabavne“ naravi, odnosno o njemu se pričalo kao o nekom novom trendu koji je svatko morao iskusiti, ali nije pružao ništa izvan trenutačnog zadovoljstva. Ipak, „kako je onda već dvadesetih godina [20. st.], dakle, u tridesetoj godini svojega postojanja, mogao i konkurentski korespondirati s takozvanim tradicionalnim umjetnostima?“ (Peterlić, 1995: 71) pitao se Ante Peterlić.

## 2.1. Put filma do umjetnosti

Definiramo li umjetnost kao nešto čemu dodjeljujemo visoku kulturalnu vrijednost, „iz povijesne perspektive, nijedan film nema intrinzičnu, univerzalno važeću, umjetničku vrijednost“ (Younger, 2011: 27) te njegova vrijednost ovisi o kulturalnom diskurzu koji potiče, i koji nam onda govori zašto je film „dobar“. Spomenuti je diskurz u ranoj povijesti filma (do/oko Prvog svjetskog rata) bio podijeljen na one koji su film smatrali tek smjesom svih ostalih umjetnosti (kazalište, glazba, fotografija, ples, slikarstvo...) te stoga na nj nisu gledali posebno prihvatljivo i nije se obraćalo previše pažnje na fizičke filmske zapise, koji se često nisu pažljivo spremali i mnogo ih je zauvijek izgubljeno, a neki su do nas stigli u nedovršenom izdanju, dok s druge strane izbija „filmsko čistunstvo“, koje pak sasvim suprotno film smatra čistom umjetnošću, neinficiranom drugim umjetnostima (usp. Peterlić, 1995: 71-72). Nesumnjivo su i tada postojali mnogi loši filmovi, odnosno oni koji su bili namijenjeni kao razbibriga za radničku klasu – kratki humoristični isječci, egzotične lokacije, reprodukcije poznatih osoba, *stag* filmovi<sup>3</sup> – te su kao takvi bili smatrani bezvrijednima za očuvanje, ali u kulturalnom diskurzu onog vremena, svaki je film bio tehnološko čudo, makar samo svojim postojanjem – zbog čega ne iznenađuje činjenica da je cirkus bio jedno od

---

<sup>3</sup> Vrsta pornografskog filmskog zapisa za mušku publiku, bez zvuka i kratkog trajanja, često prikazivanog u sklopu bordela, bratstva na koledžima, te momačkih zabava (odakle potječe i ime – eng. *stag party*).



najpopularnijih mjesta za projiciranje filmova, približavajući ga maniri mađioničara koji iluzijama zabavlja gomilu djece. U tom smislu, pristupačnost filma čak i radničkoj klasi pomogla je u zastajkivanju priznanja filma kao umjetnosti jer do tad se za svako umjetničko djelo koje je bilo vrijedno tog imena, smatralo da treba biti uzvišeno, formalno, ili sadržajno; za profinjenu publiku (usp. Younger, 2011: 28).

Tek 1920-ih, film prestaje biti smatran samo razbibrigom, ili tehnološkim trendom, i počinje se opasno ulagati u njegovu sadašnjost – a time i budućnost – te počinju velike produkcije biblijskih priča, epskih poema, adaptacija vrijednih imena koje nose, ali i sasvim novih priča nikad prije napisanih, ili na bilo koji način prikazanih: „... filmovi su prestali biti kuriozitet zamijenivši kazalište, glazbene dvorane i varijetē [*variety shows*] kao dominantne oblike masovne zabave [*entertainment*]“ (Radner, 2011: 17). Ovaj se period, naravno, poklapa i s avangardnim tendencijama u ostalim oblicima umjetnosti, a od kojih će pogotovo njemački ekspresionizam i francuski nadrealizam maksimalno iskoristiti nove mogućnosti koje im film donosi za načine umjetničkog izražavanja. Svojim svojstvima inherentno nadrealistički – montaža filmskih kadrova u redosljed kakav u stvarnome svijetu nikada ne bi bio moguć, a tu je i činjenica da se na platnu može bilo što prikazati što redatelj može zamisliti (ovisno o tehnološkim mogućnostima, ali danas to skoro pa i ne predstavlja prepreku) – što filmove utoliko približava snovima iako „film zorno bilježi, zapisuje, registrira pojavni svijet, fizičku stvarnost“ (Peterlić, 1995: 71). Registriranje pojavnog svijeta svojstvo je koje pak ekspresionizam upošljava u svoju korist prikazujući izvanjsku subjektivnu viziju svijeta, odnosno naglašavanje iskrivljenja stvarnosti, često u skladu s protagonistima progonjenima ludilom, patnjom ili nekom drugom stravom. U to vrijeme, sve su tradicionalne visoke umjetnosti također težile modernizmu i apstraktnijim sadržajima, odnosno oblicima, a diskurz o filmskoj umjetnosti postao je više teoretske naravi. Veliki je val napravila ideja o tzv. „čistoj umjetnosti“, odnosno „onoj umjetnosti koja ima izravan utjecaj na slušateljeve osjećaje i misli,“ (Radner, 2011: 29) a filmski su teoretičari instancije toga pokušali pokazati na filmu, te kako specifično on može pridonijeti diskurzu svojim jedinstvenim oblikotvornim potencijalom, za što teoretičari sovjetske montažne škole uzimaju upravo moć montaže koju smatraju ključem umjetnosti filma (usp. Radner, 2011: 29-30).

Ovo se vrijeme, početak modernizma, smatra i svršetkom gledanja na film kao mladu umjetnost, jer „do tog je razdoblja film i rekapitulirao sve što je mogao rekapitulirati s područja drugih umjetnosti,“ (Peterlić, 1995: 73) a sad na snagu stupaju „zreli“ filmovi, modernistički, koje je i šira publika voljnija prihvatiti jer s promjenom umjetničkih tendencija, dolazi i do promjene publike koja tu umjetnost konzumira:

„Svaka od ovih promjena paradigme uključivala je prepoznavanje novih *estetskih* vrijednosti i stvaranje novih *kanona*, dovodeći određene aspekte filma u oštar reljef [*into sharp relief*] ostavljajući tako ostale u sjeni. Svaka promjena također predstavlja i rekonfiguraciju publike filma kao umjetnosti, ili valorizirajući širinu nacionalnih i globalnih zajednica stvorenih od filma kao popularne umjetnosti ili, obrnuto, privilegirajući posebne privlačnosti i dorade avangarde, kvalitetnog filma, modernističkog filma, ili umjetničkog filma“ (Younger, 2011: 27).

## 2.2. Zabavne filmske vrste

Usprkos postizanju umjetničkog potencijala u doba avangarde i modernizma, film nikad neće izgubiti svoje zabavne korijene. Dok je jedna vrsta filma – elitistička, umjetnička, eksperimentalna, nekomercijalna i ezoterijska – posezala za validacijom u umjetničkim krugovima, s druge strane postoji populistički film, odnosno „zabavljajući“, kako ga naziva Hrvoje Turković, te u njih svrstava ono što bismo zvali neozbiljnim žanrovima: komediju, melodramu, pustolovni film, mjuzikl, glazbene spotove i filmove napetosti – film strave, kriminalistički film, znanstvena fantastika – te spektakle (usp. Turković, 2005: 15-16). Dade se zaključiti iz ovog sveobuhvatnog popisa (čini se da jedino „drama“ nedostaje od svih žanrova) da se zabavljajući film može poistovjetiti sa žanrovskim filmom, a isti se zaključak može izvući i u književnosti, uspoređujući tamošnje popularne žanrove, kao što su *krimići* i *ljubići*.

Riječju „zabava“ pritom nije uključeno nužno uživanje u onome što gledamo, ili čitamo, već označuje djelatnosti koje nastaju u dokolici, – slobodnom vremenu – a ne one kojom se životno skrbimo – zbog čega, za razliku od gledanja televizije, čitanja novina, kartanja, igranja igara, odlaska u kino, u zabavu ne spada pisanje romana, snimanje filmova, proizvodnja igraćih karata i sl., makar nam ti poslovi mogli biti zabavni, jer dokone su djelatnosti one kojima ne zarađujemo za život, već na njih trošimo (usp. Turković, 2005; 16-17). Iz toga proizlazi da je svaka zabavna djelatnost nužno i bezinteresna, od nje nemamo nikakve utilitarne svrhe, nije nam potrebna kako bismo što dulje opstali na životu, ali pogriješno bi bilo reći da je besmislena, ili da od nje ne dobivamo ništa zauzvrat:

„Zabavna priopćenja društveno legitimiraju gledateljeve vlastite intimne doživljaje. U zabavnim djelima imamo priliku odmjeravati svoju intimu i svoju doživljajnu vještinu prema potvrđenim društvenim predlošcima, a društvenu ponudu prema vlastitim odmaćenim sklonostima i doživljajnim dobitima“ (Turković, 2005: 46).

Problem koji izaziva velik trn u oku dakako je taj što se i visoka umjetnost – cijela „umjetnost“ zapravo – prema svemu dosad opisanom, može opisati zabavnom jer i ona je bezinteresna, nema utilitarne svrhe, i većina ju konzumira u svoje slobodne vrijeme.

Jedini način na koji bi se donekle mogla povući linija između zabavne umjetnosti i visoke umjetnosti jest kad pogledamo njihove publike. Zabavna je umjetnost krojena za, i zadovoljava široku publiku – koja ima svakojake interese i zadaća je takve umjetnosti da ih proba sve zadovoljiti, odnosno pomiriti (usp. Turković, 2005: 47). S druge strane, visoka se umjetnost zadovoljava mnogo manjom i koncentriranijom publikom. Ne zanima ju toliko zadovoljavanje interesa što šire publike, ne želi pokleknuti pred općim trendovima i ograničiti se da bude razumljiva i za onog pojedinca u publici koji ili nema visoko obrazovanje, ili nema interes u umjetnosti izvan one koja mu dopušta da 'pusti mozak na pašu': „Od takve zabave [za široku publiku] onda se razlikuju djela kojima nije cilj raznorodna nego osobito istorodna, osobito ograničena publika, a posebno se izdvajaju ona djela koja računaju na publiku ograničenu (i povezanu) po visokoobrazovnim odrednicama. Ta djela se onda smatraju 'umjetnošću', odnosno 'pravom umjetnošću', 'višom kulturom' itd.“ (Turković, 2005: 47).

Na temelju ovoga nije u potpunosti, sa stopostotnom uvjerljivošću, moguće odrediti koja su to stilska i sadržajna svojstva po kojima se zabavni film razlikuje od nezabavnog jer to često ovisi od filma do filma, ali zabavni će film uvijek pokušati ispuniti horizont očekivanja koji je publika nametnula te neće htjeti poremetiti njegovu ravnotežu, izazivati publiku intelektualno, a nezabavnom će to pak biti zadaća, iako ograničena publika na koju cilja može smanjiti njegov doseg: „Dok zabava svojom načelnom težnjom obuhvatnosti ima prilične trpeljivosti prema ezoteriji i teži je ili zanemariti, (...) ili je uključiti u sebe, (...) dotle osobit tip ezoterije – tzv. visoka ili ozbiljna umjetnost – (...) potvrđuje svoj status najvišeg društvenog ideala u suvremenoj civilizaciji upravo svojim polemičkim kontrastiranjem spram zabavnoga područja“ (Turković, 2005: 48). Visoka umjetnost ima moć da izdvoji iz hrpe, tako da to svi mogu vidjeti, – npr. putem filmskih kritičara na televizijskim emisijama ili u novinama, ili kino-foršpana s citatima koji uzdižu film – ona umjetnička djela koja zaslužuju visok status i koja bi svi trebali iskusiti, – unatoč tome što ih možda ne bi mogli u potpunosti razumjeti – iako to može dovesti i do toga da opća publika odbaci takvo djelo jer joj se ono čini prenapuhano i automatski odbojno vidjevši koliko ga 'elita' hvali:

„To je civilizacijski funkcionalno, ali nije modelotvorno (doživljajno-recepcijski) pravedno: jer svaka modelotvorna, maštopoticajna djelatnost ima mogućnosti za najviše doživljajne dosege, bez obzira kakav njihov društveni status bio. A posebno ima takve mogućnosti onda kad su ključne osobine tako zajedničke i isprepletene kako su to između

suvremenih priopćenja za široku publiku i priopćenja za probranu visokoobrazovanu publiku“ (Turković, 2005: 48).

Ipak nije sve tako crno jer u posljednjih je 50-ak godina, populistički zabavni film pokazao tendenciju da se povisi, da se koristi metodama montaže i snimanja kakva su svoj začetak imala u avangardnom filmu, npr. inovacije sovjetske montaže škole, te su studiji zapošljavali velika imena iz kazališnog, glazbenog, književnog svijeta da budu suradnici na populističkim filmovima, a i filmske su se akademije otvarale sve više prema sveukupnoj povijesti filma, uključujući dakle i populističke žanrove, a revalorizira se i klasični populistički film usporedo s rastom distribucije VHS kazeta i DVD-a, koji omogućuju lakšu konzumaciju kako populističkog, tako i visokoumjetničkog filma kod kuće (usp. Turković, 2005: 44-45).

### 3. Kriteriji za odabir filmova

Prije samog skoka na bavljenje određenim filmovima i njihovog svrstavanja u komplicirane kategorije remek-djela, kult-filma, filma koji je „toliko loš da je dobar“<sup>4</sup> te sve podvrste koje se u tim kategorijama mogu naći – bitno je da izložim sve kriterije koje film mora zadovoljavati da se nađe u navedenim kategorijama. Dosada je već očito da su svi kriteriji kvalitete subjektivni i time isti film može nekome biti remek-djelo, a drugome iznimno loše kvalitete. Stoga, u daljnjem će tekstu biti riječ isključivo o filmovima koji su na neki način skupili određenu razinu ozloglašnosti, bilo zbog svojeg sadržaja i/ili loše recepcije kod kritičara i/ili opće publike. Pod sadržajem smatra se pretjerana količina nasilja, golotinje, grešaka u snimanju i/ili nekoherentnost audiovizualnog materijala (što može biti problem scenarija, ili pak opreme kojom se filmska ekipa služila pri snimanju). Da film ima lošu recepciju, potrebno je da, agregatno, broji <40% na web-stranicama RottenTomatoes (kasnije RT) i Metacritic (kasnije MC)<sup>5</sup> – koje prikupljaju recenzije profesionalnih kritičara – ali i <5.00 (od 10) na stranici Internet Movie Database (kasnije IMDb) i <2.50 (od 5.00) na stranici Letterboxd (kasnije LB) – čija se ocjena sastoji od recenzija opće publike. Kod ocjena publike bit će izuzetaka jer određeni filmovi koji su „toliko loši da su dobri“ doživljavaju inflaciju nakon što se takav film otkrije – često putem recenzije popularnog YouTube kanala – i publika mu daje desetke i petice koje značajno povise ocjenu filma na znatno veći prosjek

---

<sup>4</sup> Uvriježen putem eng. *so-bad-it's-good* kojim ću se u nastavku uglavnom koristiti.

<sup>5</sup> Web-stranice koje skupljaju sve službeno napisane/snimljene recenzije filmova te ih zbrajaju kako bi svaki film imao postotak kvalitete; npr. ako na RT film ima 39%, znači da je 39% recenzija pozitivno (≥60%), a ako film na MC ima 39%, to označava prosječnu ocjenu njegovih recenzija.

nego što je bio prije nego što je film doživio svoju renesansu i revalorizaciju. Jedan je takav slučaj film *Love on a Leash* (2011.) koji broji 8.1 na IMDb-u sa skoro 8.000 korisničkih ocjena te 2.7 na LB-u (2.730 korisnika dalo mu je 5/5, a 2.390 0.5/5) nakon što ga je na svojem YouTube kanalu recenzirao Ralphthemoviemaker<sup>6</sup> te svima poručio da mu odu dati desetku što je pak rezultiralo time da su mu blokirali IMDb račun. Zbog takvih slučajeva, ali i legitimne promjene u valorizaciji određenih filmova, neki spomenuti filmovi neće se slagati s postavljenim kriterijima oko ocjene publike.

Nadalje, budžet filma načelno nije bitan, ali njegova zarada na blagajnama nekada može biti indikativna kvaliteti filma, ili njegovoj nepopularnosti kod publike. Ako film nije uspio vratiti svoj budžet na blagajnama, ili ga je tek jedva prošao – nedovoljno da bude profitabilan za studio ili pojedinca ako je nezavisne produkcije – još je jedan od kriterija koji mora biti zadovoljen, s time da nije nužno da je film morao igrati u kinima. Naprotiv, tim bolje za film ako uopće nema informacije o zaradi na blagajnama, ili budžetu, jer mu to daje prednost u ovom kontekstu.

Za kraj, svaki od filmova morao je steći popularnost, makar samo u filmskim krugovima koji se specifično bave filmovima koji su „loši“, ili izgleda kao da bi ju mogao steći. Pri ovome okoristit ću se kriterijima koje je u uvodu svojoj knjizi *The Rough Guide to Cult Movies* navelo uredništvo, s dozom humora:

„Svaki film ovdje naveden trebao bi: 1) potaknuti ljude da idu okolo citirajući ga jedno drugome ili inspirirati nerazumnu količinu predanosti dugo nakon što su mase zaboravile da postoji; 2) biti dobar, ali podcijenjen, moguće zbog toga što su na tržištu upravljanim zvijezdama i *event* filmovima, bili previše različiti da dugo budu na kino programu; 3) biti neotkriven dragulj, možda jer je strani ili je izašao odmah na video [DVD, VHS, *streaming*; op. L.H.]; 4) biti toliko loš da je zabavan; 5) biti neodoljiv na neki drugi način – scenarij je možda užasan, ali u njemu je pjesma, štos [*stunt*] ili scena koja ga čini vrijednim; 6) biti *mainstream* film koji ima ono nešto neobjašnjivo, nešto što zovemo 'juice'; 7) ne biti nastavak *Policijske akademije*“ (Simpson, et. al., 2010: viii).

---

<sup>6</sup> Sepe, Ralph. „Love on a Leash – RTMM“. *YouTube*. prenio ralphthemoviemaker. 21. veljače 2018. <https://youtu.be/gu5Pi82-G8c>.

## 4. Odgođeno vrednovanje

„Često se s pomoću neke kratke hvalilačke formule naznačuje ili da je određeni film dostojan pozornijega razmatranja ili se kaže da je to iznimno uspješno djelo (remek-djelo) ili da je povijesno iznimno važan (za razvoj filma uopće, neke kinematografije, žanra i dr.) ili da je to, pak, kult-film. (...) Neki umjetnički iznimno vrijedni filmovi ne postaju kult-filmovima, niti moraju biti važni u povijesnom razvoju filma, jer nisu imali većeg utjecaja na druge filmove ili jer su se, recimo, pojavili kad su neki stil ili tematska istraživanja već bili »izvan mode«. S druge strane, neki povijesno, razvojno poticajni filmovi uopće ne moraju biti »velika« djela, a s treće, neki kult-filmovi niti su umjetnički iznimno uspješna djela, a zbog ekskluzivnoga ukusa kultista [*sic*] ne moraju biti ni povijesno osobito važni, poticajni“ (Peterlić, 2002: 113).

Ovaj opširan citat Ante Peterlića potreban je za nastavak poglavlja utoliko jer će u njemu biti riječi o svakoj od navedenih valorizacija djela, uz još jednu koju Peterlić nije spomenuo, a vjerojatno niti poznavao. Iako filmovi mogu biti kategorizirani od pojedinaca kao remek-djela, ili čak kult-filmovi, odmah po njihovu izlasku, njihov utjecaj neće biti vidljiv najmanje nekoliko godina, i tek tada, kad se osjeti promjena u filmskom pejzažu možemo sa sigurnošću filmove okarakterizirati jednim od navedenih valorizirajućih pojmova. Profesionalne kritike, pritom, ne moraju igrati ulogu u filmskoj recepciji kod publike jer i kritički neuspješni filmovi mogu – npr. svojom velikom zaradom na blagajnama – diktirati budućnost određenog žanra – ostali studiji mogu početi kopirati uspjeh tog jednog filma –, studija – nakon što uvide da im je film hit, studio može usmjeriti sve resurse na radnju nastavaka i *spin-off*ova –, a i filmskog diskursa – jesu li kritičari u pravu, ili publika. Znači li to da film *Iron Man* (2008.) možemo interpretirati kao remek-djelo – utoliko što je iznimno uspješno djelo, povijesno se pokazao iznimno važnim jer je započeo trend žanra superherojskog filma (koji još ne pokazuje znakove opadanja u popularnosti) te je označio početak Marvelovog filmskog svijeta koji trenutno broji 32 filma i zaradu od skoro 30 milijardi dolara – jednako kao što to možemo i s Kubrickovom *2001: Odisejom u svemiru* (1968.)? Prema svim navedenim definicijama – da.

Povodom toga, u nastavku sam za svaku Peterličevu kategoriju izdvojio po jedan film koji se, na prvi pogled, ne bi uobičajeno našao na takvim popisima. Međutim, obrtanjem perspektive i promatranjem manje uspješnih, manje poznatih, i, ovisno o kritičkoj i procjeniteljskoj perspektivi, „lošijih“ filmova, na jednak način na koji bi se promatrala ustaljena remek-djela (poput *Blaga Sierra Madre* [1948.] Johna Hustona, ili *Idi i smotri*

[1985.] Elema Klimova) – može se i u njima iznaći zavidna količina kvaliteta koja ih čini jednako analitički vrijednima.

#### 4.1. Remek-djelo

Osim što je ono „iznimno uspješno djelo“, remek-djelo mora zadovoljiti još neke parametre kako bi ga povijest učinila besmrtnim, ili ga barem održala na životu dovoljno dugo da se okameni u tom određenom povijesnom razdoblju te na njega izvrši svoj utjecaj. Sama imena poglavlja knjige *What is a Masterpiece* (1964.) Charlotte Willard sugeriraju glavne točke što čini remek-djelo: „Remek-djelo je izum“, „...je iskaz zemlje, kulture, čovjeka“, „...je izraz koordiniranih vještina i talenta umjetnika“, „...je otkrivenje“, „...nas tjera da osjećamo što vidimo i znamo“, „...je plod prošlosti koji u sebi nosi sjeme budućnosti“ (usp. Willard, 1964: 5-6). Kod izuma se, u ovom kontekstu, ne misli pritom na tehnološka otkrića, već na nov način pripovijedanja, ili nov način prikazivanja, nešto čega do pojave tog umjetničkog djela nije bilo, ili nije bilo dobro provedeno. Svatko, doduše, može dati iskaz određenog vremena, kroz kronologiju, tj. puko nabranje i navođenje činjenica, ali jedino će veliki umjetnik moći u jednom djelu „dati nam ne samo činjenice i osjećaje svijeta u kojem živi, već i dobru ideju toga kakav je on kao čovjek“ (Willard, 1964: 21). Da bi djelo mogao uopće izraditi, umjetnik mora znati baratati određenim vještinama, posebnima za svaku umjetničku vrstu. Willard taj proces uspoređuje s učenjem plivanja – prvo učimo pravilno disati pod vodom, zatim pomake ruku i nogu kako bismo na kraju to sve spojili u određen balansirani ritam i mogli plivati – koje, nakon što je naučeno, postaje automatski proces. Isto tako veliki umjetnik mora biti dovoljno vješt da svoje misli prenese u umjetnički medij, a da nije svjestan mehanika koje mu to omogućuju. Nadalje, remek-djelo mora pokazati duboke osjećaje umjetnika te promatrač treba osjetiti što je umjetnik osjećao i proživio, a sve to putem osjetila vida, odnosno sluha. I, za sam kraj popisa: „Remek-djelo ima mnogo prethodnika i obično mnogo nasljednika“ (Willard, 1964: 55).

##### 4.1.1. *Cannibal Holocaust* i začetak (pod)žanra

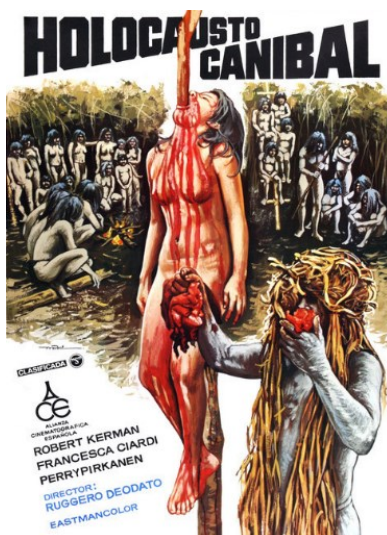
*Cannibal Holocaust* (1980) kulturnog talijanskog redatelja Ruggera Deodata film je strave čiji je većinski dio sniman u stilu „pronađenih snimki“ (eng. *found-footage*) koji je zapravo zaživio tek izlaskom jednog drugog remek-djela, *The Blair Witch Projecta* 1999. godine, ali čija marketinška kampanja, stil snimanja i sveukupna kontroverza imaju mnogo sličnosti s ponajboljim primjerom talijanske eksploatacijske struje onog vremena. Jašući taj val popularnosti šok-dokumentaraca (eng. *shockumentary*) – sveobuhvatno imenovanih

Mondo-filmovima<sup>7</sup> – koji su blago rečeno izazivali granice pristojnosti na filmu, često se fokusirajući na prikazivanje trećesvjetskog divljaštva koje je publici na Zapadu bilo zabavno, a fetiš se za publiku vjerojatno nalazio u tome što su se mogli bolje osjećati da žive u „civiliziranijem“ svijetu. Nisu to uvijek bile samo stvarne snimke nasilje, doduše, već su određene segmente morali lažirati, a preko svega se vrtjela namjerno varljiva naracija koja bi povećala senzacionalnost snimaka (usp. Marriott, 2004: 210-211). Dosegnuvši pseudo-dokumentaristički vrhunac američkim filmom *Faces of Death* (1978.) – čiji je *remake* trenutno u produkciji s popularnom mladom glumačkom postavom – *Cannibal Holocaust* bit će vrhunac fiksijske produkcije.

Daleko od toga da je ovo bio prvi pohod Talijana u sferi kanibalističkog filma, ali definitivno je izazvao najviše pomutnje. Da bi izazvali što je više moguće kontroverze i time privukli publiku, marketinški je tim igrao najviše na senzacionalističku stranu filma, naglašavajući autentičnost snimaka i (lažne) činjenice da su „kameramani koji su snimili ovaj film, kasnije bili živi pojedeni od kanibala!!!“ kako glasi slogan s plakata za američku distribuciju 1982. (Slika 1) Za izvoran je plakat odabran najozloglašeniји kadar filma, onaj nage žene nabijene na kolac (Slika 2), koji je pridonio ondašnjem ludilu oko tzv. *video nasties*<sup>8</sup> u Ujedinjenom



Slika 1



Slika 2

Kraljevstvu, i došlo je do te razine da je Deodato više puta završio na sudu zbog sumnje da je snimio *snuff* film<sup>9</sup> jer je realističnost prikaza nasilja, a i sama prezentacija filma, bila toliko autentična ondašnjoj publici. (usp. Marriott, 2004: 214-215) Nasilje nad životinjama u filmu, nažalost, bilo je stvarno, i scena lovljenja, i pripremanja, kornjače za jelo čak je teže gledljiva od ostalog prikazanog nasilja, ali s obzirom da u ono vrijeme to nije bio toliki problem (čak i *Apokalipsa danas* [1979.], koju bi mnogi s razlogom prozvali remek-djelom, nije oslobođena tih

<sup>7</sup> Prema filmu *Mondo Cane* (1962.) redateljskog trojca Gualtieria Jacopettija, Paola Cavara i Franca Prosperija.

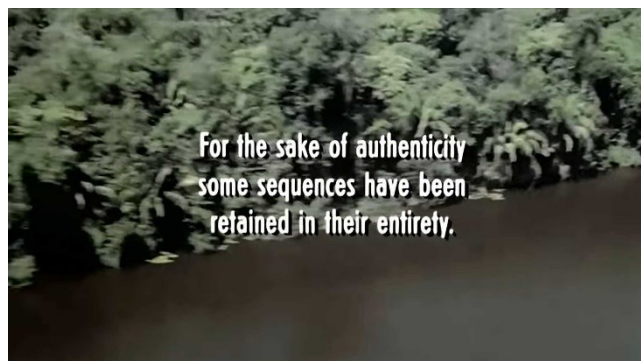
<sup>8</sup> Termin koji se koristio za specifično niskobudžetne filmove strave, eksploatacijske naravi, u ranim 80-ima te se zabranjivalo njihovo iznajmljivanje u videotekama, iako su se mogli nabaviti „ispod pulta“.

<sup>9</sup> Vrsta filmova koji prikazuju autentično nasilje, ubojstva, mučenje, silovanje i sl.



optužbi), Deodato se po pitanju toga nije morao mnogo braniti, ali morao je dokazati na sudu kako je izveo efekt žene nabijene na kolac.

Kritičari, međutim, nisu bili tako lako zavarani i film nije bio objeručke prihvaćen od profesionalne kritike, koja je „napadala film zbog svog licemjernog stava prema nasilju koje je htjelo osuditi“ (Marriott, 2004: 215). Časopis *Variety* film je nazvao „očito lažnom pričom o kanibalizmu i maltretiranju domorodačkih plemena od bijelog čovjeka“; čak se i kultni *Cahiers du Cinéma* oglasio, napadajući „eksplicitni rasizam“ filma (Ibid.). Ipak, film je preživio test vremena i dan-danas nalazi se na svakom popisu najuznemirujućih filmova, a mnogo se njegovih postupaka zadržalo u *found-footage* žanru. Najpopularniji je, dakako, uvod koji kaže da je film temeljen na istinitoj priči, samo što i ovdje film ide korak dalje, naglašavajući kako su „radi autentičnosti, neke scene zadržane u svojoj cjelovitosti“, automatski postavljajući gledatelje u mentalitet da će gledati nešto što možda ne bi smjeli (Slika 3). Osim toga, marketinška kampanja nedvojbeno je slična onoj kasnijeg *The Blair Witch Projecta*, čiji je tim, ne samo u uvodu filma, naglasio da je ono što ćemo gledati pronađena snimka troje izgubljenih filmaša, već je i prije filma postojala viralna internetska kampanja koja je sadržavala novinske i televizijske isječke, kao i fotografije s poprišta zločina, da bi se događaje iz filma učinilo što istinitijima.



Slika 3

Svoj stav prema nasilju na filmovima Deodato odražava u televizijsko-novinarskoj ekipi čiji je zadatak urediti pronađene snimke u smisleni prilog putem njihovog konstantnog komentiranja kako su izvorni snimatelji bili okrutni, kako se ovo ne bi smjelo prikazati, a i stalno su u mučnom stanju kad god se prekine snimak koji gledaju kako bi gledatelji vidjeli njihovu reakciju na odgledano. Strukturalno inspirativan trendu *found-footagea* kasnih 90-ih, scenaristički „ima više sličnosti s konfrontacijskim filmovima s arthouse/horror ruba, utoliko što je naporno iskustvo slično Pasolinijevom *Salo* (1975.), *In a Glass Cage* (1986.) Agustina Villaronga i *Nepovratnom* (2002.) Gaspara Noëa: ali najinteresantniji su mu rođaci drugi žanrovski filmovi koji istražuju mehanike filmskog nasilja“ (Marriott, 2004: 218). Među tim filmovima navode se i dva Michaela Hanekea, *Benny's Video* (1992.) i *Funny Games* (1997./2007.) koji se svakako nalaze u filmskom kanonu u ovo vrijeme, a čiji sadržaj sugerira na sličnosti s *Cannibal Holocaustom* – ponajviše zbog nemilosrdnosti i sirovog prikaza

nasilja – pogotovo *Benny's Video* čija radnja izravno priziva elemente *snuff* i eksploatacijskih filmova.

Njegov je utjecaj vidljiv i u ovostoljetnom *mainstreamu*, te se 2007. u filmu Elija Rotha *Hostel II* pojavljuje Ruggero Deodato u *cameo* ulozi kao „talijanski kanibal“, jedan od posjetilaca zloglasnog projekta u kojem bogati plaćaju da muče ljude, a 2013., Eli Roth će snimiti vlastitu verziju *Cannibal Holocausta*, *The Green Inferno* – daleko neuspješniji film u svom naumu, i više humoristične naravi, ali funkcionira u parametrima talijanskog kanibalističkog žanra. Najneobičniji, međutim, *tribute Cannibal Holocaustu* pojavit će se u filmu *Kong: Skull Island* (2017.) u kojem je jedan od vojnika probijen na jednak način kao i spomenuta naga žena na kolcu (Slika 4).



Slika 4

#### 4.2. Kultni film

Već je bilo riječi o tome što konstituira kultni film u trećem poglavlju (str. 10-11.) ovog teksta pa će ovaj prostor biti posvećen onome što ga razlikuje od uobičajenih popularnih filmova. Na tom tragu, zbornik radova o kult-filmovima *Unruly Pleasures* (2000.) u uvodu naglašava razliku između „doživljavanja orgazma i samo dobro provedenog vremena“ (Mendik & Harper, 2000: 7) te urednici, Mendik i Harper, tu raspodjelu smatraju esencijalnom razlikom između filma koji uživa u kulturnom statusu i onog koji je samo popularan. Uz to, jezik kojim se koriste, uspoređujući film sa seksualnošću, indikativan je prirodi uobičajenih kult-filmova koji su donekle subverzivne kvalitete i, takoreći, izazivaju glavnu struju popularnog mišljenja, predstavljajući nešto što je „i tabu i nedokučivo“ (Ibid.) – kao i tema orgazma. Kao takvi, kultni filmovi okupit će oko sebe vjerne obožavatelje čije se djelovanje u grupi iskazuje citiranjem najupečatljivijih trenutaka, grupnim gledanjem u posebnim projekcijskim dvoranama i općim slavljem nečega na što bi opća publika podigla obrvu.

Žanrovski, kult-filmovi krše sve granice žanra jer nema jasnog kritičkog konsenzusa o korpusu kulturnog filma i tako će glavni faktor prepoznavanja kulturnog filma biti u njegovoj transgresivnosti: „...Nekolicina se pisaca okrenula ideološkoj dinamici kulturnih filmova, naglašavajući njihovu očitu transgresivnost. Ta se transgresivnost može pokazati u odnosu glavne teme, kao što je fizička 'različitost' u *Freaks* (1932). Ili može biti prikazana u smislu

stava, kao što je radosno prihvaćanje estetike ružnoće (ili otrcanosti) u *Pink Flamingos* (1973). Transgresivnost može funkcionirati i na razini stila, kao u *El Topu* (1973) Alejandra Jodorowskog i njegovom pristupu filmu okrutnosti, ili industrijskoj anti-narativnoj slikovitosti *Tetsuo: The Iron Mana* (1989)“ (Mendik & Harper, 2000: 16).

Najvažniji, međutim, faktor za film odabran u narednom potpoglavlju, jest taj da su neki kulturni filmovi transgresivni utoliko što su jednostavno „loše“ napravljeni po tradicionalnim filmskim standardima: „Samo takva estetička transgresija mogla bi objasniti kulturni status nestrašnih [*unhorrifying*] (ne, dosadnih) parodija filmova strave kao što su *Attack of the Killer Tomatoes* (1980) i neuvjerljivih propagandi protiv druge kao što su *Reefer Madness* (1936), koji tvrdi da pušenje marihuane vodi do ovisnosti, silovanja, ubojstva, i ludosti“ (Mendik & Harper, 2000: 16-17). U tom smislu najpoznatiji redatelj iz holivudskog zlatnog doba 1950-ih bio bi Edward D. Wood, Jr., koji se i općenito smatra jednim od najgorih redatelja ikada jer su mu filmovi – najpoznatije *Plan 9 From Outer Space* (1959.) – očito loši u kontekstu prihvaćenih, i dobrih, klasičnih narativnih filmova, zbog čega upravo i uživaju u kulturnom statusu. Da se približimo današnjici, takvim bi se redateljem našeg doba vjerojatno smatrao Uwe Boll, koji se „proslavio“ ranih 2000-ih adaptacijama video-igara kao što su *The House of the Dead* (2002.), *BloodRayne* (2005.), *Alone in the Dark* (2005.) i sl., s time da je njegova adaptacija igre *Postal* (2007.) još uvijek u čestoj rotaciji među obožavateljima igre i moglo bi ju se interpretirati unutar okvira kulturnog filma.

#### **4.2.1. *Fateful Findings* i projekti taštine**

Neil Breen ime je koje izaziva strah i trepet među jednom publikom, a smijeh i radost kod druge. Inače licencirani arhitekt, filmom se počeo baviti tek 2005. kad je snimio svoj prvi nezavisni film, *Double Down*. Imajući potpunu kontrolu nad svakim svojim filmom, Neil Breen njihov je redatelj, scenarist, producent, montažer, glavni glumac te radi na dizajnu setova, odabiru glumaca, šminki i još mnogo toga. Tek će ranih 2010-ih oko svojih filmova okupiti brojnu publiku i to putem upravo recenzija njegovih filmova na popularnim YouTube kanalima kao što su *YourMovieSucksDOTorg* i *RedLetterMedia*, a otkrivanju filma širokoj publici pomogao je čak i *youtuber* s onda najviše pretplatnika, *PewDiePie*, čiji je glas u ono vrijeme dozeo u velik broj kućanstava s djecom. Iako su oni upravo spomenuti započeli predstavljanjem filma *Double Down*, onaj koji će publici najviše ostati urezan u pamćenje bit će *Fateful Findings* (2013.), zbog Breenove povećane ambicije i nezaboravnih scena.



Slika 5

kad se na plakatu nalaze i drugi glumci, a ne samo njegovo lice.

To me dovodi do pojma „projekt taštine“ iz naslova poglavlja. Naime, postoji tzv. „*black tank top theory*“<sup>10</sup> (hrv. teorija crne potkošulje) koju su osmislili vlasnici YouTube kanala RedLetterMedia gdje navode da su uočili uzorak u ovakvim „lošijim“ filmovima u kojima je redatelj često i scenarist, pa i glavni glumac, te za sebe napiše najimpresivniju ulogu u smislu intelektualnih sposobnosti svojeg lika te mu pridaje najviše trenutaka za junačke podvige. Crna potkošulja ulazi u igru time što će ju često glavni lik u jednom trenutku nositi, kao što ju Neil Breen nosi u *Double Down*, pa i glavni likovi filmova *Road to Revenge* (1993.) i *The Room*



Slika 6

(2003.) (Slika 6). Neil Breen uvijek će glumiti iskusne hakere koji žele otkriti tajne svijeta i korupciju, te se time riješiti svih zlih ljudi na svijetu, što zapravo i

<sup>10</sup>RedLetterMedia, „Best of the Worst: The Sweeper, Empire of the Dark, and Mad Foxes“. *YouTube*. prenio RedLetterMedia. 31. srpnja 2017. <https://youtu.be/kWKlmbTudD8?t=2695>

jest klimaks filma *Fateful Findings*, ali čija radnja pokušava biti romantična drama, akcijski triler i apstraktni horor odjednom, a ni u čemu ne uspijeva.

Radnju otvara *flashback* na osmogodišnjeg Dylana (Breen) koji pronalazi gljivu u



šumi sa svojom prijateljicom Leahom, a potom se gljiva efektom pretapanja pretvori u platnenu vrećicu unutar koje se pak nalazi kutijica s čarobnim crnim kamenom. Leah se potom odseli, ali ne prije nego što njih dvoje obećaju jedno drugom da će zauvijek biti

Slika 7

prijatelji, iako se desetljećima neće vidjeti sve do trenutka kad se slučajno susretnu na zabavi. Međutim, Dylana zadesi automobilska nesreća iz koje se živ izvuče uz pomoć čarobnog kamena i, s tom novom danom mu šansom, on odluči hakiranjem otkriti sve što vlada i njezina tijela sakrivaju od građana te to objaviti u knjizi (Slika 7). Sasvim neobična struktura filma bit će kasnije još više zakomplicirana kad Dylan počne sanjati neku mističnu knjigu, te razvije psihičke moći, kao što su teleportiranje, a sam je kraj filma toliko sumanut da je u gledateljima izazvao legitimnu brigu za Breenovo psihičko zdravlje. Naime, po izdavanju svoje knjige sa svim tajnama, Dylan održi govor ispred (slike) zgrade Nacionalnog arhiva u Washingtonu, a kad

završi svoj „inspirativni“ govor, razni vladini zaposlenici (imenovani samo kao „predsjednik banke“, „predsjednik osiguranja“, „senator“...) počinu samoubojstvo (Slika 8) ispred publike (koju nikad ne



Slika 8

vidimo, ali čuju se *stock* zvukovi aplauza), a na Dylana se pokuša atentat, samo što on uspije odbiti metak svojim moćima, te time uspješno završava svoju misiju. Unatoč svoj toj ludosti, jedna scena ostala je urezana u pamćenje svakome tko je pogledao film, i to ponajviše zbog nevjerovatno neuvjerljive glume Neila Breena te njegovog monotonog glasa koji bi trebao izgovarati duboko emotivne rečenice jer je upravo zatekao svog najboljeg



Slika 9

krilu održi mali monolog koreći ga zbog toga što se ubio, pitajući se kako je mogao počinuti samoubojstvo te ponavljajući kako ne može vjerovati da je počinio samoubojstvo (Slika 9). Monotono ponavljanje istih rečenica povećava komičnost situacije, čineći ju gotovo nadrealnom.

Stvar postaje utoliko fascinantijsa kad se pogleda Breena iza kulise. Malo je znano o njemu kao osobi i njegove su metode uistinu neobične kad se usporede s ostalim nezavisnim filmašima. Način na koji distribuira filmove neviđen je u ovo doba. Za svaki film, on izrađuje posebnu *web*-stranicu, a jedini način na koji se njegovi filmovi mogu naručiti jest izravnom uplatom na njegov *PayPal* račun, a kada film stigne na adresu, dolazi u plastičnom pakiranju za CD-ove, snimljen na DVD-R, umjesto na DVD-ROM kakav se inače koristi za distribuiranje filmova, te je na njemu ručno otisnuta naljepnica



Slika 10

(Slika 10). Uz to, njegova su pojavljivanja u javnosti rijetka, i unatoč tome što su mu filmovi postali toliko popularni jer ih publika smatra „lošima“, ili čak autsajderskom umjetnošću, Breen svoju recepciju interpretira potpuno pozitivno te svoje filmove prijavljuje na mnogobrojne festivale, a ovogodišnji mu film *Cade: The Tortured Crossing* (2023.) – nastavak na prijašnji *Twisted Pair* (2018.) – trenutno igra na festivalima po svijetu te je osvojio nagradu za najbolji film fantastike i publika ga je proglasila najboljim filmom na Hollywood Reel Independent Film Festivalu. Za razliku od Tommyja Wiseaua koji je nakon svojeg megahita *The Room*, shvatio da ljudi vole njegov film zato što je „loš“ i

potom je počeo snimati namjerno loše filmove, Neil Breen još uvijek nije postao samosvjestan, a peterosatni mu dokumentarac o svojim filmovima, *Neil Breen's 5 Film Retrospective* (2020.), u kojem samo sjedi na svojem kauču i govori o tome kako je snimio svaki film, potvrđuje njegovu ambiciju i strast za filmom. Kombinirajući fascinantnu, zagonetnu osobnost iza filma s nekonvencionalnim filmskim metodama DIY naravi (od *Twisted Paira*, Breen počinje eksperimentirati sa *stock* snimkama, snimajući skoro cijeli film ispred zelenog platna, i glumce ubacuje u naizgled nepovezane *stock* snimke, a i početak je to vlastitog mu filmskog svijeta), kao i iznimnu količinu zabrinjavajućeg dijaloga, i činova – Neil Breen se možda još nije probio toliko u *mainstream* kao slični mu filmaši, ali definitivno zauzima mjesto najzanimljivijeg i neokaljanog javnom recepcijom.

### 4.3. *So-bad-it's-good* film

„Najgore što film može biti jest neupadljiv [*unremarkable*]. Tip filma koji je niti užasan niti dobar i na kraju ga se baci u limbo Zaboravljenih filmova, gdje na kraju izgubite sat i pol svog života. Tu nitko nije na dobitku“ (Scimia, 2012: v). Svake je godine proizvodnja filmova sve veća i veća, a broj produciranih filmova iz godine u godinu raste jer su alati postali lako dostupni svakom pojedincu, kao i sredstva za vlastitu distribuciju. U takvo doba, nemoguće je da neće biti filmova koji jednostavno nisu vrijedni gledanja, uglavnom zbog njihove nepostojeće ambicije, korištenja recikliranih ideja, ili želje da ne budu ništa više do proizvoda koji je napravljen da zaradi nešto na blagajnama, a ne kao iskreni projekt redatelja/scenarista. Stoga, u tržištu prezasićenom prosječnim filmovima, dva će se tipova filma itekako isticati: remek-djela i katastrofe. O remek-djelima je bilo riječi pa je vrijeme da se okrenem suprotnom polu, nažalost manje proučavanom – filmovima koji su toliko loši da je nemoguće ne pronaći nešto, na poseban način, šarmantno u njihovoj izvedbi: „Ne samo da je loš film zabavan, on je i lekcija u tome kako ne napraviti film“ (Scimia, 2012: vi).

Terminom „*so bad it's good*“ pritom se ne misli na filmove koji su prosti (eng. *lowbrow*), napravljeni u lošem ukusu (npr. filmovi produkcijske kuće TROMA) ili spadaju u njihovu podvrstu, *trash* ili kiča (npr. filmovi Johna Watersa – najznamenitije *Pink Flamingos*), već se „lošim“ misli na nekompetenciju sveukupne prezentacije, neuspjeh u postizanju željenih reakcija kod publike, ali sve to na način da kod gledatelja izazove užitak (usp. MacDowell i McCulloch, 2019: 644). Najpopularniji primjer je, dakako, *The Room* Tommyja Wiseaua koji je dosegao toliki *mainstream* status da je 2017. James Franco snimio biografski film o produkciji filma u kojem je on sam utjelovio Wiseaua te za tu ulogu osvojio Zlatni globus za najboljeg glavnog glumca. Takav je status učinio filmu jednako dobroga kao

i lošega jer, iako je Wiseau sad bio općepoznata ličnost, te je iz autsajdera postao dio holivudskog svijeta, sam je film *The Room* automatski postao manje zanimljiv jer su ga sad svi znali. Slična se stvar dogodila i s filmom *Birdemic: Shock and Terror* (2010.) Jamesa Nguyena koji je, kao i Wiseau, shvatio da mu je film postao popularan zato što je toliko loš pa je narednim dvama nastavcima na *Birdemic* reciklirao priču prvoga, namjerno ponavljao greške koje su prvi puta bile slučajne, i pokušao je ponovno postići što je s prvim postigao, ali bez ikakva uspjeha jer najbolji su „loši“ filmovi „dobri“ zato što redatelj filma misli da radi remek-djelo: „Kad obožavatelji uživaju u ironičnom cijenjenju filma kao što je *The Room* zbog njegove nesposobnosti, oni prvo moraju pretpostaviti da film nije bio napravljen s takvom parodijskom namjerom kojom bi se samo činio da je loše napravljen. (...) Bitno je da obožavatelji *The Rooma* pretpostave da ovo nije film poput *Black Dynamitea* (2010.) ili *A Dark and Stormy Night* (2009.) – filmova koji su svjesno i vješto imitirali stil lošeg filma za komični efekt“ (MacDowell i McCulloch, 2019: 645).

Za otkrivanje i popularnost ove kategorije filmova najzaslužnija je usmena predaja, a u današnje vrijeme to se proteže i na nasumične klipove koji se konstantno dijele na društvenim mrežama, kao i YouTube kanalima čija je glavina sadržaja reagiranje na loše filmove i razgovor o njima. Prvi veliki izvor takvih filmova, i prototip za kanale kao što su RedLetterMedia, FanboyFlicks i I Hate Everything, bio je *Mystery Science Theater 3000* (MST3K, kasnije u tekstu). MST3K televizijska je serija čiji je koncept da su ljudi znanstvenici na svemirskom brodu zarobili nekolicinu ljudi za testiranje njihove izdržljivosti u izloženosti lošim filmovima, često iz javne domene i starije produkcije. Epizode traju po 90 minuta i sadržavaju komentar ekipe tijekom cijelog filma, prikazujući u isto vrijeme film te ekipu ispred platna, kao da je i gledatelj dio publike u kinodvorani (Slika 11). Na taj su način popularizirali ne samo određene filmove, već i format komentiranja/reagiranja na loše filmove, kako za tvorce sličnog sadržaja, tako i za publiku koja počinje održavati noći lošeg filma, uživajući u grupnom gledanju nečega što bi vjerojatno



bilo neizdržljivo jednoj osobi: „Slaviti očigledno nesposobno konstruiran film čin je kulturalnog otpora utoliko što je u opoziciji s ustaljenim kulturalnim

Slika 11

vrijednostima. Kao što Susan Sontag kaže o *campu*, loše napravljen kulturni film 'tvrđi da dobar



ukus nije jednostavno dobar ukus; da postoji, uistinu, dobar ukus lošeg ukusa [*a good taste of bad taste*]“ (Mendik & Harper, 2000: 17).

#### 4.3.1. *Things* i šarmantna naivnost



*Things* (1989.) je lako mogao biti svrstan i u kategoriju kulturnog filma, ali još uvijek je relativno nepoznat u širim krugovima, iako za njega zna većina gledatelja koja aktivno traži ovakvu vrstu filmova. Nije toliko sklon citiranju kao što su to filmovi Neila Breena, ili Tommyja Wiseaua, ali strast je tu, i muka koju je ekipa prošla da bi ovaj film vidio svjetlo dana danas je nezamisliva, a i sam je film nezamisliv, ponajviše zbog svoje audio-vizualne prezentacije. I ovaj put je plakat indikativan kvaliteti filma, s bež-smeđom paletom boja, neobičnom ilustracijom čudovišta iza glavnoga glumca (ujedno i koscenarista), Barryja J. Gillisa, koji drži iznimno dugu bušilicu, a njegova garderoba

Slika 12

ukazuje na modu osamdesetih (Slika 12). Kanadski je to film, o neobičnim eksperimentima doktora Lucasa koji pokušava jednoj ženi pomoći oko umjetne trudnoće, ali ono čemu njegov rad urodi nije ni blizu slatkog djeteta, već je bliže krvožednom mutantu – nešto što će se ponoviti i sljedeće godine filmom *The Suckling* (1990.) u kojem abortirani fetus, nakon što dođe u dodir s radioaktivnim materijalom, počinje ubijati sve što se miče u klinici/bordelu. Trend je ovakvih niskobudžetnih produkcija da budu u potpunosti smješteni unutar iste lokacije, najčešće je to ladanjska kuća (za filmove strave), ili šuma (za filmove znanstvene fantastike). Često su to kuće upravo redatelja, ili nekog iz produkcije, a šume su općenito najjeftinija lokacija pa postoji velika količina ZF filmova gdje ljudi trčkaraju šumom dok ih lovi vanzemaljac – npr. *Alienator* (1990.), *Nightbeast* (1982.), *Feeders* (1996.). *Things* spada u ono prvo, film strave smješten u onome što bi trebala biti ladanjska kuća, ali u

stvarnosti je riječ o maloj prljavoj kolibi u kojoj jedva ima mjesta za svu ekipu i filmsku kameru. Još je jedan ondašnji trend 80-ih i 90-ih bio stavljanje porno-glumaca ili modela u filmove radi *cameo* scena, kako bi se privukla publika koja je očekivala da će njihova scena biti erotske prirode. Monique Gabrielle u to je vrijeme imala puno uloga koje su naglašavale sve samo ne njezinu glumu, – npr.

*Deathstalker II: Duel of the Titans* (1987.), *Evil Toons* (1991.) i *Angel Eyes* (1993.) – a vjerojatno najpoznatija je Traci Lords, koja se ipak uspjela probiti iz industrije za odrasle u *mainstream* hitove. *Things* prati i taj trend, dodijelivši ulogu televizijske novinarke

pornografskoj glumici Amber Lynn, koja se na novijem plakatu za film nalazi u provokativnoj pozi (Slika 13), ali u filmu je prisutna možda svega minutu i ne radi ništa osim što čita vijesti, s time da joj pogled često bježi s kamere, u koju bi trebala gledati, sa strane gdje se nalazila kartica s tekstem<sup>11</sup> (Slika 14).



Slika 13



Slika 14

je jedna od lošijih karakteristika filma. Često ismijavan zbog toga pa i

Snimljen uglavnom na 8mm filmskoj kameri (Super 8), film definitivno ne izgleda profesionalno za svoje vrijeme, ali činjenica da uopće jesu snimali na filmu, a ne Betamax ili VHS kamerama, daje im dodatnog kredibiliteta kao filmašima, pogotovo sa svim nedaćama koje su pretrpjeli tijekom uređivanja filma za distribuciju. Zvuk u filmu nedvojbeno

<sup>11</sup> Zanimljivo je promatrati filmove u ovoj kategoriji kroz način njihova reklamiranja kad se u njima nalazi jedno poznatije lice. Cameron Mitchell među najpoznatijima je koji se proslavio „lijenim“ ulogama u hrpi ovakvih filmova, često glumeći u filmu do minutu-dvije, tek toliko da ga mogu staviti na kutiju, a i njegove su uloge često isključivo u jednom mjestu, iza stola u nekom uredu, ili iza šanka u baru. Vrhunac je toga njegova uloga u filmovima *Demon Cop* (1990.) i *Jack-O* (1995.) u kojima se koriste njegove identične snimke, ali u različitim kontekstima – kao uvod u film na televiziji (slično Crypt Keeperu iz *Tales from the Crypt*), ili kao snimka profesora koji govori o svojim eksperimentima.

besmislenog dijaloga koji je teško uopće i razaznati zbog pozadinske buke, *Things* se mora dati barem neke hvale što je uspio da ga možemo čuti, iako ne nužno i razumjeti. Naime, u intervjuu s web-stranicom *Movie Vigilante*, Barry J. Gillis govorio je o procesu snimanja filma te naveo kako su za snimanje koristili dvije 8mm kamere, od kojih jedna nije imala mogućnost snimanja zvuka pa su nju koristili za scene u kojima nije bilo dijaloga, a drugu kad ga je bilo. Međutim, sama kamera imala je jako loš mikrofoni i pokupila je toliko pozadinske buke da su cijeli film morali u post-produkciji sinkronizirati – snimiti sav dijalog nanovo, tako da zvuči čišće, što je potom rezultiralo nepoklapanjem govora s usnama, a i dio su dijaloga zaboravili pa su morali nagađati što su u kojem trenutku rekli. Ipak, imali su pristup i 16mm kameri kad su snimane scene s Amber Lynn i tada je zvuk izuzetno kvalitetniji, kao i slika (usp. „Barry J. Gillis Talks About THINGS and Other Things“, 2016).

Čak i bez tih post-produkcijskih problema, kao i ispodprosječne audiovizualne opreme, *Things* je svejedno film prepun amaterskih pogrešaka, ali sve to zapravo ide u korist filmu jer ga čini utoliko zabavnijim. Nemajući scenarij izvan skice priče, film je strukturalno neujednačen, s predugim uvodom i scenama nepotrebno dugog dijaloga u kojima likovi samo piju pivo, rade neobično nasumične stvari, poput odlaganja jakne u frižider, – „Iskreno se ne mogu u potpunosti sjetiti zašto sam stavio svoju jaknu u frižider, ali mislim da sam je se htio riješiti tako da ju ne bih trebao nositi tijekom cijelog filma, a i trebalo nam je mjesto gdje će se otkriti diktafon...“ (Ibid.) – zbijaju besmislene šale i tu i tamo ubacuju reference na poznate filmove strave kao što su *Zla smrt* (1981.) i *Posljednja kuća nalijevo* (1972.) izravno u dijalog, a na televizoru čak gledaju Romerovu *Noć živih mrtvaca* (1968.), uz jedan njihov prijašnji film *Groundhogs Day Massacre* koji ismijavaju zbog njegove kvalitete.

Nakon kratkog prologa u film koji objašnjava eksperimente spomenutog doktora Lucasa, iz nekog razloga slijedi trominutna vožnja automobilom s repetitivnom *synth* glazbom koju tu i tamo prekida iznenadna buka motora dok se redaju sva imena glumaca i ekipe, nešto što će 2010. dotjerati do maksimuma *Birdemic: Shock and Terror*. Uza sve neobične replike i situacije, glumcima je također bilo teško ostati ozbiljnima pa se često može uloviti glumce kako se smješkaju u ozbiljnim situacijama, a to je pogotovo zamjetljivo kod glumca koji utjelovljuje doktora Lucasa, koji je konstantno nasmiješen, a ni u



Slika 15



Slika 16

prolijevanje krvi na lica likova dok improviziranim oružjem uništavaju „stvari“.

Svi su ovi faktori doveli do stvaranja jednog posebnog filmskog iskustva koje jednako zadivljuje koliko i frustrira. Budžet i zarada filma pritom su jako magloviti jer je redatelj, Andrew Jordan, savjetovao laganje o budžetu filma<sup>12</sup> jer je mislio da će ga time i publika i filmska industrija shvatiti ozbiljnije, dok su u stvarnosti jedva krpali kraj s krajem, konstantno posuđujući novac od svojih roditelja, koji su ga na kraju nevoljko davali, a proces je snimanja trajao preko mjesec dana na otoku Cape Breton u Kanadi, gdje su pokupili dosta lokalne slave (usp. „Barry J. Gillis Talks About THINGS and Other Things“, 2016).

Za sam kraj treba napomenuti upečatljiv način na koji *Things* završava, iskrivljenim vriskom Gillisa kojeg se sprema napasti jedna od „stvari“, i pojavom teksta „Upravo ste iskusili STVARI“ preko kadra toliko mračnog da je teško išta razabrati (Slika 17). Nema boljeg načina na koju su mogli završiti film, jer *Things* je uistinu film koji je lakše iskusiti no razumjeti.



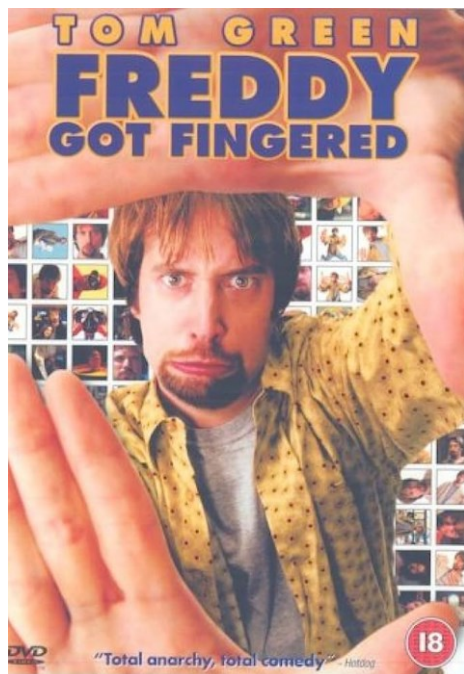
Slika 17

## 5. *Freddy Got Fingered*: revalorizacija „lošeg“ ili neshvaćena subverzivnost?

Tom Green bio je kućno ime provokativne komedije u kasnim 90-ima i ranim 2000-ima, najavljujući dolazak nove vrste ekstremne komedije kojom se i *Jackass* proslavio 2000.

<sup>12</sup> 1987., na lokalnom televizijskom kanalu u sklopu emisije *Cape Breton Report*, Barry J. Gillis promovirao je film intervjuom izjavivši da je njegov budžet bio \$350,000 dok je u stvarnosti bio bliže \$4,000. (Intervision Picture Corp. „Barry J. Gillis on TV Talking THINGS“, *Vimeo*, 27. ožujka 2011. <https://vimeo.com/24338948>)

godine te mu preuzeo titulu najpopularnije komične *reality* serije, ali ne prije nego što je uspio snimiti jednu od najvećih filmskih zagonetaka – *Freddy Got Fingered* (2001.). Svoje je korijene imao na javnoj kanadskoj televiziji gdje je pokupio veliku popularnost serijom *The Tom Green Show*, čija je prava zatim kupio MTV te ga stavio u eter u SAD-u 1999.



Slika 18

Sam spomen imena *Freddy Got Fingered* izaziva zgražanje zbog svoje konotacije s određenim seksualnim činom, stoga se može zamisliti kakvi su problemi nastajali među mlađom anglofonom publikom koja je morala pitati svoje roditelje smiju li ići gledati film s toliko eksplicitnim imenom. Nadalje, način na koji je naslov sadržan u radnji zapravo je još problematičniji, ali prvo valja predstaviti radnju čiji sinopsis preuzimam s poleđine britanskog DVD izdanja (Slika 18):

„Razuzdana MTV zvijezda Tom Green ponovno otpuhuje granice dobrog ukusa – obeščašćivanjem toliko svetih krava (da ne spominjemo konje, slonove i jelene), da to čini *Freddy Got Fingered* komedijom godine koju se ne smije propustiti. Sve je moguće kad nadobudni animator, Gord Brody, napusti sigurnosnu mrežu podruma svojih roditelja kako bi uspio u Hollywoodu i upoznao paraplegičarku-nimfomanku [*paraplegic nymphomaniac*] svojih snova. S mnogo urnebesnih scena – i toliko razloga za uvrijediti se – nije ni čudo što ljudi ne mogu prestati govoriti o *Freddy Got Fingered*.“

<sup>13</sup> Vrsta humora kojim se želi šokirati gledateljstvo i zgaditi ga kontroverznim sadržajem, kao što su sve vrste tjelesnih izlučevina, seksualni fetiši, prekomjerno nasilje i neprestani eksplicitan dijalog.

Gord (Green) nezaposleni je 28-godišnjak čiji je san postati animator, što se uspostavlja odmah u uvodnoj sceni u kojoj leži na svom krevetu i smije se vlastitim, besmislenim crtežima (Slika 19), jedan od kojih je mačak s rendgenskim očima, ali njima može vidjeti samo kroz drvo, što će se razgranati dalje u filmu i tvoriti će njegov glavni *meta*-narativ. Osim toga, uvodna je scena upečatljiva po svojoj geografskoj nelogičnosti. Naime, Gord se sprema otići u Hollywood autobusom to jutro, ali još je kod kuće te mora požuriti kako ne bi zakasnio.



Slika 19

Skejtboardom brzo proleti put od kuće do autobusne stanice gdje ga dočekaju njegovi roditelji i brat – iako nije jasno zašto nisu jednostavno svi četvero mogli doputovati u isto vrijeme ako svi žive na istom mjestu. Htjevši se ukrcati na autobus, otac (Rip Torn) mu kaže da to ne može učiniti, na što se Gord žali jer su mu kupili kartu, ali otac mu otkrije da su mu kupili auto koji je točno kraj autobusa i u kojem će ići u Hollywood. Takvih malih nelogičnosti film je prepun i što ih se više skuplja, to je film ne samo više zbunjujući nego je i sam zbunjeniji, kao da je osmišljen na mjestu.

Scenarij i režiju potpisuje Tom Green, uz pomoć svog dugogodišnjeg prijatelja Dereka Harvieja, te im je obojici ovo jedini dugometražni film u opusu, što pokazuje koliko su producenti u Regency Enterprises i 20th Century Fox imali povjerenja u Greena da im ostvaru profit na budžetu od 14 milijuna dolara. Nemilosrdno omalovažavan po izlasku od profesionalnih kritičara i sa zaradom koja je jedva premašila budžet, film je bio promašaj u svakom pogledu, ali nešto se nevjerojatno dogodilo kad je film stigao na police videoteka i dućana te postao jednim od najprodavanijih filmova na DVD-u sa zaradom od preko 24 milijuna dolara. Film je najgrublje napao Roger Ebert, jedno od najznamenitijih imena američke filmske kritike, kad je napisao: „Ovaj film ne grebe dno bačve. Ovaj film nije na dnu bačve. Ovaj film nije ispod dna bačve. Ovaj film ne zaslužuje biti spomenut u istoj rečenici s bačvama. (...) Dan bi mogao doći kad će se *Freddy Got Fingered* gledati kao prekretnica neo-nadrealizma, ali možda nikada neće doći dan kad će biti smiješan“ (Ebert, 2001). Unatoč nemilosrdnim Ebertovim riječima, postavio je zanimljivu hipotezu – hoće li film biti smisleniji, odnosno „bolji“, gleda li se kroz prizmu nadrealističkog filma?

Ebert također spominje i *Andaluzijskog psa* (1929.) Luisa Buñuela i Salvadora Dalija kad navodi da je i Greenov film nadrealističke tradicije, a slijedeći tu nit usporedbe, u oba slučaja imamo film koji se ne priklanja narativnoj strukturi konvencionalnih filmova, već ju



Slika 20

bez ikakvog razloga, odluči naglo zakočiti i stati usred ceste ugledavši konja na rasplodnoj farmi te otrčati do njega kako bi mu primio falus i počeo vikati da je on sada farmer (Slika 20). Očigledno napravljeno radi šoka nepredvidljivosti koji bi mogao izazvati u publici, ova scena mogla bi se povezati upravo i s iskonskim filmom francuskog novog vala Jean-Luca Godarda *Do posljednjeg daha* (1960.) koji također počinje s protagonistom, Michelom, u vožnji po seoskom pejzažu tijekom koje izjavi „ovo je zemlja!“, a Greenova inačica čini se izravnom parodijom Michelove izjave: „Činjenica da bi Gord iskočio iz svog auta da masturbira konju može se činiti kao odvratna nevezana tvrdnja [*non-sequitur*], ali uzmite u obzir da je jedna od najpoznatijih slika Salvadora Dalija naslovljena *Veliki masturbator*“ (Koshel, 2016: 10). Gordova opsjednutost falusima redovito izlazi na vidjelo tijekom filma, a već u sljedećoj će se sceni, dolaskom u „Hollywood tvornicu sendviča sa sirom“, praviti da je velika rola salame produžetak vlastitog mu falusa (Slika 21).



Slika 21

Sljedeća mu je postaja animacijski studio Radioactive gdje želi pokazati svoje crteže direktoru, prikladno imenovanom Daveu Davidsonu<sup>14</sup>, ali tajnica ga (koju glumi ondašnja Greenova žena, Drew Barrymore) obavijesti da je Davidson na ručku, a tu informaciju iz nje izvuče lažući da je došao iz ureda mrtvozornika i da je Davidsonova žena, Linda, mrtva. Ovdje je, međutim, prisutna i „pogrješka“ koja može, ali ne mora biti, namjerna. Naime, u prijelazu iz kadra blizu u krupni kadar tajnice, dogodi se potpuna promjena u tonovima boje kadra – prvi je kadar toplijih boja i u skladu je s ostatkom filma,

<sup>14</sup> Budući da radi u svijetu animacije, moguće je da mu je ime referenca na aliterativna imena likova u stripovima, npr. Bruce Banner, Peter Parker, Lex/Lionel Luthor, Lois Lane, Billy Batson.



Slika 22

osoba čiji je srednji prst u gipsu, izravno gestikulirajući publici da se „nosi“

(Slika 23). Scena razgovora Gorda i Davidsona lako se može protumačiti kao značenje cijeloga filma: pokušavajući Davidsonu objasniti svoje crteže, Gord se splete i shvati da nije osmislio likove ni događaje, već samo nasumične situacije i kadrove. Davidson mu kaže da su



Slika 23

dok je drugi hladniji i odudara od ostatka (Slika 22) – i to je još k tome jedini put kad se ovako što dogodi u cijelom filmu, što, ako je namjerno, podržava teoriju da je Green vlastoručno htio film ispuniti sa što više pogrešaka.

Otkrivši da se Davidson nalazi u restoranu ironičnog imena Movers & Shakers<sup>15</sup>, Gord odluči odmah otrčati do njega, i to u kostimu engleskog *bobbyja*, te mu predstaviti svoje ideje za animaciju. U pozadini se, međutim, među mušterijama u restoranu krije jedna



Slika 24

hiperboličnih karikatura koje se ponašaju kao da su u crtiću. Kritizirajući njegov

crteži prilično dobri,

iako su glupi i nemaju smisla, a likovi su „bezveze“. (Slika 24) Isto tako je i *Freddy Got Fingered* film složen od nasumičnih situacija koje na prvi pogled ne vode nigdje, a likovi koji nastanjuju film ništa su doli

<sup>15</sup> eng. *movers and shakers* – termin koji se koristi za one osobe koje imaju mnogo moći i utjecaja potekao iz pjesme *Oda Arthura O'Shaughnessyja*



nadrealistički stil, Davidson zvuči kao parodija kritičara koji će zbog istih tih stvari ozbiljno kritizirati Greenov film po njegovu izlasku. Ipak, uza sve kritike koje mu je uputio, Gord je od Davidsona dobio i jedan savjet, a to je da treba „ući u životinju“, u smislu da



Slika 25

se stavi u poziciju životinje koju želi nacrtati i „shvati“ ju, ali Gord to shvati drugačije, te se doslovno uvuče u krzno mrtvog jelena na kojeg je naletio na cesti (Slika 25): „Ideja ulaženja u životinje paralelna je nadrealističkom piscu Antoninu Artaudu na način da glumac fizički postaje životinja. Također odjekuje i paradoksalno s



Slika 26

teorijom kakva bi gluma trebala biti koju Artaud predstavlja u svojoj knjizi *Kazalište i njegov dvojniki*“ (Koshel, 2016: 15).

Najdugovječnija karakteristika *slapstick* komedija jest ta da, unatoč svim ozljedama koje junaci pretrpe, rijetko kad će te ozljede poprimiti realističan prikaz na njihovu tijelu. Kad Olio udari Stanlija po stoti put jer mu je ovaj nešto krivo napravio, Stanlio neće imati masnicu na licu, niti će mu krvariti iz usta, ali *Freddy Got Fingered* to izokreće te prikazuje realistične posljedice *slapstick* nasilja, ponajviše u liku Andyja. Andy je dječak, susjed Gordovoj obitelji, i tijekom filma konstantno ga zapadaju nezgode, počevši od blagih – spotakne se i udari u vrata auta – a kulminirajući njegovim masakrom u propeleru aviona<sup>16</sup> (Slika 26).

Osim toga, film se poigrava i strukturom nuklearne obitelji, postepeno uništavajući bilo kakvu hijerarhiju i odnose među majkom, Julie, ocem, Jimom, i dvojicom sinova, Gordom i Freddyjem. Uspostavljeni

<sup>16</sup> Pri čemu su u post-produkciji morali dodati Andyjev glas izvan kadra kako govori da je dobro jer bi u suprotnom to značilo da su ubili dijete u filmu, što bi dovelo do još većeg ograničenja filmske publike oznakom NC-17 (nedozvoljen ulaz maloljetnicima, niti u pratnji roditelja).

kao tipičan primjer nuklearne obitelji – Gord se čak žali kad se vrati kući davši otkaz u tvornici da stalno jedu pečenu govedinu, tipično američko obiteljsko jelo – fasada se polako počinje rušiti preko nasilnih ispada Jima, koji vječito maltretira Gorda uvredama



Slika 27

i prijetnjama što će mu napraviti ako ne pronađe posao. Zavada među Gordom i Jimom toliko eskalira da se obitelj zatekne na obiteljskom savjetovanju kod psihologice gdje Gord odluči svog oca uništiti jednom za svagda izmislivši priču da Jim „pipa“ Freddyja, odakle i potječe naslov filma. Uz svu tu opsjednutost falusima i obiteljskim odnosima, neizbježno je da se cijela ova katastrofa odvija u prostoriji s bistom Sigmunda Freuda (Slika 27), koju Gord kasnije uzima i baca kroz zatvoreni prozor kako bi pobjegao od ljutitog oca. S time da je ovdje naglasak stavljen više na odnos oca i sina, negoli sina i majke, insinuirajući na obrtanje freudovskog termina Edipovog kompleksa koji nalaže da će sin razviti nesvjesnu zaljubljenost u vlastitu majku, a oca će interpretirati kao svog protivnika. Majka će, u ovom slučaju, isprva igrati ulogu poslušne kućanice, ali kad joj Gord jednom predloži da može spavati s drugim muškarcima „u njenim očima može se uočiti čežnja za ispunjenjem seksualnih želja kojih je bila uskraćena svih ovih godina“ (Koshel, 2016: 34) – u čemu na kraju, kad se oslobodi pokvarenog patrijarhata utjelovljenog u Jimu (zlostavljaču kratkog fitilja), i uspijeva i to upravo s košarkaškom zvijezdom Shaquilleom O'Nealom.

Zbog toga što je Freddy sad označen kao žrtva zlostavljanja u obitelji, socijalna ga radnica preseli u „Institut za spolno napastovanu djecu“ – nastavljaajući trend izrazito doslovnih imena, time pojačavajući komični efekt – gdje se ističe jer je odrastao čovjek među djecom, što u stvarnosti nikako ne bi bilo moguće, ali slična nepodudarnost prisutna je u cijelom filmu. U ovoj sceni, međutim, fascinantna je nejasna jukstapozicija između toga što djeca u institutu gledaju na televiziji, i onoga što Gord gleda u sljedećoj sceni. Djeca, očito bezbrižna, na televiziji gledaju *Teksaški masakr motornom pilom* (1974.), a rezom se prebacujemo na Gordovo radno mjesto, asocijativnom montažom, na sličan kadar s televizorom u centru pažnje, samo što on gleda klasičnu obiteljsku humorističnu seriju iz 50-



Slika 28 jedna trudna (Slika 29) i kojoj će Gord morati pomoći pri porodu jer joj točno tada počnu trudovi, a doktora nigdje u blizini. Ono što slijedi je adrenalinom-nabijena scena poroda u kojoj se dijete rodi u manje od minute, tijekom čega žena neprestano vrišti, a dvije žene preko puta Darrena izvide svaka svoj tamburin te

ih *Leave it to Beaver* (Slika 28). Time se možda želi naglasiti Gordova nezrelost, a kontrastno i zrelost djece koja su proživjela traumatske događaje te zbog toga nisu šokirana prikazanim nasiljem na ekranu.

Vraćajući se geografsko-društvenoj nelogičnosti filma, znamenita je scena Gordova posjeta prijatelja, Darrena, u bolnici, koji je noć prije slomio nogu vozeći se skejtbordom na Gordovoj rampi. U bolnici ga, međutim, nisu smjestili na odjel za traumatologiju, već su ga smjestili u sobu zajedno s tri žene, od kojih je



Slika 29



Slika 30 zaplače, ton se scene u potpunosti promijeni: pozadinska glazba postane emotivne naravi, milozvučna je i sporog tempa, a žena počne plakati i zahvaljivati Gordu, potpuno zaboravivši što je napravio nekoliko sekundi ranije (Slika 31).

počnu pjevati nešto što zvuči kao plemenska glazba. Dijete se rodi, Gord joj pregrize pupčanu vrpцу (Slika 30), ali ono ne zaplače. Primijetivši da ne diše, Gord zavitla bebu pupčanom vrpcom, sve zaprljavši krvlju, kako bi probudio bebu dok ga žena psuje. Međutim, čim dijete



Slika 31



Slika 32

dolara, Gord odluči većinu tih novaca potrošiti na posljednju podvalu svom ocu. Davidson, pritom, igra ulogu studija koje je u stvarnosti Greenu dalo 14 milijuna dolara da napravi film od svojih „glupih“ ideja, a način na koji Gord potroši novac u filmu također je tome indikativan jer Gord sve potroši u roku jednog dana na unajmljivanje helikoptera, kupovanje dragulja svojoj curi, te na iznimno kompleksno premještanje cijele mu očeve kuće – s njim unutra – u Pakistan, što zvuči jednako suludo kao i to da je



Slika 33

20th Century Fox Tomu Greenu dao 14 milijuna dolara da snimi onakvu scenu porođaja, kao i



Slika 34

Gordovu ocu, napravivši puni krug u priči jer priziva onu farmersku vinjetu s početka, skupa s dijalogom (Slika 34), a izravno i povezuje ranije psihoanalitičke elemente sinovljeve „zaljubljenosti“ u svog oca, iako je u pitanju izvanjski falus koji posrednim putem postaje Gordov vlastiti. Nakon tog ludila, otac i sin imaju dramatični trenutak među sobom, te se događa ista glazbena i dijaloška promjena kao i u sceni poroda. Jim prihvaća svog sina, ponosan je što je uspio prodati svoje crteže i što je sve ovo uspio orkestrirati tim novcem, a

Ovakva će se nagla emotivna promjena ponoviti na samom kraju filma u razgovoru između Gorda i Jima kad se napokon pomire. Uspjevši napokon prodati svoju ideju za animiranu seriju „Zebre u Americi“ Davidsonu za milijun

sve one opscene scene sa životinjama (Slika 32). Probudivši se i zamijetivši da ga je Gord premjestio u Pakistan (Slika 33), Jim ga počne progoniti pustinjom do šatora u kojem ga Gord čeka u zasjedi sa slonom, držeći njegov falus te natjera slona da ejakulira po

Gord napokon dobiva osjećaj zadovoljstva da je učinio nešto što je ne samo preobrati-  
lo mišljenje njegova oca, već i učinilo neku veću promjenu u njemu samom. Još će se više zblížiti kad ih zarobe teroristi, a prisiljeni su sudjelovati u igrama



Slika 35

koje prizivaju ruski rulet iz *Lovca na jelene* (1978.). Po povratku u SAD iz zarobljeništva, dočekuje ih se kao američke junake, ironično prikazano

Gordovim predsjedničkim pozdravom dok ulazi u limuzinu, sa zastavom SAD-a montiranom u pozadinu (Slika 35). Posljednji se kadrovi filma vraćaju meta razini, prikazivanjem znakova publike koja ih je došla dočekati od kojih se jedan pita kad će film više završiti (Slika 36) te



Slika 36

film, govoreći da je rap 'nešto što odrasli rijetko slušaju, ali uvijek imaju nešto loše za reći o njemu' (Koshel, 2016: 49).

Koliko je od svega spomenutoga bilo Greenova namjera u vrijeme snimanja filma ne može se u potpunosti potvrditi jer je u ono vrijeme izigravao neozbiljnu personu koja je samo zbijala šale i radila sve što je mogla da što više šokira publiku. Čak je i Greenov audio-komentar u stilu *stand-up* nastupa te ne otkriva previše o njegovom mislenom procesu. Nominiran za sveukupno devet Zlatnih malina<sup>17</sup>, od kojih je osvojio pet i koje je Tom Green osobno i ponosno došao preuzeti, *Freddy Got Fingered* postao je anomalija u svijetu „lošeg“ filma. Danas ga se promatra uglavnom iz nadrealističke perspektive, koju je već i Ebert natuknuo 2001., ali koja je zaživjela tek u prošlom desetljeću: „*Freddy Got Fingered* vratio je

odabirom Eminemove pjesme *The Real Slim Shady* za odjavnu špicu u kojoj se Eminem izravno referira na Toma Greena i jedan skeč iz njegove emisije: „Green izjednačuje žanr rap glazbe s *Freddy Got Fingered* i reakcijom koju je većina kritičara imala na

<sup>17</sup> Zlatna malina (eng. *The Golden Raspberry* ili *Razzie*) parodijska je ceremonija dodjela nagrada koja se uglavnom emitira malo prije Oscara i kontrastne je naravi, utoliko što nagrađuje „najgore“ filmove, glumu, redatelje, scenarije itd.

moderno natrag u neo-nadrealizam s komedijom 21. stoljeća koja kombinira svu mizanscenu klasične nadrealističke umjetnosti i filma s kulturom mladih s prevrata stoljeća“ (Koshel, 2016: 50).

## 6. Zaključak

Klasični kanonski filmovi i dalje dominiraju u filmologiji, ali uočljiva je promjena paradigme u odnosu filmova koje većina profesionalnih kritičara ranije ne bi ni zamijetila, a sada se diskurs oko „loših“ filmova i općenito onih koje bismo mogli karakterizirati kao „zabavljačke“ znatno promijenio. Veliku ulogu u tome, dakako, igra publika koja neprestano pokazuje veći afinitet prema zabavnim vrstama što se odražava u zaradi na blagajnama, što pak usporedno usmjerava kritičare i filmologe prema takvim filmovima. Ništa od toga ne podrazumijeva smrt visokoumjetničkog filma jer tržište za takvu vrstu i dalje je aktivno, iako sad takve filmove treba aktivnije tražiti jer kina će prije za distribuciju kupiti prava za novi nastavak *Nemoguće misije* ili novi Marvel/DC film, negoli za novi filma Paula Schradera ili Kiyoshija Kurosawe, koji će dom prije pronaći na *streaming* servisu nakon vrlo ograničene kino-distribucije od možda svega par tjedana.

Što se specifično „loših“ filmova i filmova koji su „toliko loši da su dobri“ tiče, o kakvima je bilo riječ tijekom cijelog teksta (Dodatak A) – oni su uvijek bili fascinantni za promatranje, a u zadnje desetljeće, njihova je popularnost samo porasla jer svi se u tom društvu nadaju da će pronaći novi *The Room*, otkriti ga javnosti i postaviti novi standard: „Cijenjenje lošeg filma [*badfilm*] često počinje s pitanjima kojima si gledatelj želi objasniti čemu su upravo svjedočili, pronaći način racionalnog shvaćanja onoga što je često iracionalan, nerazgovijetan proizvod,“ a cij enje takvih filmova zahtijeva i određenu dozu ironijskog uživanja, što ne može uspjeti svakom gledatelju jer „početna pozicija prihvaća da su filmovi intrinzično, dokazivo loši. Odatle, pojedinačni ukus determinira naše odgovore na filmove, koji, zbog njihove inherentne nekoherentnosti i nekonzistentnog stila, mogu biti dovoljno dvosmisleni da dopuštaju mnoštvo interpretacija,“ (Bartlett, 2019: 53-54) kao što je, npr. slučaj s *Freddy Got Fingered* čiji se status uvelike promijenio od vremena izlaska. Klasifikacija „loših“ filmova kao autsajderske umjetnosti, ili neshvaćenih remek-djela, jednako je validno njihovoj klasifikaciji kao promašajima – u usporedbi sa standardom uspostavljenim „dobrim“ filmovima – i neuspjesima. Međutim, i najveći će neuspjeh biti upečatljiviji od najprosječnijeg „dobrog“ filma jer će biti otvoren plodnijoj diskusiji. Povlači se tu i pitanje neuspjelih namjera, odnosno slučajnog stvaranja umjetnosti, filma koji će publika prihvatiti, ali na suprotan način od onoga koji je redatelj zamislio. U kontekstu

Tommyja Wiseaua i Jamesa Nguyena, obojica su snimila prve svoje filmove s namjerom da jedan bude ozbiljna romantična drama (*The Room*), a drugi ozbiljan ekološki triler (*Birdemic: Shock and Terror*), ali nijednom u njihovim namjerama nije uspjelo. Umjesto toga, publika je u njihovim filmovima uživala na sasvim suprotan način, smijući se njihovoj nekompetentnosti, ali slaveći njihovu strast i naivnost.

Nemoguće je predvidjeti koji će film sljedeći ući u dnevnu rotaciju kod obožavatelja „loših“ filmova, ali formula za uspjeh je očigledna: strastveni, često ekscentričan redatelj + velika ambicija + nedovoljan budžet + manjak tehnološke kompetentnosti = dobar-loš film. „Loši filmovi [*Badfilms*] mogu biti prisvojeni kao slučajna umjetnost, kao što je danas *Glen ili Glenda*; mogu biti promatrani kao dokaz sumnjivog poduzetništva i autorske odlučnosti [*entrepreneurial graft and auteurist determination*]; mogu otkriti načine proizvodnje koji su inače sakriveni u 'dobrim' filmovima; mogu biti otpisani kao 'smeće,' spomenuti samo zato što predstavljaju jednu krajnost spektra kvalitete. Vrijednost i recepcija loših filmova nužno je subjektivna, ali filmski tekst sam po sebi ostaje konstantan“ (Bartlett, 2019: 54).

## 7. Djela i literatura

Djela:

1. *Freddy Got Fingered*. Red. Tom Green. NEW REGENCY PRODUCTIONS. MBST/LLOYD PRODUCTIONS. EPSILON MOTION PICTURES. TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORPORATION. 2001. DVD.

Literatura:

1. \*\*\*. „Barry J. Gillis Talks About THINGS and Other Things“. 2016. U: *Movie Vigilante: B-Movie News, Reviews & Interviews*. 7. listopada 2016. The Movie Vigilante. Internet. 12. lipnja 2023. <https://movievigilante.blogspot.com/2016/10/barry-j-gillis-talks-about-things-and.html>
2. \*\*\*. „The Usefulness of Art“. 1929. U: *The American Magazine of Art*, vol. 20, no. 2. 102–04. JSTOR, <http://www.jstor.org/stable/23930303>
3. Bartlett, Becky 2019. „It Happens by Accident': Failed Intentions, Incompetence, and Sincerity in Badfilm“. U: *The Routledge Companion to Cult Cinema*. Ur. Mathijs, E. & Sexton, J. London: Routledge. 40-57.
4. Ebert, Roger. 2001. „Freddy Got Fingered“. U: *RogerEbert.com*. Internet. 16. lipnja 2023. <https://www.rogerebert.com/reviews/freddy-got-fingered-2001>
5. Jauss, Hans Robert. 1999. „Estetika recepcije“. U: *Suvremene književne teorije*. Ur. Miroslav Beker. Zagreb: Matica hrvatska. 281-301.
6. Koshel, Frank. 2016. *Life Experience: Freddy Got Fingered As Neo-Surrealist Masterpiece*. New York: CUNY Academic Works. [https://academicworks.cuny.edu/gc\\_etds/1351](https://academicworks.cuny.edu/gc_etds/1351)
7. Lamarque, Peter. 2010. „The Uselessness of Art“. U: *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, SUMMER 2010, Vol 68., No. 3. 205-214. JSTOR, <http://www.jstor.org/stable/40793262>
8. MacDowell, James & McCulloch, Richard. 2019. „Introduction: 'So Bad It's Good': Aesthetics, Reception, and Beyond“. U: *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, Vol. 33. London: Routledge. 643-652.
9. Marriott, James. 2004. *Horror Films*. London: Virgin Books
10. Mendik, Xavier & Harper, Graeme. 2000. *Unruly Pleasures: The Cult Film and its Critics*. Guildford: FAB Press.
11. Peterlić, Ante. 1995. „Filmska umjetnost – sedma, nova, mlada?“. U: *Hrvatski filmski ljetopis 1995. br. 1/2*. Ur. Bruno Kragić. 70-73.
12. Peterlić, Ante. 2002. *Studije o 9 filmova*. Zagreb: Hrvatski filmski savez.
13. Radner, Hilary. 2011. „Film as popular culture“. U: *The Routledge Companion to Film History*. Ur. William Guynn. London, New York: Routledge. 16-26.
14. Scimia, Edward. 2012. *So Bad, It's Good: More Than 50 Great Films for Your Bad Movie Night*. SAD: CreateSpace Independent Publishing Platform.
15. Simpson, Paul, et. al. 2010. *The Rough Guide to Cult Movies*. London, New York: Rough Guides, The Penguin Group.
16. Turković, Hrvoje. 2005. *Film: zabava, žanr, stil*. Zagreb: Hrvatski filmski savez
17. Willard, Charlotte. 1964. *What is a Masterpiece?*. New York: G.P. Putnam's Sons
18. Williams, Donald C. 1937. „The Meaning of ' Good'“. U: *The Philosophical Review*, Vol. 46, No. 4. 416-423. JSTOR, <https://doi.org/10.2307/2181104>
19. Younger, Prakash. 2011. „Film as art“. U: *The Routledge Companion to Film History*. Ur. William Guynn. London, New York: Routledge. 27-38.



## 8. DODATAK A: Tablica svih analiziranih i/ili spomenutih filmova

REDATELJ/I	NASLOV	GODINA	ŽANR	IMDb OCJENA	LETTERBOXD OCJENA	METAScore	ROTTEN TOMATOES	BUDŽET	INICIJALNA ZARADA
Boll, Uwe	Alone in the Dark	2005	Horror	2.4/10	1.1/5	9/100	1%	\$20,000,000	\$12,693,645
Boll, Uwe	The House of the Dead	2003	Horror	2.1/10	1.2/5	15/100	3%	\$12,000,000	\$13,818,181
Boll, Uwe	Postal	2007	Crna komedija	4.5/10	2.3/5	22/100	9%	\$15,000,000	\$146,741
Boll, Uwe	BloodRayne	2005	Akcija/Horror	3.0/10	1.4/5	18/100	4%	\$25,000,000	\$3,650,275
Breen, Neil	Fateful Findings	2013	Drama	4.3/10	2.5/5	--	--	--	--
Breen, Neil	I Am Here... Now	2009	Drama	4.4/10	2.3/5	--	--	--	--
Breen, Neil	Twisted Pair	2018	Drama	5.0/10	2.7/5	--	--	--	--
De Hart, John; Paradise, James	Road to Revenge	1993	Akcija	4.1/10	2.9/5	--	--	--	--
Deodato, Ruggero	Cannibal Holocaust	1980	Horror	5.8/10	2.8/5	22/100	67%	\$100,000	--
Dohler, Don	Nightbeast	1982	ZF	4.2/10	2.8/5	--	--	\$14,000	--
Graver, Gary	Angel Eyes	1993	Drama	4.3/10	2.8/5	--	--	--	--
Green, Tom	Freddy Got Fingered	2001	Komedija	4.6/10	2.8/5	13/100	11%	\$14,000,000	\$14,343,028
Jordan, Andrew	Things	1989	Horror	3.0/10	2.2/5	--	--	CA\$30,000	--
Karega, Rocco; Miles, Hal	Demon Cop	1990	Horror	2.2/10	2.0/5	--	--	--	--
Latshaw, Steve	Jack-O	1995	Horror	3.4/10	2.3/5	--	--	--	--
McBride, Jon; Polonia, John & Mark	Feeders	1996	ZF	2.5/10	2.4/5	--	--	\$500	--
Nguyen, James	Birdemic: Shock and Terror	2010	Romantični triler	1.7/10	1.5/5	--	18%	\$10,000	--
Olen Ray, Fred	Alienator	1990	ZF	3.2/10	2.2/5	--	--	--	--
Olen Ray, Fred	Evil Toons	1991	Horror-komedija	4.1/10	2.3/5	--	33%	\$140,000	--
Teri, Francis	The Suckling	1990	Horror	4.6/10	2.7/5	--	--	\$50,000	--
Tian, Fen	Love on a Leash	2011	Komedija	8.1/10	2.7/5	--	--	--	--
Wiseau, Tommy	The Room	2003	Drama	3.6/10	2.6/5	9/100	26%	\$6,000,000	\$1,916
Wood Jr., Edward D.	Plan 9 From Outer Space	1957	ZF	3.9/10	2.2/5	56/100	66%	\$60,000	--
Wyroski, Jim	Deathstalker II: Duel of the Titans	1987	Fantastična akcija	5.1/10	2.7/5	--	--	\$400,000	--