

СЦЕНАРИО У АНИМИРАНОМ ФИЛМУ: НЕРАСКИДИВА ВЕЗА СЛИКЕ И ТЕКСТА¹

У овом раду се на примјерима краткометражних анимираних филмова анализирају модели наратива у драматургији, као и фактори који утичу на његово исходиште: трајање, структура, традиција, перцепција. Услови продукције анимираних филмова, као пресудан фактор за настанак већине филмова, доприносе изналажењу креативних, али и структуралних рјешења. Писање сценарија за анимирани филмове у већој је вези са остатком продукције анимираних филмова и захтијева од сценаристе познавање технологије и могућности продукције много више него што је то случај у играном филму.

Кључне ријечи: анимирани филм, филмски сценарио, драматургија, краткометражни филм, продукција анимираних филмова, Загребачка школа цртаног филма

* sanja15savic@yahoo.co.uk

¹ Овај текст је дио пратећег рада докторског умјетничког пројекта „Дугометражни анимирани филм. Прича о Мики мраву: Функције филмског сценарија у процесу адаптирања прозе у анимирани филм“.

УВОД

Мали је број сценариста у свијету чији је рад базиран искључиво на писању сценарија за анимиране филмове, а да није у питању развијен студијски систем у којем нема много простора за развијање сопственог сензибилитета. Изузетак који потврђује ово правило јесу аутори из тзв. Загребачке школе цртаног филма или Канадског националног борда (НФБ). У оба случаја, то су покрети који су при самом почетку субвенционисани од стране државе. Дакле, сценаристи се у студијима за анимацију баве причом (најчешће у тимовима). Када је ријеч о независном анимираном филму (то је често некомерцијални филм), ситуација је знатно другачија. У том случају, неопходно је упознавање сценаристе са ликовним, технолошким, продукционо-финансијским аспектима конкретног филма, јер они умногоме утичу на развој ликова и приче.

СПЕЦИФИЧНОСТ ПИСАЊА ЗА АНИМАЦИЈУ

Уколико у сценарију пише „црвена столица“, редитељ у играном филму може да замисли неколико врста столица или да опише свој захтјев сценографу. Уколико се не тиче ликова или радње (на примјер, главни јунак је столар који производи посебну црвену столицу или је у питању јунакиња код које кроз боју намјештаја треба да се нагласи њено растројство или стил), описани предмет у играном филму има ону функцију и значење које има и у стварном животу. Столица у анимираном филму преузима све могућности које има цртеж: не само да може да буде нацртана на хиљаду начина, она може да постане плава, зелена или да се претвори у медвједа, те да у истом кадру побјегне ономе ко треба да сједне на њу. Такође, та столица може да буде и главни јунак филма.

Душан Стојановић описује суштинску разлику између прихватања садржаја анимираног и играног филма:

И заиста, док и најфантастичније биће у филму може да се прихвати као аутентично ако његова фактура и његове манифестације (тело, покрети) градивно подсећају на облике из афилмске перцепције (и дух на екрану је посебно условљено живо биће), цртеж у анимираном филму подноси све што цртеж може да поднесе, па се зато и опажајни свет дела манифестује као свет у којем владају закони линије, површине, тоналитета и боје (Stojanović, 2009: 120).

Овоме у прилог иде оно што Нортроп Фрај тврди за ликове у драми:

Наоко јединствена повластица занемаривања чињеница дала је песнику репутацију овлашћеног лажова. [...] Песник се, попут математичара, не ослања на дескриптивну истину већ на слагање са својим хипотетичким постулатима. Појављивање духа у *Хамлешу* представља хипотезу: *Нека буде дух у Хамлешу*. Оно није ни у каквој вези са тим да ли духови постоје или не, или да ли су Шекспир и његова публика веровали у њих (Фрај, 2007: 91).

Са друге стране, уколико се занемари прича као везивна нит, поготово у кратким формама анимације, без обзира на то колика ја њихова визуелна експресивност интересантна, или на њихов суштински експериментални карактер, након одређеног времена перцептивна моћ пада. Због специфичности кратке форме, сва средства која потичу из других медија губе сврху (ликовност, музика...), па за дескриптивност или споредне токове радње овдје нема мјеста. Продукција анимираног филма, која траје много дуже него продукција играног филма, условљава то да у наративу остају само елементи неопходни да се исприча прича, да она притом буде јасна, визуелно атрактивна и да притом сачува основну срж, визију или идеју од које је почела, а која се такође може сматрати специфичношћу анимираног филма. То је основа неопходности комуникације међу сарадницима на анимираном филму. Вријеме које би сценариста који је прецизно замислио одређени кадар провео да објасни аниматору/редитељу/цртачу, могло би да потраје колико и сам процес, па је то један од могућих разлога због којег се већина аниматора опредељује да сами буду аутори сценарија за своје кратке филмове. Осим тога (у зависности од врсте анимације, наравно), „подјела посла“, тј. саме визуелизације, знатно се разликује од оне у играном филму. Анимација, чак и краткометражних филмова, тражи велику посвећеност и много времена. Роландо Ђустини сматра да у посао сценаристе у анимираном филму спада и цртање сториборда (као посљедња фаза тзв. превизуелизације). Имајући у виду број цртежа који треба да се направе да би једна написана реченица била екранизована (24 односно 25 сличица по секунди), јасно је да посао не завршава сторибордом.

Коришћењем јединствених могућности софтвера за анимацију, чини да је процес комуникације међу сарадницима убрзан. Међутим, чињеница да је већина аутора у историји анимације сама обављала

највећи дио послова (а којима се овај есеј и бави), говори о неопходности познавања и истраживања одређене форме не због ње саме него због могућности представљања сопствених идеја кроз њу. Компјутерски софтвери су толико узнапредовали, али су они и даље „оруже“ за рад, не некакви работи који могу да читају ауторове мисли и претварају их у слике. Постојање филмова као што је „Гуливер“ Зденка Башића и Мануела Шумберца, говори о томе да је и те како могуће изразити се путем овог медија и притом оставити лични печат, само што је тај пут, у овом случају, далеко дужи.

Прича може да се третира на више начина у кратком анимираном филму и за њу важе посебне законитости у односу на књижевно приповиједање. Са једне стране, прича може филмским језиком да исприча неку класичну бајку, и то бисмо условно могли да назовемо наследицом бајки. На другој страни, за експерименте какве је пратио Норман Мек Ларен, у којима је „актер“ само једна линија или тачка која се деформише, такође можемо да кажемо да посједују одређену врсту наратива. Ми пратимо шта се дешава на слици, а музика је та која нам даје коментаре и која нам помаже да, можда и читавајући сопствене мисли, створимо цјелину у глави и одлучимо – или осјетимо – шта је аутор желио да нам каже или пренесе. Одсуство било каквих детаља у техници Мек Ларена (што је последица саме технике директног сликања по траци, *direct filmmaking-a*) онемогућава нам да превише уживамо у ликовној представи, за коју је нужно да се наруши како бисмо перципирали филм. Нарација у том случају постаје синестетички утисак, а временска конзистентност постиже се најчешће захваљујући звуку-музици. У овом случају, не постоје језичке баријере. Ранко Мунитић посебно се бавио специфичностима анимације као медија, тврдећи да је допринос анимације управо у синестетичком „судару“ на сва чула истовремено:

Анимација је по свом језику и савременом рукопису сигурно најпродорнија и најинтернационалнија од свих кинематографских врста. Не требају јој ријечи, не треба јој уважавање географских, лингвистичких и осталих карактеристика, зато што се оживљени цртеж обраћа свима на свом властитом, планетарном, пикто-фоно-кинетичком језику (Munitić, 1982: 283).

У недостатку класичног наратива (увод, заплет, кулминација, преокрет, катастрофа), кратки анимирани филм може да буде поједностављен „животни савјет“, опаска, размишљање, виц испричан сли-

кама... Како то добро примјећује Дејан Ђурковић у свом тексту *Поруки – Њеи! Цршању мисли одзвонило*:

Цртани филмови су постали били мале анегдоте пуне великих истина, као: свака батина има два краја, зло рађање – готово суђење, ко другоме јаму копа – две среће граби и слично (Ђурковић, 2009: 103).

Ђурковић, као аутора међу члановима чувене Загребачке школе анимираног филма, који је успио да избјегне поједностављивање ове врсте, наводи Боривоја Довниковића. Он сматра да је неопходно имати у виду све могућности медија да би се то постигло. Мајсторство аутора такође је неизоставан елемент, као и коришћење свих могућности одабраног медија:

Довниковић је савршено рехабилитовао све занемарене вредности цртаног филма као естетске категорије. Вратио је хумор у замисао и хумор у гег. Вратио је карактер ликовима, те више нису симбол идеја. Усредсредило се на понашање карактера. Ослободио је акцију мистичног пренесеног значења. Све је конкретно и има општи смисао само кроз конкретно: дремљивко на клупи у парку са великом кесом од папира у коју сваки пролазник мора да вирне. То како вратило је сферу естетског, поборнике филмова без *поруке* (Ђурковић, 2009: 104).

Можда један од најбољих примјера који можемо да наведемо ако желимо да докажемо тезу да је почетна замисао, *превизуелизација*, у анимираном филму нераскидиво везана за цртеж и продукцију, јесте кратки Довниковићев филм *Школа ходања*.

За разлику од чврстих догађајно-морфолошких композиција Костелца, Мимице, Вукотића и Кристла, Довниковић и Драгић разбијају драматуршку тектонику својих дјела на низ скоро осамостаљених гегова, јединичних микро-обрта и минијатурно заокружених ситуација, односно мотива – који се попут ефектних карика слободно надовезују и преплићу око централне, лежерно замишљене црвене нити догађања (Munitić, 1982: 268).

Довниковић се у својим кратким филмовима истовремено игра с формом, али је ставља у функцију значења: мисли на економичност израде цртежа и поједностављује своје ликове, али на њих не гледамо као на немарност аутора спрам детаља, него као представнике наше врсте. Тај специфични однос према причи постаје разумљив за

вријеме детаљног читања његове књиге „Школа анимираног филма“, којом у рангу са антологијском “Animator’s Survival Kit” Ричарда Вилијамса успијева да објасни многе „трикове“ из анимације, али и да наведе на размишљање да је могуће учити са различитих страна, али за бављење анимацијом, неопходно је развити стил који није условљен само ликовношћу или филмским средствима, него и условима продукције. Довниковић инсистира на потпуном ауторству, и тако се намеће идеја о кратком анимираном филму као идеалу у којем се остварује у играном филму тешко остварива тежња (осим у експерименталним филмовима), о потпуној контроли филма. У ту групу аутора, који су освојили луксуз да визуелизују своје мисли развијајући истовремено посебан визуелни идентитет (те да њихови филмови садрже наратив), Довниковић свакако спада, уз Данца Михаела Дудока да Вита, Јапанца Кођија Јамамуру, Чеха Јана Швенкмајера, Аустралијанца Адама Елиота те пионира анимације Александра Алексиефа.

Ту контролу, додуше, постигнуту из потпуно другог правца, системом студија који је развио, а који се ослања на комерцијални успјех његових филмова, спомиње Волт Дизни када наводи да лик који се не покорава нашим жељама једноставно можемо да избришемо, те да такву апсолутну моћ нема ниједан диктатор (Munitić, 1982: 247). Ипак, тешко је Дизнија, којем је неприкосновена вриједност била комерцијални успјех филма, ставити у исти кош са експериментаторима из *National Film Board of Canada*. У питању није квалитативна подјела, него сам језик који, у првом случају, искоришћава сва постојећа знања и развија нове технологије не би ли се што боље и визуелно атрактивније испричала прича – и продао филм. У другом случају, гдје се аутори много слободније понашају са формом и не дају прецизности и детаљима толико много пажње као што је случај са класичном дизнијевском анимацијом (чији су данашњи наследници велике продукције какве су *Pixar* или *DreamWorks*). Мунитић ово објашњава подјелом на двије основне струје:

За класицисте и њихове сљедбенике анимација постоји као дефинирани канон, затворени круг облика и метода које експеримент и еволутивну метаморфозу одбацује у корист сталног усавршавања темељног, статичног, ван-дијалектички постављеног и *вјечног* узора. Код припадника модерних покрета,² анимација живи као писмо непрекидне формативне варијабилности, као слободни и отворени сиг-

² Књига је издата 1982, али је подјела и даље актуелна.

налистички систем, као процес далекосежне комуникативности који сваки анимацијски *џисмен* стваралац користи у складу с властитим сензибилитетом баш као што писац употребљава ријечи, композитор ноте, а сликар боје (Munitić, 1982: 219).

Дефиниција је веома прецизна, али треба имати у виду да су аниматорске „ноте“ нешто компликованије, да их има више те да немају једнодимензионалан (или једночулни) координатни систем, а њихово комбиновање не зависи искључиво од маште или умијећа аутора сценарија него и од продукције, а „извођење“ може да буде на тако много начина и толико је компликовано да обично, на крају, једна прича има „само“ једно.

Наравно, један од разлога за његовање приче (и то не само на рације као такве већ „провјерене приче“, при којој се може рачунати на одзив публике) јесте комерцијални успјех. Ма колико „Рајан“, експериментални филм Криса Ландрета о животном краху аниматора Рајана Ларкинга, био интересантан, ма колико био велик његов значај на плану истраживања и проширивања могућности CGI-а, тешко да ће се кроз гледаност повратити уложени новац и труд. Ранко Мунитић, од кога и потиче поменути подјела на „дизнијевце“ и „модернисте“ каже:

Одатле и слиједеће правило: дизнијевци увијек причају причу, без обзира на већу или мању слободу коју су спремни толерирати у драматуршком обликовању њених токова и компликација. Елемент на рације, представљања, експлицитног предочавања радње (садржине) бит ће, без изнимке присутан чак и у њиховим најфантастичнијим цјелинама. Код припадника модерних анимираних домета евентуално налазимо анегдоту, још чешће, слободно низање метафоричких отворених мотива у оквирима цјелине исто тако широке и провокативне неограничености коначног значења, без икакве класичне поруке или поуке (Munitić, 1982: 216).

Погледајмо на примјеру шта ова Мунитићева тврдња значи. У филму „Дон Кихот“ редитеља Владимира Кристла, аутори само полазе од Сервантеса, они се инспиришу мотивом Дон Кихота, а крајњи резултат нема много везе ни са наративном структуром романа, као ни са ликовима. Кристлови ликови максимално су поједностављени, прича се бави алузијама на тадашње политичке догађаје и да наслов није такав какав је (који у овом случају помаже да се доста апстрактан код прочита те да га стриктно разлучи од нечега налик на видео-

игру), тешко да бисмо могли да закључимо да ова интересантна анимација има везе са романом Мигела де Сервантеса. Дизнијевац би у адаптацији кренуо потпуно супротним путем. Не само да не би рачунао на то да је публика упозната са садржајем Сервантесовог романа него би се сценариста потрудио око тога да заокружи причу по сваку цијену, и по потреби додао споредан заплет на мјестима гдје је Сервантес одвећ дескриптиван или пак сувише филозофира. Вицко Распор још је шездесетих писао:

Наративна струја поред тога што наглашава визуелну или звучну досетку, води првенствено рачуна о причи: како је припитомити и учинити да њене алузије буду доречене а понте јасне. Због тога она по самој природи ствари долази у оштар и битан сукоб са концепцијом која у ослобођеном атомизираним цртежу види негацију не само формалног већ и садржинског веризма (Raspor, 2009: 83).

Савршена технологија и хипернатуралистичност детаља који су присутни у већини савремених комерцијалних анимираних филмова, нису увијек били такви, а технолошки недостаци су се неријетко стављали у службу значења. Такав је случај са филмом Ралфа Бакшија „Господар прстенова“ из 1978. године. Иако је највећи дио анимираног филма рађен класичном 2Д цел анимацијом, секвенце у којима се појављују црни витезови, рађене су техником ротоскопије. Један бајковити свијет, неоптерећен масом и сјенкама, одједном се супротставља свијету коњаника који не само што визуелно изгледају другачије већ препознавање њихових покрета који су одвећ природни, дјелује на несвјесној основи и говори нам о томе шта за аутора потенцијално представља зло које се налази око главних јунака.

Филм „Могућности дијалога“ Јана Швенкмајера не доноси много на плану саме технике пиксилације. Међутим, количина труда унесена у пројекат, прецизност при изради сваког детаља, неопходан су фактор да апстрактна визија аутора доспије до нас. Поље асоцијација тиме се отвара, а да се тумачења проширују, можемо да се увјеримо сваким слједећим гледањем филма, јер нам филм сваки пут дјелује другачије.

Можда најбољи параметар за одређивање припадности појединог аутора једној од струја, оној која води „техничком савршенству“ или пак сопственом стилу (мада се на бави њиховим квалитативним карактером), даје Ранко Мунитић.

Говорити о модерним анимацијским захтјевима значи код сваког појединачно открити карактеристичну логику која га одређује, па онда, у складу с тим индивидуалним принципима које је аутор сам поставио, одговорити на питање – да ли је креација достигла цјеловитост, снагу и смисао којима је умјетник тежио? (Munitić, 1982: 217).

Ова поларизација помаже и у теоријском разматрању филма као умјетности и филма као индустрије и, мада не помаже да се направи прецизна мапа, ипак може да наведе на даље размишљање о положају аутора спрам кинематографије и сопственог опуса.

КОМПЛИКАЦИЈЕ У РАДУ НА АНИМИРАНОМ ФИЛМУ

Ендрју Серис у свом чувеном тексту „За теорију историје филма“ пише:

Фасцинантност холивудских филмова је баш у томе што су направљени под притиском. У ствари, нема уметника који је потпуно слободан и уметност неће нужно напредовати онда кад је мање спутана. Слобода је пожељна ради саме слободе, али тешко да може бити естетски рецепт (Seris, 1981: 159).

Интересантан је парадокс да што је више технолологије неопходно за стварање неког умјетничког дјела, то су ограничења са којима аутор мора да се суочи већа, чак и ако се изузму она „цензорске“ или „аутоцензорске“ природе. Анимација у овој врсти ограничења знатно предњачи над другим умјетностима, али зато кроз свој вео *шекспировске луде* може да каже или наговјести далеко више него што то може нека музичка композиција или видео рад, а да порука буде експлицитна и усмјерена. Неразумијевање овог феномена било је кључно за критичаре који су ауторима Загребачке школе замјерали „превелику апстрактност“ или „недостатак националне припадности“ њихових ликова. Савладавање технике, далеко је компликованије ауторима анимираних филмова него што је то случај са другим умјетностима, и већина аутора специјализује се искључиво за одређену врсту анимације (било да је у питању класична 2Д анимација, компјутерска 3Д анимација, *stop motion*, *motion capturing*, *direct filmmaking* или пексилација). Групе аутора успијевале су да се изборе за сигурност финансирања својих пројеката као што је случај са Загребчанима или *National Film Board of Canada*, док је не мали број њих израђивао своје филмове у оквирима радионица или школа примијењених умјетности. Такође, у оквиру оваквих извора финансирање, мо-

гуће је да се аутори „опусте“ те да акценат ставе одвећ на сам технолошки експеримент или на масовност продукције, а не на потребу да се искаже нека дубока истина о човјеку:

Важи за све /први филмови Загребачке школе/: Искричава игра духа, прави ватромет добрих идеје, снага ликовног укуса. Али... Али често стане пре краја. Зашто све идеје нису разрађене онако како су заслужиле, како се очекивало? Негде се ишло сувише у детаљ, негде је тај детаљ заборављен. Непотребно. У свету кратког метра не може бити загонетки, поготово не у цртаном филму: све мора бити речено јасно, прецизно јер – време пролази брзо. Метри такођер, и ако нешто остане недоречено – оде труд [...] (Adamović, 2009: 50).

Нигдје као у краком метру није битан звук као градивни елемент ритмичке структуре. Како Мунитић каже:

Цртеж, звук, покрет и боја редуцирани су на знаковни минимум, али је тај јединични обликовани квалитет у својој градивној минијатурности интензиван и заоштрен снагом неслућеног продорног набоја: јединство звучног, графичког и кинетичког сигнала (знака) постаје ударном јединицом цртано-филмског организма, пикто-фоно-кинетички склоп, отјелотворен је као неприказивачки квалитет отворене комуникацијске фреквенције (Munitić, 1982: 262).

Додајући да:

[...] прави садржај ових анимираних филмова и није серија знакова (гегова на плану садржине) окупљених око јединствене драматуршке нити, већ пиктурална конкретизација основног и огољеног конститутивног анимацијског организма, материјализација настајања и нестајања појединих елемената те цјелина – медијског (а не тематског) догађаја сачињена од бројних карика таквог конститутивног – деконститутивног чина (Munitić, 1982: 269).

Другим ријечима, аутори врхунских остварења тековина кратког анимираног филма у ствари чине исто оно што и композитори класичне музике, сликари или романописци: говоре о себи, али тако да та „епопеја“ садржи аутоироничан и самосазнајни коментар на сопствени медиј којим се изражавају. Стога не чуди да јунак цртаћа „Туп-туп“ Недељка Драгића, због најобичније буке пролази кроз најнеобичнија искуства, неколико експлозија или хватања мјесеца, што човјечуљак филма „Иду дани“ истог аутора пролази кроз различите

врсте тортуре, представљене уз непрестану свијест о медију. Није случајност што се Глорија и Мики дозивају кроз осам поља екрана у филму „Узбудљива љубавна прича“ Боривоја Довниковића и што се баш монах рве са рибицом читавог живота у акварел анимацији „Монах и рибица“ Михаела Дудока да Вита.

Некако се чини да аниматори, док досегну до оваквих висина, треба да пређу најдужи пут, који често не води искључиво преко емотивних самоспознаја него и путем непрекидног обнављања комуникације са самим медијем:

Од свих филмских једнаци, анимација је она с највише непознаница. И то не само зато што ту сви елементи овисе о умјетничковој изналажљивости, и зато што *све* треба измислити и нацртати – већ зато што нацртаном одмах покретањем ваља подарити живот, а онда то заједно објединити у цјелину функционалног кинестетичког организма (Munitić, 2009: 109).

Праведна бојазан коју Мунитић износи, у данашње вријеме се чак проширује мноштвом техника које су аниматорима на располагању те озбиљном дилемом око степена компјутерске технологије која ће се користити при изради одређеног анимираног филма, поготово ако аутор инсистира на *hand made* анимацији. Иако је мноштво анимираних филмова са „озбиљном тематиком“, или пак немају никакве везе са гегом (сјетимо се „Frank Film-a“ Френка Мориса или филма „Head“ Џорџа Грифина), некако је природно да се анимирани филм везује за виц:

Цртани филм тражи *неинтелигентну духовност*, апсурдни виц, јер је једино тај виц адекватан нивоу апсурдног света који је цртаном филму под руком [...] цртани филм представља скоро савршено средство уметничке креације јер уметник сам ствара цели свет, нови свет у коме је највероватније да ће моћи да се испоље нове идеје (Роров, 2009: 62).

Тај апсурдни свијет који је „под руком“ аниматора често се чини да има мање везе са посебном перцепцијом за коју се тврди да је имају аниматори. Он постаје нешто сувише познато човјеку данашњице да би могло да се ограничи на ликовне умјетнике или филмације. Због тога је изазов издвајања ситуација и њиховог стављања на папир вјероватно још већи.

ПРИЧАЊЕ ПРИЧЕ ИЛИ ВИЗУЕЛНИ ЕКСПЕРИМЕНТ

Шта је данас остало од класичне подјеле направљене на основу приступа причи? Са једне стране, имамо анимирани филмове попут „Говинде“ Ане Славкове и филмова Милоша Томића „Сукњаш“, „Глинени голуб“, насталих техником пиксилације, који су базирани на низу асоцијација или представљају прецизно пренесен одређени доживљај. Са друге стране, имамо анимирани филмове попут оскаровца „Човјек од папира“, који користи анимацију да би представио догађаје у причи које би било тешко или немогуће снимити, те прави елипсе које у цртежу изгледају много привлачније него што би био случај са играним филмом.

И једни и други истовремено су у стању да максимално сажму и пренесу оно за шта је другим медијима потребно много више времена. Такође, анимирани филм није оптерећен временом као категоријом о којој треба да водимо рачуна при писању филмова. Аутори попут Довниковића и Драгића успјели су да у својим дјелима направе алегорије живота. Душан Вукотић о времену у анимацији пише:

Размишљајући о анимацији, увијек имам осјећај могућег јединства прошлости, садашњости и сутрашњости у једном тренутку који анимација пружа. Ријеч је о свевременској димензији цртаног филма. Ниједан од физичких закона не спутава анимацију, а исто тако ниједна мисао: чак ни наши уобичајени појмови простора, времена и трајања. То је тотална могућност медија (Munitić, 1982: 248).

Да ли постоји боље мјесто да се спомене Вукотићев чувени кратки цртани филм „Сурогат“? По Хрвоју Турковићу, постоје двије врсте анимације. Прва је тзв. трансформацијска анимација у којој се анимира промјена идентитета, док је друга класична или класицистичка у којој ликови и призори задржавају свој појавни идентитет. Уколико бисмо се чврсто држали ове дефиниције, испоставило би се да Дизнијев цртани филм „Лепотица и звер“ спада у прву групу (због сцене трансформације звијери у принца), а да „Сурогат“ спада у другу групу због тога што јунак не мијења свој изглед. Међутим, дефиницију не би било лоше мало проширити. У случају класичне анимације, аутор рачуна на платоновску *идеју* о појавама, ми гледамо звијер и претпостављамо њене особине. Друга група аниматора преиспитује све елементе, како саме форме тако и садржаја о којем говори. Вукотићев „Сурогат“ најтипичнији је примјер ове тврдње. Сви елементи око јунака могу да се смање, попут балона, само у зависности

од јунака. Његов солипсистички *суројаи* у томе је што на крају и он може да подлегне законима које је прилагодио својим жељама.

Пол Велс [Paul Welles] у својој књизи “Fundamentals of Animation” наводи неколико појава о којима сценариста треба да поведе рачуна кад пише за анимацију:

- метаморфоза (као способност да се изнесе промјена из једног облика у други);
- кондензација (као највећи ниво сугестивности; са што мање слика дати што више информација);
- антропоморфизам (давање људских особина животињама, предметима и околини);
- надogradња (психо-физичко креирање ликова и простора);
- учитавање (визуелизација иначе невидљиве *унутрашњости*, тј. унутрашњег свијета);
- симболичке асоцијације (употреба апстрактних знакова и значења) (Welles, 2006: 70)³.

У истој књизи, аниматор Ед Хукс наводи неколико савјета о томе како треба да изгледају ликови у анимираном филму, те који су трикови којим сценариста може да се послужи при изради сценарија за анимиране филмове:

- размишљање тежи да води у закључак, осјећања теже да воде у акцију,
- публика саосјећа са осјећањима, не са размишљањима,
- добро је да лик има препреку,
- реплика не мора да илуструје гест, он понекад може да говори сасвим супротну унутрашњу истину (...),
- могуће је анимирати јунакове мисли, све њих; што су специфичније, то је боље,

³ “-Metamorphosis (the ability to facilitate the change from one form into another without edit

-Condensation (the maximum degree of suggestion in the minimum amount of imagery).

-Anthropomorphism (the imposition of human traits on animals, objects and environments).

-Fabrication (the psysical and material creation of imaginery figures and spaces).

-Penetration (the visualization of unimagivable psycological/physical/technical ‘interiors).

-Symbolic association (the use of abstract visual signs and their related meanings).” (прев. аутора)

-лик нешто ради док се не догоди нешто што ће га натјерати да промијени акцију; другим ријечима, не би требало да постоји тренутак у којем јунак не ради ништа,
-дефиниција *луме*: играње акције у потрази за циљем док се савладава препрека,
-сцене почињу из средине, не испочетка,
-глупи људи и глупи ликови не мисле да су глупи; мисле да су паметни,
-не почињите анимацију док не завршите причу; завршите сториборд; ако секвенци недостаје сукоб или неспоразум, покушајте да то исправите прије анимирања. (Welles, 2006: 79)⁴.

Иако ови савјети могу да звуче као систематичан приручник који не може да буде од практичне користи, они ипак у себи садрже нешто што се тиче специфичности анимације, а то је покрет. Говорећи о ликовима, Хукс наглашава да они никада не треба да мирују. У тренутку у којем анимација мирује, она се претвара у цртеж. Наше око је постало осјетљиво у тој мјери да препознаје кад је у питању покрет камере преко статичног цртежа и, уколико аутор ускоро не „покрене“ ствари, велика је могућност да ће филм постати досадан, без обзира на визуелну атрактивност којом може да обилује позадина цртежа.

⁴ “-Thinking tends to lead to conclusions; emotions tends to lead to action.
-Your audience only empathises with emotion, not with thinking.
-It is good for your character to have an obstacle of some kind.
-A gesture does not necessarily have to illustrate the spoken word. Sometimes a gesture can speak of a different inner truth (...)
-Animate character’s thoughts. All of them. The most specific the thoughts are, the better it will be (...)
-A character plays an action until something happens to make him play a different action. In other words, there should never be a moment when your character is doing nothing.
-Definition of acting: Playing an action in pursuit of an objective while overcoming an obstacle.
-Scenes begin in the middle, not at beginning. You want to enter a scene as late as possible.
-Dumb people are dumb characters do not think they are dumb. They thing they are smart.
-Don’t start animating until you have your story yet. Storyboard everything first. If a sequence lacks conflict or negotiation, try to fix it before starting the animation.” (прев. аутора)

О тој економичности треба да се поведе рачуна чак и када није у питању краткометражни филм. Иако дугометражни анимирани филм дозвољава одређену дозу „дескриптивности“ и антиклимакса као и „предаха“ у току радње (тешко је замислити сонгове из „Књиге о џунгли“ или „Мале сирене“ у неком филму који траје десет минута), чињеница је да је прича та која диктира форму када је у питању наративни играни филм. Ако упоредимо двије адаптације романа „Лоракс“ Доктора Сеуса (дугометражну и верзију од 25 минута), схватамо да се досљедним сакривањем лица главног негативца може рећи много више него ко зна каквим описом, те да једноставна нада у облику сјемена посљедњег дрвета на свијету, може много гласније да каже отворену еколошку поруку не уводећи додатни заплет, чији једини циљ може да буде дугометражни филм као такав, као филм који може самостално да напуни (или не) биоскопску салу, али не и да буде умјетничко дјело у смислу тежњи ка еквиваленту садржаја и форме.

ЗАКЉУЧАК

Анимирани филм, првенствено кратки анимирани филм јесте највећи изазов за писца сценарија, који не само да мора да познаје технику којом ће бити изведен него и продукционе могућности, стил аниматора и сл. Кратка форма тјера да се економичност доведе до савршенства, али дозвољава да се искористе сви елементи филма и притом оствари утисак који истовремено може да дјелује интелектуално, комично, али и емотивно.

Погрешно је мишљење да анимација „може све“. Оно што Робер Бресон описује као најсуштаственије филмско, а тиче се психологијације (хватања тренутка на лицу глумца, односно „модела“), не може да се представи анимацијом, иако она неријетко комбинује игране сегменте у својим експерименталним екстремима. Могућности за експеримент у анимацији, међутим, заиста дјелују непрегледне. Са друге стране, оно шта Нортроп Фрај говори за конвенционалност у умјетности, у анимацији може да се потврди:

То што поседује оригиналност не може уметника учинити неконвенционалним; оригиналност га води дубље у конвенцију, повиновању самом закону уметности, која непрестано жели да се преобликује из властитих дубина, и која делује преко својих генија за метаморфозе као и преко мањих талената за мутације (Фрај, 2007 :156).

Изучавање технике анимираног филма као и нових могућности технологије, неопходно је за свакога ко се њоме бави. Умјетност кратког анимираног филма једна је од малобројних форми која је успјела да се сачува од уплива капитала који контролише садржај. Због тога нигдје друго (кад је масовна умјетност у питању) идеја и њена реализација нису тако уско везане, те због тога Довниковић сматра да је за правог аутора анимације неопходно да сам буде редитељ, сценариста и цртач. Одскорашња експанзија дугометражних анимираних филмова и њихова привлачна снага којом у биоскопе доводи и одрасле, шире циљну групу, али су самим тим и сузили тематске оквире. Некомерцијалност кратких анимираних филмова на неки начин сачувала је њихову аутономију, али и слободу. Анимација у практичном смислу, самим својим постојањем и сталним развијањем нових форми, може да допринесе позиционирању и диференцирању других медија у којима је неријетко гост (вебсајтови) или пак активан члан (видео-игре). Сазнања до којих долази анимација као аутономна умјетност и које она препушта другим умјетностима, приморава је да се непрестано рedefинише и да се и сами аутори у оквиру различитих медија за које стварају непрестано враћају ономе од којег су кренули, па је тако тешко замислити кризу кратког анимираног филма.

Цитат Вицка Распора, који несумњиво отклања стрепње које се тичу нестанка дјечијих страхова везаних за нестанак умјетности анимације:

Људи ће имати живаца да гледају само њега /краткометражни анимирани филм/ и онда када буду дневни оброк узимали у пилулама, а разговарали у формулама (Raspor, 2006: 83).

Тврдња је можда пророчанска, можда и нетачна, у сваком случају, остаје да се надамо да ће увијек бити неко ко ће уз помоћ кратке анимиране форме, *визуелној хаикуа*, јасно и прецизно успјети да нам укаже на проблеме у друштву, насмије нас, запита, те да нам, као што је био случај и до сада, уљепша монотонију свакодневице.

Литература

Фрај, Н. (2007). *Анаџомија критике*, Београд, Нови Сад: Нолит и Orpheus

- Adamović, D. (2009). Vatromet duha i boja. U R. Munitić (Prir.), *Zbornik o animaciji* (49–52) Beograd: Filmski centar Srbije.
- Dovniković, B. (2007). *Škola crtanog filma*. Beograd: Filmski centar Srbije i Fakultet primenjenih umetnosti.
- Đurković, D. (2009). Poruki- njet! Crtanju mislio odzvonilo. U R. Munitić (Prir.), *Zbornik o animaciji* (104–105). Beograd: Filmski centar Srbije.
- Fulkinjoni, E. (1980). *Civilizacija slike*. Beograd: Institut za film
- Furniss, M. (2008). *The Animation Bible!*, London: Laurence King Publishing.
- Giustiny, R. (1981). *The Film Script – A Writer's Guide*, New Jersey: Prentice Hall.
- Hendrikovski, M. (2004). *Umetnost kratkog filma*. Beograd: Clio
- Laybourne, K. (1979). *The Animation Book: A Complete Guide to Animated filmmaking – from Flip-books to Sound Cartoons*, New York: Crown Publishers Inc.
- Munitić, R. (1978). *Zagrebački krug crtanog filma I-III dio*, Zagreb: Zavod za kulturu Hrvatske.
- Munitić, R. (1979). *Jugoslovenski filmski slučaj*, Split: Marjan film.
- Munitić, R. (1982). *Uvod u estetiku kinematografske animacije*, Beograd, Zagreb: Univerzitet umetnosti Beograd i Filmoteka 16.
- Munitić, R. (2009). Borislav Šajtinac – skica za studiju. U R. Munitić (Prir.), *Zbornik o animaciji* (110–113). Beograd: Filmski centar Srbije.
- Popov, R. (2009). Crtani film Glupi avgust. U R. Munitić (Prir.), *Zbornik o animaciji* (61–63). Beograd: Filmski centar Srbije.
- Raspor, V. (2009). Oberhauzen '62. U R. Munitić (Prir.), *Zbornik o animaciji* (76–79). Beograd: Filmski centar Srbije.
- Seris, E. (1979). Za teoriju istorije filma. *Filmske sveske*, 11 (2), 151–163. Beograd: Institut za film.
- Stephenson, R. (1973). *The Animated Film*, New York: The Tantivy Press London, A.S. Barnes & Co.
- Stojanović, D. (2009). Film i slika. U R. Munitić (Prir.), *Zbornik o animaciji* (118–127). Beograd: Filmski centar Srbije.
- Welles, P. (2006). *The Fundamentals of Animation*. Lausanne: AVA Publishing SA.
- Wiedemann, J. (Ed.) (2007). *Anima Mundi: Animation Now!*, Cologne: Taschen.
- Williams, R. (2001). *The Animator's Survival Kit*, London: Faber and Faber.

Sanja M. Savić Milosavljević

SCREENWRITING FOR THE ANIMATION:
TINY CONNECTION BETWEEN WHAT IS WRITTEN
AND WHAT WE SEE IN THE PICTURE

Summary

This paper deals with different narrative models and their influence on the length and production of animated films. Even if the production decisions are usually limiting for the authors, history of animation has shown that financial and time restrictions might be used to help find creative solutions. A great example of this is the Zagreb school of animated films, which, at first was an attempt of several authors to produce their own films, and later on, it became a whole movement, with some great artistic achievements. Also, that is the reason why screenwriters who write for animation, must be deeply involved in production matters, and that's why most of the animation directors (indie ones), write the screenplays for their films, and sometimes even create the entire animation themselves. For studio systems, on top of the importance pyramid is the audience. That's why some artistic values might be out of focus, but on the other hand, commercial projects have a bigger chance at returning the invested money. The fact that there is not much of a commercial potential in short animated films, gives authors creative autonomy during the process, and gives them freedom to entirely express their visual thoughts. The technology of animated film is also deeply tied to the narrative/structure, but as long as co-authors work together during the process, that lack of freedom could be used as an advantage.

Key words: animated film, film screenplay, dramaturgy, short film, animation production, Zagreb school of animation