

УНИВЕРЗИТЕТ УМЕТНОСТИ У БЕОГРАДУ
ФАКУЛТЕТ ДРАМСКИХ УМЕТНОСТИ

Докторске студије – Драмске и аудиовизуелне уметности

Дугометражни анимирани филм *Прича о Мики мраву*: Функција филмског
сценарија у процесу адаптирања прозе у анимирани филм

ДОКТОРСКИ УМЈЕТНИЧКИ ПРОЈЕКАТ – ПРАТЕЋИ РАД

Кандидат

Сања Савић

Ментор

Стеван Копривица, редовни професор

Београд, 2019.

Апстракт	6
Abstract	7
I Увод	8
II Историјски и теоријски оквир	10
1. Преглед приступа у анимацији	11
1.1 2д анимација у историји анимираног филма	12
1.2 Аниматор као сценариста, редитељ и цртач	14
1.3 Независни анимирани филм	16
1.4 Краткометражни и дугметражни анимирани филм	21
1.5 Акварел техника у анимираном филму – Рајан Ларкин (Ryan Larkin), Елизабет Хобс (Elisabeth Hobbs) и Михаел Дудок да Вит (Michaël Dudok De Wit)	23
2. Сценарио у анимираном филму	25
2.1 Формат филмског сценарија	29
2.2 Појам превизуелизације и различити приступи раду на сценарију	31
2.3 Спрега слике и текста у анимираном филму – кратки анимирани филм	39
2.4 Мјесто сценаристе у студијском систему анимираног филма	43
2.5 Разлике у техници писања и третману ликова у играном и анимираном филму	47
3. Инсекти као инспирација	48
3.1 <i>Господин буба одлази у град (Mr Bug Goes to Town)</i>	50
3.2 <i>Живот буба (Bug's life)</i>	52
3.3 <i>Мрави (Antz)</i>	54
4. Адаптација прозе у играном и анимираном филму	55

4.1 Књижевност као инспирација нове анимираних технике: <i>Старац и море</i> Александра Петрова (Александар Петров)	66
4.2 Примјер различитих адаптација прозе у оквиру опуса једног аутора: анализа дугометражних играно-анимираних филмова Јана Шванкмајера (Jan Švankmajer)	71
5. Један човјек као аниматор дугометражног филма	82
5.1 Лоте Рајнигер <i>Авантуре принца Ахмеда (Die Abenteuer des Prinzen Achmed, 1926)</i>	84
5.2 Мишел Гондри <i>Да ли је високи човек срећан (Is the Man Who Is Tall Happy, 2013)</i>	86
5.3 Бил Плимптон <i>Превара (Cheatin', 2013)</i>	87
III Опис процеса	90
6. Адаптација прозе у филмски сценарио	90
6.1 Промјене у фабули	94
6.2 Скраћивање текста	101
6.3 Рад на дијалозима	103
7. Израда стори борда	107
7.1 Књига снимања	108
7.2 Цртање стори борда	111
8. Одређивање графике и метода рада	114
8.1 Ликовне и анимираних технике	119
8.2 Однос приче и графике	120
8.3 Однос продукције и графике	124
8.4 Карактер дизајн	126
8.5 Дизајн слике – ликови и позадине	133

8.6 Колор дизајн – ликови и позадине	134
9. Снимање дијалога	136
9.1 Рад са глумцима, сличности и разлике у односу на радио драму	137
9.2 Стилизација глуме у анимираном филму, сличности и разлике у односу на радио драму	138
10. Анимација	139
10.1 Цртање позадина	140
10.2 Анимација ликова	143
10.3 Колорисање позадина и ликова	148
10.4 Извлачење контура	152
11. Постпродукција слике	153
11.1 Одстрањивање бјелина са ликова	155
11.2 Композитинг	156
11.3 Вокализација	158
11.4 Израда уводне и одјавне секвенце	160
11.5 Монтажа	161
11.6 Колор корекција	162
12. Постпродукција звука	163
12.1 Монтажа дијалога	164
12.2 Снимање звучних ефеката	165
12.3 Компоновање музике	165
12.4 Микс звука	166
IV Закључак	167

V Додаци	168
1. Сценарио	168
2. Књига снимања – Одломак	200
3. Стори борд – Сегмент.....	217
4. Приповијетка <i>Прича о Мики мраву</i>	220
VI Литература	227
VII Биографија	233

Апстракт

Кључне ријечи: сценарио, анимирани филм, адаптација прозе, независни филм, 2д анимација, стори борд

Када је у питању пракса, етапе развоја анимираног филма су јасне: идеја, синопсис, сценослијед, филмски сценарио, стори борд као дијелови превизуелизације те продукција и постпродукција које су условљене техником којом се филм израђује. Са друге стране, анализи рада на анимираном филму је могуће приступити са онолико страна колико постоји његових компоненти. Сценарио у анимираном филму представља основу структуре на којој почива наратив. Неке форме анимираног филма (ненаративне) због своје првенствено визуелне суштине, одбијају овакав приступ, те функцију структуре код њих преузимају стори борд или *layout*. За сценаристу који треба да адаптира прозно дјело у анимирани филм, неопходно је познавање продукционих околности у којима ће филм настајати, те технике филма. За разлику од играног филма гдје постоји шанса за више дублова једног кадра, у класичном анимираном филму је неопходно детаљно испланирати сваки кадар у предпродукцији.

Педесетоминутни филм „Прича о Мики мраву“ покушава да ревитализује класичну 2д анимацију. Иако инсистира на неправилностима насталим цртањем руком, постпродукција је знатно поједностављена дигиталним путем. У драматуршком смислу, ово је филм за дјецу класичног наратива, цикличне структуре са аспирацијама ка бајковитом тумачењу свијета.

Abstract

Key words: screenplay, animated film, literary adaptations, independent films, 2d animation, story board

When we deal with practical issues, it is easy to define development stages of the animated film: idea, synopsis, treatment, screenplay, story board as phases of previzualization – and production and post-production conditioned by specific technique by which the film is to be done. On the other hand, we can approach to the analysis of the work by as many point of views as there are its components. Screenplay for the animated film is a foundation of the narrative structure. Some forms of the animated film (mostly non-narrative) because of their visual essence neglect this kind of approach, and their structure function is taken over by story board or layout. For a screenwriter who writes literary adaptations in the animated film, it is necessary to be familiar with the production issues of the film and to know the technique the film will be done with. Unlike feature films where there is a possibility of several takes of the same shot, in classical 2d animation it is necessary to plan each shot in the pre-production.

Fifty-minute animated film “Story about Mika the Ant“ tries to renovate classical 2d hand-drawn animation. Even if technique is planned to be “imprecise drawing“, digital post-production simplified the entire process. In terms of dramaturgy, it is a children film with classical narrative, circled structure and fairy-like point of view.

I Увод

Експанзија анимације у све већем броју медија сразмјерна је експанзији интернета и његовом задирању у готово све сфере људског живота. Анимирани филм, из којег је ова примјењена врста црпила своје могућности, естетске и техничке, неријетко је и сам прихватао различите утицаје других медија. 1981. Џон Халас је писао: „Анимација је увијек имала широк спектар примјене: од забаве до реклама, од индустрије до едукације и од кратких филмова до дугометражних“.¹ Ова интеракција постојала је од самих почетака анимираног филма с краја деветнаестог вијека. Данас је она присутна у толикој мјери (од телевизије, видео бимова, видео игара, многих интернет сајтова, реклама, итд) да често као гледаоци нисмо склони да је перцептивно одвајамо од осталих садржаја у које је инкорпорирана или медија који се користе њеним техникама.

Тај *аутентични простор* који заузима анимација, покушао је да разлучи Ранко Мунитић дефинисањем три основна проблема, због којих је, између осталог тешко писати о анимацији: „Прво, сувише површно (а најчешће никако) објашњен је појам анимације као широко примјењиве, ванмедијске методе, у смислу заједничког називника најразличитијих обликовних захвата, везаних за филм колико и за низ другачијих материјала. Друго, још увијек није до краја објашњено шта значи и у којој је мјери вјеродостојан термин *филмска анимација*, назив врсте коју гледамо у кинематографском облику цртаног, колаж, лутка или неког другог анимираног филма; укратко, припада ли та *кинематографска анимација* потпуно и без остатка филмској умјетности? И треће, ако не припада безусловно филму, чему, онда, припада та *кинематографска, екранска анимација*?“² Аниматор Душан Вукотић је једноставно и прецизно писао о специфичности овог медија: „Анимација није оптерећена законима физике. Она не робује књижевној реалности. Не имитира живот него га представља.“³ Као аутор који је у својим филмовима експериментисао користећи могућности медија у функцији значења, те припадао групи аутора који су управо коришћењем минималних средстава из других умјетности испитали суштинске карактеристике медија, са сигурношћу тврди да: „Разлог

¹ Whitaker, Harold and John Halas *Timing for Animation*, Focal Press, London, 1981, стр. 9

² *Филмске свеске: Пресек кроз теорију анимације*, Институт за филм, Београд, 1981. стр. 11

³ Душан Вукотић у John Halas (ed.), *Visual Scripting*, Focal Press, London, 1976, стр. 31

постојања медија анимације је његова сопствена аутономија и његов посебан израз, а не имитација других медија.⁴ Тек након што се као релативно млада умјетност изборила за своје мјесто, анимација је могла поново да успостави везу са другим умјетностима, да прими у себе њихове елементе, али да и она њима врати истом мјером.

Данас је у поменутој ситуацији тешко тачно дефинисати простор о којем је говорио Мунитић. Оно што је био основни проблем којим се Мунитић бавио јесте тај што је анимација бивала мјерена и дефинисана аршинима других умјетности. Међутим, како се анимирани филм у међувремену изборио за своју сигурну и признату позицију засебне умјетности, из које друге умјетности и медији непрестано црпе технолошке и естетске поступке, ова позиција (као засебној грани кинематографије) омогућава му да се даље развија и непрестано шири оквире своје публике.

Анимација је, како пише Џон Халас, медијум карикатуре. Она има своје могућности и законитости и многи сматрају да је погрешно када се технике анимације користе да имитирају стварност. Иако Рејмонд Спотисвуд у својој књизи *Film and Its Techniques* тврди да је анимација само: „...технички термин у филму за оживљавање неживог“, језик анимираног филма непрестано оповргава ову тезу и уводи у њу *зрак, животност, дисање*, што у коријену ријечи анимација носи са собом. Један од сарадника Волта Дизнија (Walt Disney), Оли Џонстон (Ollie Johnstone) је о анимацији писао: „Бити у стању да се играш са емоцијама својих ликова, знати да можеш да учиниш да се смију, плачу, да буду љути – то је најбоље искуство у анимацији. Тешко је описати узбуђење које осјетим кад видим своје цртеже да се покрећу, да имају свој израз и став, на начин који им даје мистични осјећај живота.“⁵ Управо то осјећање чини анимацију вриједном уложеног труда који захтијева од својих посвећеника.

⁴ Цит. дјело, стр. 31

⁵ Frank Thomas and Ollie Johnstone, *Disney Animation – The Illusion of Life*, Abbeville Press, New York, 1984, стр. 289

II Историјски и теоријски оквир

Када сам се, као сценариста, определијелила за рад на анимираном филму, на теоријском фону сам се одлучила за бављењем једном од највећих парадигми трудбеника сценарија: које је то мјесто сценаристе у цјелокупном стварању анимираног филма. Како је у питању умјетност, несумњиво једна од најсубјективнијих дјелатности људског духа, тешко је утврдити правила по којима би се могло радити. Сваки аутор, у зависности од сензибилитета, стања у кинематографији, могућности и интересовања, сам проналази сопствени метод којим ће доћи до одређеног циља. Ипак, унутар сваког појединачног система, могуће је утврдити одређене законитости на којима тај систем функционише. Иако јединствен за сваког понаособ, умјетницима није наодмет, штавише, понекад је и неопходно (поготово у *занатским* умјетностима какве су сценарио и анимација) познавати начине функционисања других аутора. С једне стране, информисањем о рјешавању туђих креативних недоумица, лакше је уклонити сопствене, а са друге стране, одбацујући туђа естетска рјешења, брже се проналази сопствени израз.

Гледе анимираног филма, техничка рјешења других аутора су од непроцјењиве користи. Готово је немогуће створите сопствену естетику без познавања начина рада других аутора, ма колико се они стилски разликовали од жељеног пута. За потребе овог рада сам се определијелила за бављење свих оних праваца и појединаца, естетских и продукцијских за које сам сматрала да имам додирне тачке. Због тога овај преглед није хронолошки нити стилски систематизован. Како је мој ауторски пројекат дугометражни анимиран филм рађен техником 2д акварел анимације за који сам сама писала сценарио, одлучила сам се да се бавим ауторима и дјелима са чијим интересовањима и/или приступима мој рад има сличности. То су првенствено аутори независног филма који су сами одређивали начин рада (одређење везано за продукцију), анимиран филмови чија тематика је блиска мојој (филмови о инсектима), адаптације књижевних дјела у анимиране филмове, аутори који су се бавили класичном анимацијом цртаном руком (углавном акварелом), као и наративни филмови рађени у оквиру студија (који су ми послужили за анализе структуре и ликова).

Сценаристичке теме којим се бавим у овом раду су оне које се директно тичу самог рада, али и технике писања сценарија у анимираним филмовима, јер је о томе веома мало писано код нас. За разлику од аниматора, сценариста не мора нужно да буде укључен у продукцију самог филма. Како сам одлучила да сама режирам и анимирам филм, овај

пројекат ми је, као сценаристи, пружио нови поглед на продукцију анимираног филма и помогао да схватим која је стварна функција филмског сценарија у цјелокупном процесу стварања филма.

1. Преглед приступа у анимацији

Како је *Прича о Мики мраву* дугометражи анимирани филм рађен техником 2д класичне анимације по истоименој приповиједи, основни пунктови којима сам се бавила у анализи су: независни анимирани филм, условљеност естетике продукцијом, акварел анимацаја, класична 2д анимација, дигитална постпродукција, сликарске технике у анимацији, адаптације књижевних дјела у анимираном филму те један човјек као аниматор дугометражног анимираног филма.⁶

Независан анимирани филм је посебна форма у кинематографији, коју са једне стране одликује некомерцијални приступ продукцији (овакви филмови махом немају биоскопску продукцију, него су ограничени на фестивале анимације и у неким случајевима телевизију), а са друге стране, енергија неспутана потражњом тржишта, новим трендовима. 2д класичну анимацију протеклих година је потиснула компјутерска анимација, али се она и даље чива на маргинама, у студентским пројектима и раду неколицине значајних аутора анимираног филма. Адаптације књижевних дјела су одвајкада биле инспирација филмским ауторима, па је то случај и са анимираним филмом. Он је, због природе медија, неријетко бирао дјела блиска фантастици, сноликом и надреалном. Резултат оваквих избора је посебна спрега слике и текста, која сеже у саму срж овог медија.

Сликарство и уопште визуелне умјетности, неразличив су дио анимираног филма. Иако не сажимају вријеме како то чини сликарска умјетност, анимација трајање присваја у себе и тако ствара свој коначни облик. То је разлог због којег анимација изискује толико времена, посвећености и познавања технике, чак и у најједноставнијим визуелним рјешењима.

⁶ Услед различитих тумачења минутаже дугометражног анимираног филма, определијелила сам се за ону Америчке филмске академије (више о томе у поглављу *Краткометражни и дугометражни анимирани филм*)

1.1. 2д анимација у историји анимираног филма

Паралелно са развитком кинематографије, развијало се и присуство цртежа на филму. Како примјећује Ранко Мунитић, појава *оптичког театра* Емила Рејноа (Émile Reynaud) крајем деветнаестог вијека још увијек није била почетак филма, али јесте зачетак анимације. У својим почецима, анимација је представљала филм који је настајао сличицу по сличицу, неријетко као сегмент играних филмова. Било да је анимација претпостављала лутке (*Момијев сан* Ђованија Пастронеа), цртеж (*Фантазмагорија* Емила Кола) или људе (*Електрични хотел* Сегунда де Чомона), жељени ефекат је првенствено требало да зачуди као мађионичарски трик, те да гледаоца доведе у питање како је трик настао. Тек након што су у анимирани филм дошли прича, ликовност, те испитивање граница медија, он је могао да стане на пиједестал аутономне умјетности.

Данас, када је компјутерска анимација доминантна техника којом се раде анимирани филмови, и даље постоји тежња за очувањем филмова који се праве сличицу по сличицу, било да се експериментише са цртањем директно на траку (тзв. *direct filmmaking*), дигитално или се ради традиционалним цртачким и сликарским техникама. Коришћењем јединствених могућности софтвера за анимацију, постпродукција је знатно убрзана. Са друге стране, чињеница да је у историји анимације најчешће мали број чланова екипе обављао највећи дио послова говори о томе да је рад на анимацији дуготрајан процес који траје по неколико година, те да је у таквим околностима неопходно добро разумијевање сарадника, поготово у мањим продукцијама. *Стерилност* ликовног израза коју многи замијерају компјутерској анимацији настаје као резултат масовне продукције и некоришћења свих могућности које пружа анимирани филм. Постојање програма за векторизацију цртежа руком иде у прилог овој тврдњи. Међутим, филмови као што је *Гуливер* Зденка Башића и Мануела Шумберца, говоре о томе да је итекако могуће изразити се путем компјутерске технике, а при томе оставити лични печат, само што је у овом случају процес много комплекснији.

Тежња умјетника да се одупре механичком *савршенству* (филмски студији који су организовали читаве тимове зарад одржавања визуелног континуитета) те значај ликовног израза, Ранко Мунитић је још осамдесетих година двадесетог вијека описао овако: „Најконтрастнији могући акт читавом том велеиндустријализираном аутомату за производњу *лијепих слика* налазимо баш у дрскости којом Лен Лај и МекЛарен

исцртавају, бојадишу, а понекад и озвучавају филмску врпцу, јер ово категорично инзистирање на умјетничковој руци, на непоновљивости и умјетничкој занимљивости његовог властитог захвата у материјал – исходиште је свеколике поетике и естетског назора на којима почива суштина модерне анимације.⁷ Чини се да се *индустријски* и *ручни* приступ наизмјенично развијају у анимацији, неријетко се конфронтирају и често опстају независно један од другог. Срђан Радаковић у својој књизи *Дуги кадрови* подсећа читаоца на два наизглед супротстављена приступа филмској наративи, интегралној (*монтажи унутар кадра*, коју на примјеру Орсона Велса заступа Андре Базен) и аналитичној (чији је кључни елемент рез и коју је први пут дефинисао Сергеј Ајзенштајн). Због природе израде 2д или лутка анимираног филма (сличицу по слици), Радаковић наводи да је анимиран филм у историји више нагињао интегралној монтажи, мизанкадру у којем је ипричана читава прича.⁸ Са друге стране, развој технологије за продукцију и постпродукцију довео је до прожимања ове двије струје. „Иако је развој 3д анимације, анимиран филм поново приближио конвенционалној монтажи, тековинама структуре играног филма и његове драматургије, као и умањио потребу интегралне наративе, крај осамдесетих и почетак деведесетих година и даље задржава овај стваралачки поступак кроз радове Сузан Јанг, Била Плимптона и Гила Алкабетза.“⁹ Скенирање цртежа, програми који их третирају као .png секвенце и могућност да се тајмингом манипулише у постпродукцији, поступак монтаже 2д анимираних филмова су практично изједначиле са оним у играним филмовима. Једина конкретна разлика је мањи број дублова, а самим тим и мања могућност промјене у односу на стори борд.

Чест случај у историји анимације је комбиновање више техника анимације у једном филму. Анимација у 3д програмима се користи у комбинацији са цртежом, 2д анимацијом или *motion capturing*-ом¹⁰, *cut out*-ом¹¹ или играним секвенцама. Иако то није правило, оваква некохерентност може да подржава причу. Флеш бекови, снови, сјећања или субјективна стања јунака раде се техником различитом од основне. На примјер, у филму *Валцер са Баширом* (*Waltz with Bashir*, 2008, Ari Folman) ротоскопија се комбинује

⁷ Ранко Мунитић у *Филмске свеске: Пресек кроз теорију анимације*, Институт за филм, Београд, 1981, стр. 154

⁸ Срђан Радаковић, *Дуги кадрови*, Булевар, Нови Сад, стр. 79

⁹ Исто, стр. 86

¹⁰ *Motion capturing* је техника која подразумева снимање људског покрета, којем се дигиталним путем дају облици 2д или 3д анимираног карактера

¹¹ Cut-out је анимирана техника колажа која се изводи стоп камером или дигитално

са 2д дигиталном анимацијом у сценама сјећања или сцена пријетње вјештице Скарлет у филму *Малци* (*Minions*, 2015, Kyle Balda, Pierre Coffin) - иначе рађеном 3д компјутерском анимацијом – користи се *cut out*.

Ликовност је још у почецима развоја анимације постала незаобилазан фактор и основни елемент ауторског печата. Аутори попут Александра Петрова (Александр Петров), Елизабет Хобс (Elizabeth Hobbs), Михаела Дудока де Вита (Michaël Dudok De Wit), Вилијема Кентриџа (William Kentridge), Јурија Норштајна (Юрий Норштейн) или Била Плимптона (Bill Plympton) успјели су да своје цртачке/сликарске способности потпуно прилагоде медију тако да са оном сигурношћу с којом можемо препознати слику Пабла Пикаса из кубистичке фазе, можемо да знамо о којем од ових аутора се ради након што смо погледали један кадар било ког од њихових филмова. Аутентичност ових аниматора огледа се у томе што су успјели да прилагоде технику свом сензибилитету и подреде му је у потпуности.

Анимација има своје карактеристике које се разликују од ликовне умјетности коју користе. Оне се тичу првенствено третмана времена. Размишљање Бруна Едере (Bruno Edera) на ову тему се може примијенити у случајну анимираног филма: „Основна разлика између филма и традиционалнијих визуелних умјетности је у томе што посматрач без журбе може да посматра слику или скулптуру, док се у анимацији (анимираних цртежа или лутака) елементи непрестано помијерају, имају ритам на који он [посматрач] није нужно припремљен. Ово је разлог због којег је анимација често непорна за очи и мозак и због којег су дјеца обично боља публика анимираног филма од одраслих који обично немају потпуну концентрацију и способност да филму посвете пуну пажњу.“¹²

1.2 Аниматор као редитељ, сценариста и цртач

Када је ријеч о независном филму у којем не постоји уврежена подјела посла по вертикалној и хоризонталној оси, много је мање простора и времена за комуникацију

¹² Bruno Edera, *Full Length Animated Feature Films*, Focal Press, London, 1977, стр. 18

међу ауторима, а сама подјела послова се догађа спонтаније у зависности од појединих сензибилитета и афинитета.

Коришћењем јединствених могућности софтвера за анимацију, чини да је процес комуникације међу сарадницима убрзан. Ипак, размјена информација није основни проблем који се јавља у продукцији анимираних филмова.

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 којих се већина аниматора одређују да сами буду аутори сценарија за своје кратке филмове. Сама визуелизација, знатно се разликује од оне у играним филму. Анимација и дугометражних и краткометражних филмова, ријетко користи призоре из стварности, већ захтијева да се њен свијет у цјелини конструише за дати филм.

Роландо Ђустини (Rolando Giustiny) сматра да у посао сценаристе у анимираном филму спада и цртање стори борда (као посљедња фаза тзв. превизуелизације). Сценарио у анимираном филму садржи *повод* за друге ауторе да се уплету у креирање новог свијета: „Сценографије се дизајнирају на основу сценарија. Глумци и глумице развијају своје ликове и добијају своје реплике из сценарија. Локације за снимање се заснивају на сценарију. Костими се креирају на основу детаља из сценарија, а специјални ефекти су начин како *чаробњаци* студија могу да отјелотворе машту коју писац уноси у сценарио.“¹³ Чак и када један човјек ради цјелокупну анимацију филма, полазишна тачка, идеја или сценарио мора да садржи честицу која ће покренути сараднике да се придруже пројекту – композитор, дизајнер звука, колориста, цртач позадина или глумац.

Анимирани филм, краткометражни и дугометражни јесте велики изазов за писца сценарија, који не само да мора да познаје технику којом ће анимација бити изведена, него овдје више него било гдје друго мора *показати* а не рећи или наговјестити. Кратка форма тјера да се економичност доведе до савршенства, али дозвољава да се искористе сви елементи медија и при томе оствари утисак који истовремено може да дјелује интелектуално, комично, али и емотивно.

Погрешно је мишљење да анимација *може све*. Оно што Робер Бресон (Robert Bresson) описује као најсуштаственије филмско, а тиче се психологизације (хватања

¹³ Giustiny, Rolando, *The Film Script – A Writer's Guide*, Prentice Hall, New Jersey, 1980, стр. 1

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 (Northrop Frye) 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.“¹⁴

Изучавање технике анимираног филма као и нових могућности технологије, неопходно је за свакога ко се њоме бави. Умјетност кратког анимираног филма је једна 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 везани, 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, проширују тематику којом се дугометражни анимирани филмови баве, али су самим тим изгубили на својој спонтаности. Некомерцијалност кратких анимираних филмова на неки начин је сачувала њихову аутономију, али и слободу.

1.3 Независни анимирани филм

Велики аниматор Јиржи Брдецка (Jiří Brdečka) дефинисао је два начина продукције анимираних филмова који су постојали у вријеме док је Чехословачка доживљавала експанзију анимираног филма: један у коме се продуцент (дистрибутер) не мијеша у процес стварања анимираног филма, већ готов производ у зависности од својих потреба откупљује или не и други у којем продуцент од почетка улаже новац, утиче на

¹⁴ Нортроп Фрај, *Велики код(екс)*, Просвета, Београд, 1985, стр. 156

процес рада али на крају у већини случајева откупи завршен филм.¹⁵ То је суштинска ситуација која може да се примијени на било које вријеме или мјесто.

Данас кад је софтвер за стварање анимираних филмова постао доступан много већем броју аутора, сразмјерно се повећала и производња анимираних филмова. Иако је у историји анимације увијек постојала тенденција да се стварају анимирани филмови „у кућној производњи“, поготово кад су у питању експериментални филмови (овдје се мора напоменути примјер Канаде гдје је оформњавање *National Film Board of Canada* првенствено имао за циљ да поспјешу експерименте), за стварање комерцијалних филмова који ће имати свјетску дистрибуцију, била је неопходна помоћ државе (односно других финансијера у случају Волта Дизнија).

Велике могућности анимираног филма да представе визуелне медитације увијек су привлачили ауторе и инспирисали их да пронађу најразличитије начине како да продукционо изведу своје замисли. Док су једни оформљивали студије чију је структуру одржавало комерцијални успјех филмова (па тако и утицао на њихову естетику), други су прилагођавали приче и технику медију и сведенијим продукционим условима и на том путу отворили широко поље самог медија – који никада није постао *мејн стрим*.

Јиржи Брдеца који је био вишегодишњи сарадник Јиржија Трнке (Jiří Trnka), а касније правио своје ауторске филмове, пише о њиховом односу: „Иако ми је Трнка давао да читам већину његових сценарија, брзо сам одустао од тога да тражим исту услугу. Схватио сам да бих, уколико послушам његов савјет, вјероватно направио бољи филм од оног како је био написан, али би свакако био другачији.“¹⁶

О контроли унутар студијског система који је развио Волт Дизни пише: „Свијет цртаног филма је свијет маште, свијет у којем се сунце, мјесец, звијезде и све живе ствари покоравају нашим наредбама. Одаберемо из маште поједини лик, па ако се касније покаже непослушним – једноставно га избришемо. Такву апсолутну моћ нема ниједан диктатор.“¹⁷ Контратежа Дизнијевог приступа су експериментатори 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. У другом случају, аутори се много

¹⁵ Брдеца у: John Halas (ed.), *Visual Scripting*, Focal Press, London, 1976, стр. 46

¹⁶ Исто, стр. 46

¹⁷ Исто, стр. 247

слободније понашају са формом и комуникативношћу и допадљивошћу не придају велики значај, као што је случај са класичном Дизнијевом анимацијом (чији су данашњи наследи велике продукције *Pixar* или *DreamWorks*).

Мунитић ово објашњава подјелом на двије основне струје: „За класицисте и њихове слѣдбенике 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 покрета¹⁸, анимација живи као писмо непрекидне формативне варијабилности, као слободни и отворени сигналистички систем, као процес далекосежне комуникативношћу који сваки анимацијски *писмен* стваралац користи у складу с властитим сензибилитетом баш као што писац употребљава ријечи, композитор ноте, а сликар боје.“¹⁹ Дефиниција је веома прецизна, али треба имати у виду да је склоп аниматорских *нота* нешто компликованији у односу на класичне умјетности, те да нема једнодимензионалан (или једночулни) координатни систем, а њихово комбиновање не зависи искључиво од маште или умијећа аутора сценарија, него и од саме продукције.

Интересантан је парадокс да што је више технологије неопходно за стварање неког умјетничког дјела, то су ограничења са којима аутор мора да се суочи већа. Анимација у овој врсти ограничења знатно предњачи над другим умјетностима, али зато кроз свој вео *шекспировске луде* може да у неким случајевима каже или наговјести далеко више него што то може нека музичка композиција или видео рад.

Неразумијевање овог феномена било је кључно за критичаре који су ауторима загребачке школе замијерали *превелику апстрактност* или *недостатак националне припадности* њихових ликова. Савладавање технике, управо због тога што обухвата и визуелну и аудитивну компоненту уз специфичне медијеске карактеристике, може да буде комплексније ауторима анимираних филмова него што је то случај са другим умјетностима. Због тога се 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 пикселација). Групе аутора успијевале су да се изборе за сигурност финансирања својих пројеката као што је случај са

¹⁸ Књига је издата 1982.

¹⁹ Ранко Мунитић, *Увод у естетику кинематографске анимације*, Универзитет уметности Београд и Филмотека 16, Загреб, 1982, стр. 219

Загречанима или *National Film Board of Canada*, док је немали број њих израђивао своје филмове у оквирима радионица или школа примијењених умјетности. Такође, у оквиру оваквих извора финансирања, могуће је да аутори више експериментишу, те да акценат ставе одвећ на сам технолошки експеримент или на исказивање филозофских мисли, без претјераног обраћања пажње на масовност: „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...“²⁰ Нигдје као у кратком 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 обликовни 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 фреквенције²¹“ те додаје 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.²²“ Другим ријечима, аутори врхунских остварења тековина кратког анимираног филма чине исто што и композитори класичне музике, сликари или романописци: говоре о себи, али тако да та *епонеја* садржи аутоироничан и самоспознајан 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* Боровоја

²⁰ Драгослав Адамовић, „Ватромет духа и боја“, у *Зборник о анимацији*, стр. 50

²¹ Мунитић, цит. дјело, стр. 262

²² Исто, стр. 269

Довниковића и што се баш монах рве са рибицом читавог живота у акварел анимацији *Монах и рибица* Михаела Дудока да Вита.

За бављење анимацијом, неопходно је непрекидно 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 умјетниковој 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.“²³ Праведна бојазан коју Мунитић износи, у данашње вријеме се 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), природно је да се анимирани филм везује за кратку идеју изражену звуком и сликама која наликује вицу: „Цртани филм тражи *неинтелигентну духовитост*, апсурдни виц, јер је једино тај виц адекватан нивоу апсурдног света који је цртаном филму под руком,“ како пише Раша Попов, „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.“²⁴ Тај апсурдни свијет који је *под руком* аниматора, често има мање везе са посебном перцепцијом за коју се тврди да је имају аниматори. Враћамо се за тренутак поново на Фраја који у овом говори о поезији: „Опаска господина Елиота да ће добар песник радије красти него подражавати, нуди један смиренији став према конвенцији и указује да је песма на посебан начин повезана са другим песмама, а не неодређено са таквим апстракцијама као што су традиција или стил.“²⁵ На бојазан која се износи у уводу књиге *Школа цртаног филма* Боривоја Довниковића, зашто откривати *трикове* мајстора који су специфични за његов рад, аутор текста напомиње да се умјетност не крије у триковима, него у јединственом осјећају за тајминг и – на овом мјесту је потребно додати – за сам медиј.

На крају овог дијела, можда није лоше навести један цитат Вицка Распора који несумњиво отклања стрепње везане за нестанак умјетности анимације: „Људи ће имати

²³ Ранко Мунитић, „Борислав Шајтинац – скица за студију“, у „Зборнику о анимацији“, стр. 109

²⁴ Раша Попов, „Цртани филм *Глупи август*“, у „Зборнику о анимацији“, стр. 62

²⁵ Исто, стр. 118

живаца да гледају само њега /краткометражни анимирани филм/ и онда када буду дневни оброк узимали у пилулама, а разговарали у формулама.²⁶ Тврдња је можда пророчанска, можда и нетачна, у сваком случају остаје да се надамо да ће увијек бити неко ко ће уз помоћ визуелног вица, јасно и прецизно успјети да нам да дијагнозу, те да нам, као што је био случај и до сада, краткометражним цртићем уљепша монотонију свакодневице.

1.4 Краткометражни и дугметражни анимирани филм

Бруно Едера на следећи начин прави класификацију анимираних филмова по њиховом трајању:

- спот (10 до 60 секунди)
- *цетни* анимирани филм (50 секунди до 2 минута)
- кратки анимирани филм (2 до 20 минута)
- средњеметражни анимирани филм (20 до 50 минута)
- дугметражни анимирани филм (преко 50 минута)²⁷

Ова дефиниција може да варира. Америчка филмска академија дугметражни анимирани филм дефинише као филм који траје преко 40 минута, у којој су покрети ликова направљени техником *фрејм по фрејм*, највећи број главних ликова анимиран, а анимација траје више од 75 процената укупног трајања филма.²⁸

Док је дистрибуција краткометражног анимираног филма била ограничена на специјализоване филмске фестивале или телевизију у ријетким случајевима, дугметражни анимирани филмови су од почетка имали ширу публику. Један од разлога је био тај што су били малобројнији или су у њихова циљна група била дјеца. Едера почетке оформљивања тржишта анимираних филмова објашњава на следећи начин: „Док је производња дугметражних играних филмова већ била развијена на међународном нивоу, погото послје Другог свјетског рата, ово се у анимацији догодило

²⁶ Вицко Распор, „Ни безлична маса, ни анонимни израз“, у „Зборнику о анимацији“, стр. 83

²⁷ Едера, цит. дјело, стр 11

²⁸ (непознат аутор), „Academy Award for Best Animated Feature“, Wikipedia, org, https://en.wikipedia.org/wiki/Academy_Award_for_Best_Animated_Feature, 30.6.2017.

тек крајем шездесетих година. До тада је њихова производња углавном била ограничена на САД, Јапан и СССР. Чини се да је дугометражна анимација цвјетала у директној сразмјери са јаким и сигурним домаћим тржиштем.²⁹

Иако је вријеме производње ограничавајући фактор у квантитативној трци играних филмова у односу на анимиране, Едера успјехе филмова попут *Животињске фарме* (*Animal Farm*, 1954, Joy Batchelor, John Halas), *Жуте подморнице* (*Yellow Submarine*, 1968, George Dunning), *Мачак Фриц* (*Fritz the Cat*, 1972, Ralph Bakshi), *Астерикс и Клеопатра* (*Astérix et Cleopâtre*, 1968, René Goschini, Albert Uderzo), наводи као примјере тога да је комерцијални успјех и те како могућ за анимирани филм.

Данас, када *motion capturing* омогућава биљежење покрета из стварности, тј. аниматори више нису принуђени да за сваку секунду цртају 24 сличице, процес је знатно убрзан, али квалитет и поред дигитализације захтијева своје вријеме.

На жалост, друга крајност убрзавања процеса је слабљење квалитета, тако да се појавила засићеност великим бројем дугометражних анимираних филмова који све мање експериментишу са формом, често *рециклирају* садржаје или приче већ постојећих анимираних филмова, па тежња за комерцијалним успјехом често гуши нове могућности експеримента.

За краткометражне филмове се чини да не страхују од ове опасности. Њихова продукција знатно краће траје од продукције дугометражних филмова. Раније их је ово *коштало* ускраћивања могућности да их види већи број гледалаца, али је данас тај проблем широком употребом интернета превазиђен.

Знаковитост тј. представљање одређених идеја путем знакова које Мунитић дефинише као основну карактеристику авангардног филма, очувала је свој развојни ток, па на филм о зрну чаја Михаела Дудока да Вита можемо да гледамо као достојног насљедника филмова Нормана Мек Ларена и његових визуелних експеримената, чија ја техника пронашла своје упориште у мноштву анимираних спотова који се праве у комерцијалне сврхе или на другим мјестима гдје се анимација користи (на интернету, у видео играма, у едукативне сврхе или као сегмент играних филмова). Уз све то, анимација у теоријском смислу самим својим постојањем и сталним развијањем нових форми, може

²⁹ Едера, цит. дјело, стр. 6

да допринесе позиционирању и диференцирању других медија у којима је неријетко гост (веб сајтови) или пак активан члан (видео игре).

Постоји неколико основних разлика у структури краткометражних и дугометражних анимираних филмова. Ево кратког прегледа:

- краткометражни: нема простора за развој ликова, имају драматургију *вица*, економичност, радња предњачи над карактером, лакше трпи стилизацију.

- дугометражни: више простора за развој ликова, развијена драмска структура, сваки поједини дио структуре прича причу за себе (има почетак, средину и крај), постоји простор за стагнацију радње и простор за епизоде.

Кратки анимирани филм нема простора за психологизацију. На основу минималног броја информација представљених визуелно, можемо да препознамо читаво човјечанство у неколико деперсонализованих карактера кратког филма *Равнотежа* (*Balance*, 1989, Cristoph Lauenstein, Wolfgang Lauenstein). Филм *Рајан* (*Ryan*, 2004, Chris Landreth) са друге стране, полази од историјских, стварних ликова, кроз које сагледавам универзално. Заплет, односно почетна ситуација и преокрет су нужни фактори у добрим анимираним филмовима управо због њиховог временског ограничења.

За разлику од краткометражног филма, дуги метар има простор за психологизацију ликова који у овом случају нису било ко, нису симболи, него се њихов лик формира постепено, кроз низ ситуација кроз које пролази. Једна од уводних сцена филма *Аномализа* (*Anomalisa*, 2015, Duke Johnson, Charlie Kaufman) када Мајк улази у такси и разговара са таксистом, савршен је за анализу јер истовремено сазнајемо много о главном јунаку, сцена има почетак, средину и крај, као и епизодног јунака који служи као својеврсно огледало, у контрасту са којим ће се особине главног јунака боље дефинисати.

1.5 Акварел техника у анимираном филму – Рајан Ларкин (Ryan Larkin), Елизабет Хобс (Elisabeth Hobbs) и Михаел Дудок да Вит (Michaël Dudok De Wit)

Немогућност потпуне контроле боје у акварел техници био је разлог због ког се она није често користила у анимацији. Неки аутори су, међутим, на прави начин успјели да искористе њене могућности у овој умјетности, тако да његов изглед ставе у функцију

стила или садржаја. Међу њима су Рајан Ларкин, Елизабет Хобс, Михаел Дудок да Вите Здеко Гашпаровић.

Анимација на *целовима* коју је до савршенства довео Волт Дизни у својим филмовима, захтијева боју која ће лакше пријањати за подлогу. Иако је акварел могао да се користи за сликање позадина, ликови су углавном рађени у пуној боји у комбинацији са црним контурама. Акварел је сликарска техника којој је потребан папир, а то би подразумевало исијецање сваке појединачне фазе, што раније није могло да се ради компјутерски. Други разлог је естетске природе. Због велике количине воде у овој техници, тешко је контролисати појединачне фазе. Како је Дизни поставио високу *љествицу* прецизности, јасноће и детаљности цртежа, овој техници није било мјеста у високобуџетним анимираним филмовима. Рајан Ларкин је 1968. у свом филму *Ходање* (*Walking*, 1968) управо то својство акварела – његову ликвидност и *воденост* ефект који се ствара у претапању слика – искористио тако што је ставио форму слике у службу садржаја филма.

Шкотска аниматорка Елизабет Хобс је деведесетих година отишла корак даље. Она је развила посебну технику акварел анимације у којој се користи само један папир за анимацију читаве сцене, а покрет ствара бришући претходне фазе – које остављају свјетлији траг, што такође даје посебан естетски квалитет њеним филмовима. На сличан начин су настајале анимације Александра Петрова који, за разлику од Хобсове, користи уље на стаклу, у више лејера, али такође радећи брзо и биљежећи сваки покрет стоп камером.

Кад се спомње акварел у анимацији, неизоставно је име данског аниматора Михаила Дудока да Вита. Иако је у својим ранијим филмовима користио *целове* за сликање ликова, а позадине сликао на акварел папиру, ликови у његовим каснијим филмовима су рађени на папиру те компјутерски исијецани. Он је аутор који је успио да искористи ову технику за стварање атмосфере у својим филмовима, којим доминирају наизглед једноставни догађаји, суптилно испричане приче које задиру у смисао посајања, како на филозофском, тако и на емотивном нивоу.

II Сценарио у анимираном филму

Без обзира на то да ли аутори анимираног филма цијенили или не цијенили, поштовали или не форму филмског сценарија, свако од њих посебан значај придаје процесу замишљања филма, његове припреме и одабирања правог начина како да своје замисли преточи у аудио-визуелно дјело. Тај процес неки од њих виде као досадну степену коју је неопходно прескочити да би се што прије приступило ликовном дијелу посла, другима је управо ово најинтересентнији дио рада. Тих начина је онолико колико је и аутора или можда још шире, онолико колико је анимираних филмова. Јиржи Брдеца о овом процесу пише: „За мене је писање сценарија најдосаднији дио посла. Он може да се упореди са гледањем пута на мапи, док се чезне за сликом и директним контактом. Овај процес је још апстрактнији зато што не води кроз стварност, него кроз огледало и који ће бити конкретан тек у тренутку кад се филм заврши.“³⁰

Чак и у случају студија Волта Дизнија – који многи доживљавају као идеал организације студија, метод је варирао од филма до филма. Један његов сарадник пише: „У инат сталним захтјевима и упорним напорима, Волт никада није изградио организацију у стриктном смислу те ријечи. Оно што је саградио је била слободно уједињена група надарених људи са различитим способностима који су могли да раде заједно непрестано мијењајући обрасце рада. Радиле су ово уз минималан број наређења и максималну посвећеност послу.“³¹

Сценарио се у процесу стварања анимираног филма може посматрати двојачко. С једне стране, он је само фаза у процесу превизуелизације, а са друге стране, он је база која не само да треба да садржи јасно дефинисану структуру филма, него и да буде полазиште за глумачку надоградњу ликова, дизајн слике, атмосфере појединих сцена... Бери Калаган (Barry Calaghan) сматра да је истински значај креативног размишљања у

³⁰ Брдеца у: John Halas (ed.), *Visual Scripting*, Focal Press, London, 1976, стр. 46

³¹ Frank Thomas and Ollie Johnston, *Disney Animation – The Illusion of Life*, Abbeville Press, New York, 1984, стр., 45

фази сценарија тај што он пружа могућност да се филм види у континуитету без одвлачења пажње визуелним детаљима, и што је већ тада неопходно направити конкретне одлуке о цјеловитој конструкцији филма и уобличити идеје филмским језиком.³² Значај овог дијела посла подцртава Тед Берман (Ted Berman) који сматра да је добру причу немогуће упропастити лошом анимацијом, као што је немогуће сиромашну причу спасити веома добром анимацијом.³³

Шта је данас остало од класичне подјеле направљене на основу приступа причи? Са једне стране, имамо анимиране филмове попут *Говинде* (*Govinda*, 2010, Anna Slavkova) или филмова Милоша Томића *Сукњаши* (2005), *Глинени голуб* (2005), насталих техником пикселације који су базирани на низу асоцијација или представљају прецизно пренесен одређени доживљај. На другој страни су анимирани филмови *Човјек од папира* (*Paperman*, 2012, John Kars) или *Дјелимично облачно* (*Partly Cloudy*, 2012, Peter Sohn) који користе класичну драматургију са сведеним ликовима, заплетом и преокретом како би представили догађаје које би било тешко или немогуће снимити.

И једни и други су истовремено у стању да максимално сажму и пренесу оно за шта је другим медијима потребно много више времена. Такође, анимирани филм није оптерећен реалним временом као категоријом о којој треба да водимо рачуна при писању сценарија. 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.³⁴“

Не постоји боље мјесто да се спомене Вукотићев чувени кратки анимирани филм *Сурогат* (1961). Хрвоје Турковић наводи 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.

³² Barry Callaghan, *Film-making*, Thames and Hudson, London, 1973, стр. 18

³³ Thomas and Johnston, цит. дјело, стр. 217.

³⁴ Мунитић, цит. дјело, стр. 248

³⁵ Уколико бисмо се чврсто држали ове дефиниције, испоставило би се да Дизнијев цртани филм *Лепотица и звер* (*Beauty and the Beast*, 1991, Gary Trousdale, Kirk Wise) спада у прву групу (због сцене трансформацији звијери у принца) а да Вукотићев *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 води рачуна о лику као цјелини са одређеним психолошким особинама којих се аристотеловски придржава од почетка до краја. Друга група аниматора, преиспитује све елементе, како саме форме, тако и садржаја о којем говори. Ликовима је доминантна једна особина која се неријетко и критикује. Сурогат је најтипичнији примјер ове тврдње. Он је симбол конформизма савременог човјека. Његов солипсистички *сурогат* је у томе 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 се пише за анимацију:

- меаморфоза (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)
- надоградња (психо-физичко креирање ликова и простора)
- учитавање (визуелизација иначе невидљиве *унутрашњости*, тј. унутрашњег свијета)
- симболичке асоцијације (употреба апстрактних знакова и значења)³⁶

Аниматор Ед Хукс (Ed Hooks) 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

³⁵ Исто, стр. 251

³⁶ Paul Welles, *The Fundamentals of Animation*, AVA Publishing SA, Lausanne 2006, стр. 70

-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

-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 *глуме*: 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 анимирања³⁷

Иако ови савјети могу да звуче као систематичан приручник који не може да буде од практичне користи, он ипак у себи садржи нешто што се тиче специфичности анимације, а то је покрет. Говорећи о ликовима, Хукс наглашава да они никада не треба да мирују. Тренутак 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* јунака, велика је могућност да ће филм постати досадан, без обзира на визуелну атрактивност којом може да обилује позадина цртежа.

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 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 Сеуса³⁸ (дугометражну и верзију од 25 минута) схватамо да се досљедним сакривањем лица главног негативца може рећи

³⁷ Исто, стр. 79

³⁸ Прва верзија је кратки тв филм *Лоракс* (*The Lorax*, 1972, Hawley Pratt), друга верзија је *Лоракс* (*The Lorax*, 2012, Chris Renaud, Kyle Balda)

много више, него обимним 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 који може да напуни биоскопску салу. Не треба подцјењивати могућност гледалаца да веома брзо открију превару.

2.1 Формат филмског сценарија

Јединствени формат сценарија омогућава комуникацију између чланова екипе филма. Бери Калаган запажа разлог због којег је филмски сценарио најближе литератури и због којег се управо сценарији а не књига снимања популарних филмова објављују у виду књига: „Сценарио је у ствари она фаза *скрипта* у којој је филм најјасније описан читаоцу: док су претходне фазе сувише кратке и уопштене, потоње су оптерећене техничким детаљима и инструкцијама које му онемогућавају да прати ток идеја и предвиди ефекат филма.“³⁹

Иако је његова форма општепозната данас свима, тако да постоје и програми попут *FinalDraft*-а који омогућавају и/или предвиђају све опције формирања текста за индустријске потребе, пут којим је прошао овај формат тиче се не само изгледа него и суштинске разлике језика литературе и језика филма.

Стивен Прајс (Steven Price) у својој књизи *A History of the Screenplay* наводи шест фаза у развоју (холивудског) филмског сценарија, који је пратио и развој самог медија и којима се прије њега бавила историчарка филма Џенет Стејгер (Janet Staiger).⁴⁰

Прва фаза је тзв. *сниматељски систем* који је трајао од 1896. до 1907. године и у којој је најчешће у продукцији учествовала само једна особа, сценарио није био неопходан или је служио само као лична биљешка.

У другој фази (од 1907. до 1909) у производњи филмова сарађују двије особе: редитељ који сада има улогу сличну оној коју позоришни редитељ има у раду са глумцима и сниматељ. За ту фазу је карактеристична појава *аутлајна* (*outline script*), који

³⁹ Калаган, цит. дјело, стр 21.

⁴⁰ Steven Price, *A History of the Screenplay*, Palgrave Macmillan, London, 2013, стр. 6

је са неколико ријечи описивао садржај сваке сцене у оквиру секвенци и олакшавао комуникацију између редитеља и сниматеља.

Између 1909. и 1914. године се повећава број компанија које се баве производњом филмова и њиховом дистрибуцијом у биоскопима. Развија се редитељски систем у којем компаније сарађују са неколико редитеља који су на челу филмских екипа. Тада се појављује сценарио који садржи разрађен наратив.

У четвртој фази се развијају студијски системи, јавља се потреба да се унапријед тачно одреди садржај филма, а доминантна личност постаје продуцент. Ова фаза траје од 1914. до касних 20-их година двадесетог вијека.

Пета фаза почиње појавом звука на филму. Око 1930. године, усљед немогућности продуцента да прати све фазе у развоју продукције, на сцену поново ступа тренд *редитељског система*, док се одређени продуценти често профилишу за одређене жанрове. Увођење звука на филм ствара пометњу у досадашњој организацији писања сценарија и јавља се потреба за хомогенизацијом формата филмског сценарија у филмским студијима. 1932. године је установљен формат који са малим измјенама траје до данас.

Шесту фазу која почиње око 1950. одликује сарадња неколико аутора (најчешће продуцента, редитеља и сценаристе) на тексту. Ову фазу која и данас траје у великом броју случајева, одликује тимски рад, без *формула* за писање сценарија и везаност екипе за одређени пројекат.

Као што се види из саме подјеле, приступ изради сценарија зависио је од обима продукције, сензибилитета аутора и/или културе, степена у развоју филма. Интересантно је да се са филмским сценаријем у различитим кинематографијама, које су се паралелно развијале појавила потребе за сличним формама. Прајс примјећује: „Док је у појединачним случајевима цензура или заштита ауторских права играла улогу у развоју писања за филм, форме сценарија које су се развијале у различитим земљама најчешће су се појављивале у истим или сличним облицима: кратка прича, позоришни комад или груби *аутлајн* у којем су кратко описане сцене.“⁴¹

Ово може да се тумачи самим језиком филма, који своје специфичности уграђује и у процес свог настанка. Од самих почетака, на исти начин на који су се филмови браће

⁴¹ Исто, стр. 103

Лимијер *Улазак воза у станицу* (као претеча документарног филма) и *Поливени поливач* (први *играни* филм, филм са *заплетом* рађен по кратком стрипу) антиципирани раздвајање филмских врста, тако су се издвојили и приступи сценарију који су сезали између два екстрема. Првог потпуно неконтролисаног, који ће одвести у експериментални апстрактни филм и другог чији је прототип *челична књига снимања* која се развијала у руској монтажној школи. Међутим, оно што је битно за филмски сценарио, није само количина детаља који ће текст писан за филм пеносити него његова самосвијест о медију којем служи. Сергеј Ајзенштајн (Сергей Михайлович Эйзенштейн) је сматрао да сценариста и редитељ треба да се изражавају различитим језицима, али да имају исти утисак. Док ће писац написати *смртна тишина*, редитељ ће користити *крупне планове, мрак и ударце о прамац брода*.⁴²

Како се језик филма више развијао, али и свијест сценариста о медију, веома мало *литературе* о којој је писао Ајзенштајн се сачувало у тексту сценарија. Ово правило се изузима у случајевима када редитељи сами пишу сценарије, па нпр. у случају Ингмара Бергмана (Ingmar Bergman) имамо ситуацију у којој сценарио не описује само атмосферу него и мисли јунака које му у одређеној сцени пролазе кроз главу. Простор који је остао специфично сценаристичка *територија* свакако су дијалози и разрада сукоба. Без обзира на то да ли ће остати такви какви су написани и да ли ће распоред сцена остати исти након монтаже, што више пажње им се посвети и што се више прилагоде филмском медију, већа ће бити и могућност њихове надоградње режијом, глумачком игром и монтажом.

2.2 Појам *превизуелизације* и различити приступи раду на сценарију

Процес *превизуелизације* Роландо Ђустини (Rolando Giustiny) дефинише као својеврсни *церебрални филм*, детаљан опис свега што ће се видјети у филму прије него што је он снимљен/анимиран.⁴³ Тај процес он дијели у неколико фаза:

⁴² Исто, стр. 114

⁴³ Rolando Giustiny, *The Film Script – A Writer's Guide*, Prentice Hall, New Jersey, 1980, стр 1

-концепт или идеја (односно роман или позоришни комад који треба свести на синопсис)

-аутлајн (*outline*)

-тритмент (*treatment*)

-сценарио

-књига снимања

-стори борд (*story board*)⁴⁴

Ова подјела варира од конкретног система и студија или навике самог аутора.

Сличну систематизацију прави и Мишел Шион (Michel Chion), коју дефинише као „форме у којима се нуди сценарио.“⁴⁵ За разлику од Ђустинија, он раздваја синопсис од идеје или приче, па наводи:

-идеју, причу

-синопсис

-драматуршку диспозицију (*outline*)

-тритмент

-дијалошки сценарио

-књига снимања

-стрип књига снимања (*story board*)

На овој страни је и Бери Калаган који сматра да је: „Добро написан филмски сценарио највећи дио припреме филма и вјероватно најкреативнији дио предпродукције филма.“⁴⁶

Ова систематизација фаза се бави самим процесом, а не и улогом појединих стваралаца у њему. У већини случајева, рад сценаристе завршава у фази завршавања финалне верзије сценарија. Сид Филд (Syd Field) је амерички аутор који се залаже за то

⁴⁴ Исто, стр. 2

⁴⁵ Мишел Шион, *Написати сценарио*, Научна књига/Институт за филм, Београд, 1989, стр 199

⁴⁶ Калаган, цит. дјело, стр. 18

да сценариста не треба да се бави угловима камере тј. израдом књиге снимања. Он најизричитоје раздваја посао сценаристе од посла редитеља. Филд сматра да је сама форма сценарија: „Толико једноставна да многи покушавају да је представе комплексном.“⁴⁷ Међутим, она напомиње да сценариста треба да напаише сценарио: „сцену по сцену, кадар по кадар“. То значи да, *технички*, сценарио не смије да садржи податке који се тичу композиције кадра, покрета камере, али у самом одабиру описаних детаља, сценарио треба свакако да их антиципира. Дакле, све што спада у домен визуелог, спада у посао редитеља и сниматеља, док се сценариста бави заплетом, структуром сцена, развојем ликова и дијалогом.

Хајао Мијазаки (Hayao Miyazaki), са друге стране, не види форму сценарија као пресудан фактор у стварању структуре филма. Он сматра да је једини задатак сценарија у томе да покрене тим креативних људи да га надограде својим идејама, те да он никако не смије да буде детаљан или мистификован.⁴⁸ Развој приче се, по његовом мишљењу, одвија у изради стори борда, то је тимски рад који подлијеже промјенама у току процеса и исто тако се дефинише у њему.

Сваки од ових аутора наводи примјер из сопствене кинематографске праксе па је тешко (и непотребно) утврђивати јединствен образац за фазе рада зато што он највише зависи од сензибилитета аутора у екипи, устаљене праксе, те самог филма.

За разлику од краткометражних играних филмова, у дугометражним се ствара ритам који у себи садржи успоне и падове у причи и који могу знатно дуже да трају. Краткометражни анимирани филм може да садржи само један преокрет и да у потпуности искаже мисао, а прича у дугометражном играном филму, иако разуђенија, много више подлијеже законитостима који Аристотел наводи у својој *Поетици*. Због тога је потребно драматуршки конструисати сваку сцену посебно, а потом утврдити њихов распоред и међуодносе. Структура због тога, не бива у једном маху, него у распореду драмски интензивних сцена и оних који их наговјештавају. Рјешавање сценаристичких проблема је исто за све форме, па тако и улога сценаристе у сваком пројекту.

⁴⁷ Syd Field, *Screenplay – The Foundations of Screenwriting*, Dell Publishing, New York, 1984, стр. 181

⁴⁸ Miyazaki, Hayao, *Starting Point: 1979-1996*, VIZ Media LLC, San Francisco, 2009.

Појам *тајминг* који је у анимацији настао дјелимично из практичних разлога зато што брзина покрета зависи од броја сличица у секунди треба разликовати од *тајминга* који се односи на трајање сцена и њихов распоред и који постоји већ у сценарију. Први се односи на *начин* како се изводи неки конкретан покрет лика у кадру, а други је општији и тиче се унутрашњег ритма. Душан Вукотић на сљедећи начин прави дистинкцију: „Основна карактеристика *тајминга* је редукција времена о којој сценариста треба да води рачуна. То не значи да он утиче на *тајминг* саме анимације, али он мора да предложи заједничке релације међу секвенцама и њихово трајање у оквиру филма као цјелине.“⁴⁹

Тајминг у анимацији је неријетко био повод за мистификацију. Док аниматори попут Ричарда Вилијамса (Richard Williams) такорећи научно испитују трајање кадра и могућности како да се одређени покрет прецизније и јасније антиципира и дефинише, аутори међу које спада Бил Плимpton (Bill Plympton), не оптерећују се бројањем слика које цртају за поједини кадар него раде искључиво по интуицији. Како примјећује Харолд Витејкер (Harold Whitaker), тајминг у анимацији зависи и од врсте анимације.⁵⁰ У случају Плимптона и Вилијамса, није у питању само естетски или умјетнички приступ, него и начин продукције. Док је Вилијамс радио за велике холивудске студије, Плимpton се сматра „краљем независног анимираног филма“.

Један од разлога за његовање приче (не само на рације као такве, већ *провјереног рецепта* при којем се може рачунати на сигуран одзив публике) јесте комерцијални успјех. Ма колико филм *Рајан* 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, као што би се догодило у случају комерцијалног филма. Ранко Мунитић, од кога и потиче поменута 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

⁴⁹ Вукотић у: Harold Whitaker and John Halas *Timing for Animation*, Focal Press, London, 1981 стр. 43

⁵⁰ Исто, стр. 9

анегдоту, још чешће слободно низање метафорички отворених мотива у оквирима цјелине исто тако широке и провокативне неограничености коначног значења, без икакве класичне *поруке* или *поуке*.⁵¹

Погледајмо на примјеру што ова Мунитићева тврдња значи. У филму *Дон Кихот* (1961) редитеља Владе Кристла, аутор полази од Сервантеса. Он се инспирише мотивом Дон Кихота, али крајњи резултат нема везе ни са наративном структуром романа, као ни са ликовима. Кристлови ликови су максимално 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 потпудио 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 је још 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 поенте 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.”⁵² Техника у служби стварање потпуне илузије једно је од битних мјерила квалитета, јер треба да се смањи могућност неуспјеха. На ову тему промишља аниматор Лапиер (Lapierre): „Стално промјењива боја сјенки и покрет маглених облака – да споменемо само два примјера – изгледају тако природно да никоме није пало на памет да се ради о трику. Да би били замијећени, ваљало је да буду мање савршени, да садрже макар понеку грешку.”⁵³ Савршенство којим су нас размазили савремени цртани филмови не може да се наруши када видимо кратке анимиране филмове попут *Рајана*. Међутим, тек након *Рајана* постајемо свјесни о могућностима да се ова форма користи тако да уз причање приче говори и сама о себи. Употреба одређене технике у служби значење може се примијетити у филму *Господар прстенова* (*Lord of the Rings*, 1978, Ralph Bakshi). Иако је највећи дио анимираног филма рађен класичном 2д цел анимацијом, секвенце у којој се појављују црни витезови, рађене

⁵¹ Мунитић, цит. дјело, стр. 216

⁵² Вицко Распор, *Оберхаузен '62, у Зборнику о анимацији*, стр. 83

⁵³ Мунитић, цит. дјело, стр. 201

су техником *ротоскопије*⁵⁴. Један бајковит 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.

При томе, експеримент са формом не мора да буде искључиво на плану компјутерске технологије. Филм *Могућности дијалога* (*Možnosti dialogu*, 1983, Јан Шванкмајер) не доноси много иновација на плану технике *stop motion*. 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 посвједочимо сваким сљедећим гледањем филма, јер нам филм сваки пут дјелује другачије.

Можда најбољи параметар за одређивање припадности појединог аутора једној од струја, оној која води *техничком савришенству* или пак сопственом стилу (мада се на бави њиховим клавијатурним 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?“⁵⁵ 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 самог себе.

Стен Хауард (Stan Howard) је, попут Роланда Ђустинија, за то да посао сценаристе у анимираном филму завршава израдом стори борда.⁵⁶ Како је тешко (и/или непортебно) писаним језиком описивати језик слика, стори борд је свакако пречица за њихово исказивање. Хауард из своје праксе прилично прецизно наводи мјесто сценаристе у процесу рада на анимираном филму: „...[Као сценариста] бринућете о САДРЖАЈУ филма: шта филм треба да каже и о ПРЕЗЕНТАЦИЈИ: начину на који ће филм

⁵⁴ Ротоскопија је техника анимације у којој се преко снимљеног материјала црта фрејм по фрејм; често се користи када је у филму потребан реалистичан покрет

⁵⁵ Мунитић, цит. дјело, стр. 217

⁵⁶ Хауард у John Halas (ed), *Visual Scripting*, Focal Press, London, 1976, стр. 21

исказати.⁵⁷ Како се добар дио каријере бавио едукативним и промотивним филмом, он напомиње да ће садржај филма доћи од спонзора (продуцента) као и сопственог истраживања, а презентација од редитеља, те да сценариста треба да схвати потребе једног и другог и да смјести причу у те оквире.

Он поставља практичан оквир како сценариста постиже жељени ефекат:

- Дефинишите концепт филма у једној реченици
- Сакупите што је више чињеница могуће
- Сложите чињенице по степеву важности
- Одаберите три или четири кључне тачке
- Илуструјте их што је једноставније могуће
- Додајте мање значајне чињенице док кључне тачке не постану сасвим јасне
- Сакупите конструктивне детаље чланова екипе филма
- Почните испочетка⁵⁸

У случају када идеја сценаристе није полазна тачка филма, његова улога је много јасније дефинисана. Када аутор жели да своју идеју, мисао или причу преточи у филм, отвара се поље о којем је мање писано и које се разликује од аутора до аутора. Сценарио као форма у развоју идеје због тога дјелује много мање значајно. Како нема (или нема у толикој мјери) потребе за комуникацијом међу члановима екипе (јер аутор једино жели да дефинише своју идеју и представи је јасно себи), ове фазе су доста херметичне или нејасне онима који их читају због тога што аутор често описује ефекат а не његову презентацију.

У пракси су краткометражни играни филмови као представници овакве врсте приступа много чешћа појава, мада не и правило. Разлог је очито продукцијске природе, али и чињенице да је кратки анимирани филм развио сопствени језик чије законитости се користе у настанку дугоматражних филмова.

Инсистирајући на посебном језику анимираног филма, Душан Вукотић тврди: „Ако се неко већ одлучио да се бави сценаријем за анимирани филм, онда, што прије заборави на аристотеловска правила драме и све што има везе са софистикованим драмским

⁵⁷ Исто

⁵⁸ Исто

формулама – то боље!⁵⁹ Он под овим подцртава драматургију кратких анимираних филмова која је у *једном маху*, која је сва у значењу, анимацију стилизоване апстрактне школе којој је и сам припадао и која је извршила огромах утицај на свеукупну кинематографију.

Због тога их је потребно посебно анализирати.

Кратки анимирани филмови су zgodни да пренесу одређену поруку или утисак од које је *зазирао* Џон Форд (John Ford). Без јасне приче, кратки анимирани филм може да се претвори у поједностављен *животни савјет*, како то добро примјећује Дејан Ђурковић у свом тексту: *Поруки – Њет! Цртању мисли одзвонило*: „Цртани филмови су постали мале анегдоте пуне великих истина, као: свака батина има два краја, зло рађање – готово суђење, ко другојме јаму копа – две среће граби и слично.“⁶⁰ Ђурковић Боривоја Довниковића наводи као аутора међу члановима чувене загребачке школе анимираних филма који је успио да избјегне поједностављивање ове врсте. Он сматра да је неопходно имати у виду све могућности медија да би се то постигло. Мајсторство аутора је такође 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*.⁶¹

Можда један од најбољих примјера који можемо да наведемо ако желимо да докажемо тезу да је почетна замисао, *превизуелизација*, у анимираним филмима нераскидиво везана за цртеж и продукцију, јесте кратки Довниковићев филм *Школа ходања* (1978), за који можда понајвише важи раније споменути квалитет *како* се нешто изводи у умјетности. „Доводи таква морфолошка дезинтеграција и *дематеријализација* структуре до битних промјена на плану садржаја, драматургије и коначног *угођаја* појединог домета: за разлику од чврстих догађајно-морфолошких композиција Костелца,

⁵⁹ Вукотић у John Halas (ed), *Visual Scripting*, Focal Press, London, 1976, стр. 31.

⁶⁰ Дејан Ђурковић, *Поруки – њет! Цртању мисли одзвонило*, у *Зборник о анимацији*, стр. 103.

⁶¹ Исто, стр. 104

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.⁶²

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 тако да на њих не гледамо као на немарност аутора спрам детаља него као представнике наше врсте. Тај специфичан однос према симболичном 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 припреми аниматора на многе дилеме с којима ће се сусретсти, како креативне тако и продукцијске. Довниковић инсистира на потпуном ауторству и тако се намеће идеја о кратком анимираном филму као идеалу у којој поједимац са најужим кругом сарадника има потпуну контролу над филмом.

Дугометражни анимирани филм истовремено користи елементе *суштинског анимацијског* језика развијеног у краткометражним филмовима, али, како је његово трајање (неријетко и полазиште) фактор који има своје упориште у наративу из књижевности, он исто тако подлијеже законитостима драматургије, филмске и позоришне. Дугометражни анимирани филм захтијева више времена за реализацију, више људи, па се самим тим и буџет повећава, што негативно утиче на ауторство: они који финансирају желе да контролишу садржај. То је основни разлог због којег су дугометражни ауторски филмови тако ријетка појава у историји анимираног филма.

2.3 Спрега слике и текста у анимираном филму

За разлику од експерименталног анимираног филма који ријетко користи писани текст као своју полазишну тачку, зато што је његов акценат управо на *непредвиђеном* у процесу, анимирани филм који садржи наратив има своје законитости које осим узрочно посљедичних веза, подлијежу законитостима цртежа, те због кохерентности стила и великих могућности да жељен ефекат не буде јасан, морају да поштују принципе *јасноће*.

⁶² Мунитић, цит. дјело, стр. 268

Харолд Витејкер и Џон Халас наводе два фактора од којих зависи *читљивост* идеја у анимацији:

1. Добро постављање композиције и *лејаут*, тако да свака и битна акција буду представљене на најјаснији и најупечатљивији могући начин
2. Дobar тајминг који ће распоредити вријеме прво на припремање публике да се нешто догоди, затим на саму акцију, и на крају на реакцију и поновну акцију⁶³

Мали је број сценариста у свијету чији рад је базиран искључиво на писању сценарија за кратке анимиране филмове. За разлику од оних који пишу за играни филм, још их је мање који су сарађивали са различитим ауторима (уколико у питању није развијен студијски систем у којем нема много простора за развијање сопственог сензибилитета). Што је граница сама структуре приче ближа оној из играниг филма, што је прича ближа неком познатом (нпр. бајка или жанр) обрасцу, то су веће могућности да сценариста не буде уједно и аниматор/редитељ. У том случају, он се бави структуром догађаја и дијалозима (уколико их има) али могућности да прича оде у супротном правцу од онога који је замислио, далеко су веће. Један од могућих разлога који је проузроковао поменути ситуацију сигурно је неопходно познавање медија анимације, познавање продукционо-финансијске ситуације, те познавање обима посла који је потребно урадити за реализацију одређених сцена. Такође, колико год је неопходно да постоји *флуид* између сарадника на пројекту на играном филму, овдје је ситуација много специфичнија, а захтјеви су већи уколико сценарио не треба да буде само полазиште или база са које ће се развијати филм који неће задржавати постојећу структуру.

Ако се напише „црвена столица“, два аутора у играном филму потекла из сличног миљеа, за које претпостављамо да су сарадници, могу да замисле неколико столица или да опишу или нацртају свој захтјев сценографу. Могућност цртежа далеко је већа. Од саме нијансе боје, преко облика, њене намјене, окружења. Рекли бисмо да разлика није тако велика. Међутим, та столица ће у играном филму у сваком кадру бити иста. Столица која је нацртана, не само да може да буде нацртана другачије, она може да постане плава, зелана или да се претвори у медвједа, те да без коришћења монтаже побјегне ономе ко треба да сједне на њу. 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,

⁶³ Халас и Витејкер, стр. 9

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.⁶⁴ 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 *Хамлету* представља хипотезу: *Нека буде дух у Хамлету*. 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.“⁶⁵ 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. Такође, због специфичности кратке форме, сва средства која потичу из других медија губе сврху, па за дескриптивност или споредне токове радње овдје нема мјеста. Због обима посла у оптицају остају само елементи неопходни да се исприча прича, да она при томе буде јасна, визуелно атрактивна и да при томе сачува основну срж, визију или идеју, од које је почела а која се такође може сматрати специфичношћу анимираног филма, овдје видљивију у недостатку елемената који би одвукли гледаочеву пажњу и размишљање на другу страну. Према томе, разумијевање међу сарадницима на анимираном филму мора да буде огромно.

Анимација истовремено користи искуства из сликарства, из филма, али њен садржај често може да буде преношење мисли или идеје сликама, дубоко везан за снове, имагинацију или филозофију представљену сликама. Како је поље асоцијација много веће за разлику од играног филма у којем нашу пажњу неријетко везујемо за предмете или глумце које познајемо или их пак везујемо са нашом стварношћу, у анимираном филму од почетка пратимо само оно што аутор жели да нам пренесе и лакше прихватамо затворени систем који се ствара пред нама – јер лако прихватамо да не знамо ништа о њему. Прича је чудан гост у анимираном филму. Са једне стране (што је и разлог због којег се на бавимо дугометражним анимираним филмом на овом мјесту) она је накалемљена на анимацију кроз струју по којој анимација оваплоћује бајке. На другој страни, за експерименте какве је правио Норман Мек Лерен (Norman McLaren) у којима

⁶⁴ Душан Стојановић, *Филм и слика*, у књизи *Зборник о анимацији*, приредио Ранко Мунитић, Филмски центар Србије, Београд 2009, стр. 120

⁶⁵ Нортроп Фрај, *Анатомија критике*, Нолит Београд и Orpheus Нови Сад, 2007, стр. 91

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, учећавајући сопствене мисли, створимо цјелину у глави и одлучимо – или осјетимо – шта је аутор желио да нам каже или пренесе. И ни у једном другом филмском облику, музика нема толико простора (осим можда у хорор филмовима) да и сама учествује у причању приче, даје коментаре и сама бивајући функционални дио простора. Одсуство детаља у техници Мек Ларена (што је посљедица саме технике директног сликања по траци, *direct filmmaking-a*) онемогућава нам да превише уживамо у ликовној представи, за коју је можда и нужно да се наруши да бисмо добили филм који је универзалнији од других филмских врста: „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.“⁶⁶

Мунитић језик анимације види суштински трочлано, али тако да поједини елементи који чине срж њеног језика нису аутономни као у умјетностима од којих вуку своје поријекло: „...цртеж смо *оштетили* поједностављујући га до мјере неопходне за анимацијску моћност, филмски аспект *осиромашили* смо за *фотографски корелат афилмског опажаја*.“⁶⁷ Даље, тврди да у настанку филматографске анимације: „...и ликовни и филмски елементи дјелују *дјеломично*, а у односу на своје раније еманације и својства – појављују се *парцијално* и *модифицирано*.“⁶⁸ Степен модификације у односу на одмак од ликовности зависи од самог аутора. Док су, с једне стране, аутори попут припадника загребачке школе анимираног филма, који су цртеж сводили готово на ниво геометријског симбола, са друге стране су аутори попут Александра Петрова код којег сваки појединачни фрејм изгледа као слика. Међутим, чињеница да код *Загребчана* поједина слика нема своју вриједност, као ни она код Петрова (зато што ју је неопходно *покварити* да би се направила слједећа) говори о аутономији анимације, о

⁶⁶ Ранко Мунитић, *Увод у естетику кинематографске анимације*, Универзитет уметности Београд и Филмотека 16 Загреб, 1982, стр. 283

⁶⁷ Ранко Мунитић у: *Филмске свеске: Пресек кроз теорију анимације*, Институт за филм, Београд, 1981, стр. 129

⁶⁸ Исто, стр. 129

нераскидивости њених елемената који граде јединство на основу појединачних *недостатака* који са другим елементима сачињавају нераскидиву цјелину.

2.4 Мјесто сценаристе у студијском систему анимираног филма

Потребно је направити разлику између драматургије и филмског сценарија. Филм без драматургије, чак ни онај експериментални, не може да постоји. У крајњем екстрему, она не мора да буде исказана ријечима, не мора да има промјену у лику или радњу. Ипак, чак и у највећем експерименту, она мора да има ритам, тј. филм мора да буде временски организован. То је његова драматургија и она мора да постоји, макар бивала дефинисана тек накнадно. Филмски сценарио је једна од етапа превизуелизације у којој најпрецизније могуће треба да буде описан филм, садржавајући што је могуће мање техничких података. Што је наратив комплекснији, већи је и значај сценарија.

У студијима анимираног филма, продужење времена које се потроши на превизуелизацију директно је пропорционално скраћењу продукције филма. Начин организације једног од првих студија који су производили анимирани филмове је био студио Волта Дизнија. Иако је поред њега у САД постојао и студио браће Флајшер (Fleischer Studios), Дизнијев је, првенствено због успјеха његових филмова, извршио највећи утицај на даљу организацију студија за анимацију у свијету.

Они су поставили основне принципе анимације чија је примјена одређивала естетику:

- Скупљање и растезање
- Анимација
- Компоновање кадра
- Акција у првом плану од позе до позе
- Праћење акције и *оверлепинг*
- Убрзавање и успоравање
- Лукови
- Секундарна акција
- *Тајминг*
- Претјеривање

- Солидан цртеж
- Исправљање грешака⁶⁹

Њихов систем није се само односио на принципе анимације, него и на разраду сценарија. Како су Дизнијеви филмови махом адаптације, тим сценариста је *преводио* књижевност у језик филма, правио распоред сцена, али је сценарио био подложен великим промјенама које су настајале у тимовима који су били састављени и од мајстора анимације као и од мајстора приче: „Сценарио је коришћен у почетку и давао је приједлоге како би материјал могао да се искористи, али често су приједлози занемаривани, идеје извртане, потучене до смрти, мијењане, одбијане, *повампирене*, изграђиване и поново додаване без иједне ријечи дописане на папиру.“⁷⁰

Аниматор Л. Крамер је четрдесетих година боравио у Дизнијевом студију и у својој анализи је писао да постоје два метода у анимирању. Први у ком се слика ради по музици и други, који је за нас занимљивији, зато што је што је у њему већа улога сценаристичког одјељења. Овако Крамер описује тај метод: „У сценаријском одјелу не само да се рађа идеја филма /.../, него се углавном ствара и његов костур, од којим се подразумијева оно лимитирање сцена, до кога долази приликом испоруке сценарија из тог одјела, а такођер и претходно скицирање музичког ткива.“⁷¹ Даље, Крамер пише да: „У свим великим мултипликацијским творницама Америке раде стални сценаристи којим је дужност да измишљају основни садржај филма. Одприлике једанпут недељно у сценаријском се одјелу окупљају руководећи радници атељера. Осим режисера и сценариста тим сједницама присуствују руководиоци музичког и мултипликацијског одјела, главни сниматељ и сурадници других одјела /.../ на тим се састанцима претреса основни садржај сценарија, што га је предложио сценарист, а уједно се он на лицу мјеста допуњава низом нових епизода и сцена.“⁷²

Изглед филма код Дизнија, тј. његова графичка презентација, заузимала је веома важну улогу. Циљ је био да се око гледаоца створи свијет у који се могло вјеровати. Због

⁶⁹ Frank Thomas and Ollie Johnston, *Disney Animation – The Illusion of Life*, Abbeville Press, New York, 1984, стр. 15

⁷⁰ Исто, стр. 55

⁷¹ И. Вано, Л. Крамер и Ј. Регинер, *Цртани филм*, Библиотека комисије за кинематографију НР Хрватске, Загреб, 1948, стр. 27

⁷² Исто, стр. 27

тога је брига о перцепцији филма била веома важна у процесу њеног настанка. На састанцима на којима се тражио најбоља могућа визуелна представа, сви елементи су довођени у питање. Тај перфекционизам није задирао у малене грешке које, ако нису споменута на тим сесијама, нису биле исправљане.⁷³ Грешке које се нису исправљале, нису утицале на ефекат филма. Међутим, оно што јесте било довођено до савршенства јесу крајње могућности да се свим средствима изазове што емотивнији ефекат на публику. Још један од разлога честих састанака је тај што аутор који се бави једним сегментом посла може лако да заборави на цјелину. Нпр. уколико ради на вокализацији, може да занемари став, или значење читаве сцене.⁷⁴ Аутори у овом студију су тако дефинисали девет начина којима се путем изгледа анимације може утицати на емоционални доживљај кој гледаоца:

- Јасна композиција
- Сјенке
- Сјенке преко ликова
- Више *лејера*
- Драматичан *лејаут*
- Сликвит кадар
- Употреба специјалних ефеката у анимацији
- Статичан цртеж док се камера помијера
- Звукови из *оф-а*⁷⁵

Како су у сценарију једино дијалози *фиксирани* због најдиректнијег утицаја на анимацију (вокализација), било је веома важно развити сценску радњу тако да функционише језиком слика, а реплике су неријетко свођене на минимум или комични коментар. Један од Дизнијевих сарадника пише: „Волт је обично изостављао дијалог, све док секвенца није била развијена до фазе у којој га је заиста мало било потребно. Ако је идеја могла да се изрази фацијалном експресијом, акцијом, звучним ефектом или музиком, није користио дијалог. Сценариста је првенствено морао да размишља језиком слика, а потом да напише реплике које ће говорити нешто о ликовима...”⁷⁶

⁷³ Џонстон и Томас, цит. дјело, стр. 43

⁷⁴ Исто, стр. 319

⁷⁵ Џонстон и Томас, цит. дјело, стр. 334

⁷⁶ Исто, стр 237

Данас, када је организација у анимираном филму још комплекснија и неријетко подразумејева *аутсорсовање* неких кадрова, 3д сценографије, ликова или сцена, интегралност сценарија је важнији него икад. Сценариста се прилагођава условима рада, начину продукције, техници и мора да балансира између визуелно-продукцијоних захтјева са једне, а са друге стране треба да очува каузалност у причи.

Поједине сцене неријетко знају бити визуелно језгро око којег треба да се исплете читав наратив. То је принцип који у највећем броју случајева користи јапански аниматор Хајао Мијазаки у филмовима које производи у свом студију Гибли (Ghibli).

Мијазаки на почетку процеса своју идеју визуализује правећи мноштво цртежа. Значај сценарија је за њега секундаран, иако сматра да је замишљање филма најинтересантнији дио процеса. Стварање анимације он пореди са божићном јелком: свако жели да стави украсе, али нико не жели да се бави костуром дрвета. То је разлог због којег многи желе да се баве анимацијом, али одустају од тога јер *украшавање* чини временски најкраћи дио посла: „Можете да прочитате веома занимљив сценарио, али је потпуно друга ствар да га анимирате; у ствари, од сценаристе се и не очекује да буде кореограф анимираног филма.“⁷⁷

Третман ликова који се поставља у сценарију за њега има посебан значај: „Оно што је заиста важно, је да ликови будо пунокрвни, да имају вољу за животом и јасне наде и циљеве, а потом да се прича развија што је једноставније и ефектније могуће.“⁷⁸ Његови ликови заиста јесу такви. Најчешће су у питању млади и дјеца. Психолошка комплексност ријетко се појављује у Мијазакијевим филмовима, али је она надомјештена комплексношћу заплета који се одиграва унутар посебно осмишљеног система.

Мијазаки креће од украса. Он форму сценарија – замишљање костура дрвета за њега представља само дио процеса који што прије жели да заврши а потом приступи конкретној изради слика – за шта треба највише времена. Међутим, он не умањује значај који сценарио може да има као покретачка снага филма: „Када прочитам сценарио, машта ми је подстакнута, постанем узбуђен и желио бих да га претворим у филм. Ако се тај сценарио буде радио, он ће бити основа, почетна тачка свега.“⁷⁹

⁷⁷ Hayao Miyazaki, *Starting Point: 1979-1996*, VIZ Media LLC, San Francisco, 2009, стр. 33

⁷⁸ Исто, стр. 34

⁷⁹ Исто, стр. 60

Овај привидни парадокс за који дјелује да извире из Мијазакијевих ставова, у ствари је последица опасности да се прича не задржи на сценарију. Мијазаки је свјестан да добра прича није довољна сама по себи да би од ње настао филм, него да је њена истинска снага управо у могућности да привуче и покрене филмске раднике који ће је надоградити, представити и промијенити уколико је то потребно. Још један корист од сценарија коју наводи Мијазаки је та што он може да послужи као *хронометар* који ће израчунавати колико времена рада је потребно до краја продукције. Како је сваки филм ново искуство и опасност да се потроши више времена од планираног постоји стално, ово није занемарива категорија.

Колико је тачна тврдња да је: „Најбољи анимирани филм онај који не може да се преприча, него мора да се погледа“, говори Мијазакијева анегдота везана за конструкцију приче његовог филма *Замак на небу* (*Castle in the Sky*, 1986):

За филм *Замак на небу* имали смо око 650 страна [*сториборда*]. То је у заиста обиман посао. На свијету није било начина на који сам могао да напишем оригиналну причу, преточим је у сценарио, а потом да цртам *стори борд*. Тако да смо се затекли у смијешној ситуацији у којој смо покушавали да паралелно развијамо причу, сценарио и *стори борд*, а онда смо, кад је филм завршен, заиста имали и причу и сценарио...⁸⁰

2.5 Разлике у техници писања и третману ликова у играном и анимираним филму

Иако суштинска разлика у формату сценарија не постоји, специфичност једне и друге врсте филма условљавају то да свијест сценаристе мора да се разликује када пише за једну и другу врсту. Као што је неопходна свијест о ограничениости продукцијом, тако је наопходно познавање медијума за рад на анимацији. Сценариста у договору са редитељем треба да води рачуна о врсти анимације којом ће се филм радити и једино тако постоји шанса да се од мадија извуче његов максимум.

Бруно Едера примјећује: „Основни фактор по коме се разликује дугометражни анимирани филм од [дугометражног] играног је тај што је за производњу анимираним филма потребно више времена. Дугометражном анимираним филму, без обзира на то да ли у његовој производњи учествује четворо, петоро или 100 до 250 људи, потребно је

⁸⁰ Исто, стр. 103

најмање годину дана до завршетка продукције.⁸¹ Када ово тврди, Едера мисли на анимиране филмове који се раде фрејм по фрејм. Данас постоје различите *пречице* за производњу анимираних филмова, па се тако користе већ постојеће сценографије и ликови (тзв. *машиниме*) у којим се комбинује ауторство редитеља с једне стране, са ауторима софтвера чији ликови и сценографија се користе са друге стране.

За разлику од писања за играни филм, у коме постоји могућност да се реплике мијењу на самом снимању, анимирани филм ово не дозвољава. Све промјене које треба да се направе, догађају се у току радног процеса. Наравно, ово правило зависи од кинематографије и самог аутора. Док неки редитељи играних филмова планирају трајање кадра, неки аутори анимираних филмова њихово трајање чак и ако је у питању 2д цртана анимација, одређују тек у фази *композицијинга*.

Данас је све чешћа пракса да се комбинују анимиране и игране секвенце, у којима анимација заиста *скраћује пут* снимању, тј. репродукује реалност, па је неизоставан дио филмова научне фантастике. За писање сценарија, ово је савршена ситуација јер се аутори више не оптерђују да ли је нешто *могуће* снимити, него брину како да изведу одређену сцену.

3. Инсекти као инспирација

Бубе и мрави су били инспирација многим ауторима анимације. Први филм о мравима рађен *stop motion* техником, био је филм *Церчак и мрав* (*Стрекоза и муравей*, 1913, Владислав Александрович Старевич) Владислава Старевича по истоименој басни Ивана Алексејевича Крилова (Иван Андреевич Крылов). Старевич је користио дијелове инсеката, комбиновао их са луткама и направио петоминутни филм који је био права визуелна атракција кад се појавио. Нешто више од осамдесет година касније, појавио се анимирани филм такође рађен по овој басни, али за разлику од свог претече, он је далеко од препричавање једноставне бајке у краткој анимираној форми. У питању је *Живот буба* (*A Bug's Life*) Џона Лесетера (John Lasseter) Ендруа Стентона (Andrew Stanton) из 1998. године.

⁸¹ Едера, цит. дјело, стр. 20

Живот инсеката је интересантан са више аспеката. За Старевича су инсекти били страст коју је изучавао, али и начин да се исприча једноставна прича техником која је била доступна у том тренутку. Филмови *Живот буба* и *Мрави* (Antz, 1998, Eric Darnell, Tim Johnsson) компаније *Pixar* и *DreamWorks*, имали су инсекте за главне јунаке зато што је компјутерска анимација била ограничена на обле ликове, сводиве на геометријске облике. Осим тога, како су мрави у природи организовани у колоније, ово је згодна ситуација за постављање драмске ситуације, зато што су ликови смјештени на једно мјесто и њихов проблем је колективан, најчешће се сви боре за опстанак, што је драмски потентно јер изискује крајњи напор јунака. Филм Дејва Флајшера (Dave Fleischer) *Mr Bug Goes to Town* из 1941. године био је претходница поменутих филмовима из деведесетих.

Филм мађарског аниматора Ференца Рофуша *Мува* (Légy, 1980, Ferenc Rofusz) приказује кратак лет једне муве у *реалном времену*. Најзанимљивија од свега је перспектива муве, њен субјективни кадар који је у покрету заједно с њом и начин на који се позадине мијењају док је она у лету. Аутор је досљедан у свом мизанкадру све до њене смрти, краја филма.



Мува, Ференц Рофуш, 1980.

Хајао Мијазаки сматра да дужина живота утиче на перцепцију времена. Правећи доста сентименталну филозофију (а у тежњи да направи филм о инсектима) он креће од питања како је могуће да пчела може да прође између капи кише а да је оне не погоде. На претпоставци да је вријеме крајње субјективна категорија и да киша не пада једнаком брзином за човјека и пчелу која је мања и бржа, он заснива своју теорију покрета. Што

је створење веће и дуже живи (срце му ради спорије), покрети за њега изгледају брже. Иако није у питању научна теорија, ова Мијазакијева претпоставка се дотиче суштинске ствари која је извор инспирације када су мрави у питању: каква су то бића која газимо не примјећујући их, за шта се боре, како се организују у групу, како изгледају њихови проблеми, а како свијет око њих? Одговори на ова питања могу да буду извор комедије, сатире, филозофије или да нас једноставно за вријеме трајања филма натјерају да погледамо свијет другим очима.

3.1 *Господин буба одлази у град (Mr. Bug Goes to Town, 1941, Dave Fleischer)*

Филм *Господин буба одлази у град* из 1941. године настао је као други дугометражни пројекат браће Дејва и Макса Флајшера (Max Fleischer). Како Флајшери нису успјели да добију права на књигу Мориса Метерлинка *Тајни живот пчела*, одлучили су да развијају сопствену причу. Овај подухват их је коштао распада студија и његове реорганизације. Разлог неуспјеха филма лежи у чињеници да су се два филма конкурентског студија Дизни појавива неколико мјесеци прије изласка овог филма у биоскопе, као и то да је његова премијера била два дана прије напада на Перл Харбур. Иако је филм накнадно дистрибуисан, до 1946. једва да је повратио трећину уложеног новца. Иако је највећи значај овог филма у томе што је окупио нове ауторе који ће се развијати ван студија Флајшера, те покушао да унесе филозофско виђење свијета у анимирани филм (не тако често у америчком мејн стриму, бар када је визуелни начин изражавања у питању), недоследност у конструисању ликова била је пресудна да овај филм остане значајан за ауторе анимације на који ће се касније многи позивати, али не и за широку публику.

Квалитет на који се позива Хајао Мијазаки је нов приступ простору каквог раније није било у анимацији. За мјесто радње, Флајшерови су одабрали угао дворишта једне куће копитора и његове жене на Менхетну, на којем живе мрави. Хопити, трапави, али дружељубив, добронамјеран и омиљени мрав, враћа се из града у свој *крај* који је након рушења оградe постао у свакодневној опасности од људи који туда пролазе, бацају отпатке или цигарете које могу да спале имања инсеката који у њему живе. Као сусједна линија радње с којом се ова преплиће, уведен је љубавни троугао између Хопитија, бубамаре Хани Дарлинг и *ситуираног* старог Баглија који нуди мрављој колонији да се

преселе код њега под условом да се ожени њоме. Иако је Баглијева мотивација очигледна, начин на који је представљена је стереотипан. Он није довољно јак *негативац* – нејасно је на чему почива његова стварна моћ, међу мравима јер се не чини да су испитали све могућности живљење на другим мјестима да би им он остао као посљедња нада. Иако је чињеница да је Дарлинг прихватила његову брачну понуду изазвала низ интересантних детаља припреме вјенчања који су сами себи довољни јер алудирају на стварност, сплет околности које рјешавају случај искључују искоришћавање драмског потенцијала – развијања директног конфликта. Радња због тога није чврсто везана узрочно посљедичним везама које проистичу из мотивације ликова, него низа околности које се негдје антиципирају раније у причи, а негдје не.



Господин буба одлази у град, Dave Fleischer, 1941.

Баглијеви помагачи нису довољно опасни јер су неспретни и на рубу комедије, а Хопитијев лик није аристотеловски досљедан па су и његови поступци прије задати од стране сценариста (Dave Fleischer, Dan Gordon) него заиста мотивисани. Његов повратак из града алудира на повратак војника из рата, али његова потоња неспретност при спасавању колоније ствара конфузију у гледаоцу, којој нема мјеста у анимираном филму.

Расплет филма је најбоље драматуршки изведен дио, с обзиром на мноштво паралелних токова у причи које је требало интегрисати. Иако се догађа у монтажној секвенци, па самим тим временски стилизовано и згуснуто, завршетак приче о мравима који проналазе свој дом на врху новоизграђеног облакодера на Менхетну те поглед ка

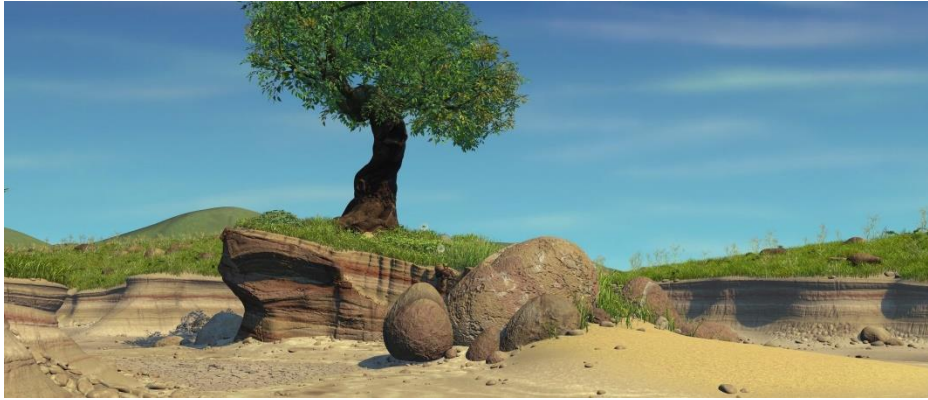
људима који с те висине изгледају као мрави је срећан. За Мијазакија, овај крај није био довољно добар: „Уколико желите да направите добар анимирани филм, треба да лажете, што и публика од вас очекује.“⁸² Флајшерови нису били довољно добри да убиједу публику (па ни Мијазакија) у снагу ових мрава, али јесу, што Мијазаки такође подвлачи, успјели да покрену читаву нишу нових углова у које може да се завуче аниматорско око, те да инспиришу ауторе да се деценијама касније враћају свијету мрава као својој инспирацији.

3.2 *Живот буба* (*A Bug's Life*, 1998, John Lasseter, Andrew Stanton)

Живот буба озбиљније се позабавио проблематиком конструкције приче него свој претходник по тематици. Примијенивши Дизнијеву формулу да се што више проблема рјешава геговима и гестовима, те да свака реплика мора да говори нешто о лику, што је немогуће показати другачије, овај анимирани филм је чврста драматуршка конструкција, која свој коријен има у басни о цврчку и мраву. Оно што су аутори сценарија надоградили овој поучној причи за дјецу јесте мотивација ликова. Како је у питању прича за дјецу која се креће у оквирима комедије, крај је срећан. Ипак, у њега можемо да вјерујемо зато што је драматуршка претпоставка о могућем и вјероватном испуњена захваљујући низу уведених детаља вјешто испреплетених, а чији је база унутар прецизно постављених карактера. Основни проблем који аутори постављају је проблем супротстављања насиљу те – адекватно циљној групи – одрастање.

Основна матрица басне је изокренута на почетку, али расплет води ка истом закључку. Док је мрав у басни својим радом осигурао да преживи зиму, групни јунак у овом филму, колонија мрава, за ту сигурност морала се прво изборити супротстављајући се скакавцима за које раде и то – супротстављањем насиљу, сазријевањем, суочавањем са страховима или једном ријечју – одрастањем, као основним постулатом којим се баве приче за дјецу.

⁸² Мијазаки, цит. дјело, стр. 117



Живот буба, John Lasseter, Andrew Stanton, 1988.

Аутори су ово посљедње постигли старим триком. Јунак који изазива невоље у жељи да помогне, на почетку не може да постане дио групе, али захваљујући томе што прати свој инстинкт, он проналази помагаче који ће му помоћи да обави задатак и постане не само користан дио своје колоније, него и њен јунак. Флик је главни јунак ове приче. Он је надри проналазач који у силној жељи да помогне мравима који морају да наберу довољно хране и за себе и за скакавце, прави невољу која ће развити сукоб са скакавцима и довести колонију до пуке борбе за опстанак.

Принцеза Ата која се од почетка намеће као потенцијална Фликова драга, треба да преузме круну од своје мајке, али и сама је несигурна и страшљива као и Флик, што их и зближава. Оно по чему се овај филм разликује од филма *Господин буба одлази у град* јесте добра конструкција антагонисте. Док је Багли помало неспретан, помало заједљив, помало и сам несигуран, скакавац Хапер се бори за свој паразитски начин живот до краја. За разлику од Баглија, он јесте спреман да убије, због тога га се сви плаше. Када му се Флик супротставља, он доводи свој живот у опасност, а радња досеже врхунац. Начин на који Ата и Флик превазилазе свој страх је покушај да заштите једно друго и преузму одговорност, ако је ово наравоученије органски спојено с радњом, тим више чини формулу за успјех филма који истовремено архетипски подучава о вриједностима и превазилажењу страха (улога бајке) али је истовремено занимљив.

Оно по чему овај филм није успио да превазиђе свој оквир филма за дјецу је то што су сви јунаци из битке изашли неповријеђени, њихова слобода је заслужена без иједне жртве. С тим проблемом се позабавио такмац овог филма из исте године и показао да анимација итекако може да се узме у коштац са дилемама које закупају савременог

човјека, при томе не напуштајући ни духовитост, ни гегове, ни узбудљив заплет који анимација може да пружи.

3.3 *Мрави* (Antz, 1998, Eric Darnell, Tim Johnsson)

Филм *Мрави* свој алегоријско сатирични карактер показује већ у првом кадру. Док из оф-а чујемо монолог, психотерапију познатим гласом Вудија Алена (Woody Allen) који говори о животу у великом граду, у слици се појављује силуета Менхетна, за коју се испоставља да је правилно подшишан травњак. Психотерапија се наставља, и испоставља се да је наратор мрав који прича о свом дјетињству, едиповским страховима, животу у мрављој колонији, недостатку пажње усљед огромног броја мрва. Након самоспознаје, да се осјећа безначајно у свијету у коме живи, за коју психијатар сматра да је одлична, али и тачна, преокрет који ће нам објаснити извор тјескобе главног јунака и приповиједача Зија, постиже се у мизанкадру кроз *прозор ординације* – савршено организованом свијету мравље колоније у којем се сви боре за њен опстанак, али не и за своје потребе. Емпатија се постиже преко паралеле савременог човјека са јунаком, извртањем визуре, што нам омогућава нови угао проблема. Сценаристи користе типске ситуације из познатих филмова које у овом контексту добијају духовиту димензију (дјевојке раднице су оптерећене копањем тј. каријером, пијани мрав прича о Инсектопији која се налази ван колоније, сви плешу у одређено вријеме на исти начин што је повод да Зи заведе принцезу).

Антагониста је такође пажљиво одабран. За разлику од Зија који је прототип пацифисте којем смета репресивни систем, генерал Мандибл је идеални представник тог система. Макијавелистички оријентисан, његов мотив је јасан, али не и отворен. Манипулише свим средствима да преузме власт и направи јаку војску – жртвујући колонију. Зи спонтано с њим улази у сукоб. Заљубљен у принцезу коју генерал треба да ожени, он упада у низ ситуација којима ће се замјерити свом противнику. Те ситуације ће разобличити Мандиблове намјере, али и трансформисати Зија из несигурног антијунака у хероја колоније.



Мрави, Eric Darnell, Tim Johnsson, 1998.

Иако је мотив главног јунака, као и срећан крај исти као и у филму *Живот буба*, посљедњи кадрови филма, иако формално слични, представљају други карактер (и жанр) ових филмова. Док је посљедњи кадар *Живота буба* тотал дрвета као заокруженог и сигурног (дјечијег) свијета, завршни кадар филма *Мрави* завршава на почетном кадру, али ширећи га још више. Док се у слици отвара парк у коме се налази мравља колонија, у посљедњем плану видимо обрис Њујорка. Чињеница да Зи није свјестан величине док описује да је све исто као раније осим што је ово сад он сам изабрао, избјегнут је плеоназам, постигнута зачудност и на ефектан начин успостављена паралела савременог човјека са животом мрава.

4. Адаптација прозе у играном и анимираном филму

Да би се уопште говорило о адаптацији прозе на филму, потребно је првобитно поставити мапу на којој ће се прецизније одредити мјесто филмског сценарија на филму и у умјетности. Док су неки изричито у његовом сврставању у *примијењене умјетности*, гледано из другог угла, он је по сврси још апстрактнији од финалног умјетничког производа, али по намјени корак ближе занатском умјећу које чува своје тајне. Та намјена варира у зависности од онога ко јој поставља дефиницију: од аутентичног дјела за сценаристу који пише оригинални сценарио, преко текста који се из правца глумца не разликује по суштини од позоришног комада до фазе у развоју филмске приче која ограничава рад сценаристе који претходи редитељевој изради књиге снимања.

Направимо на почетку три подјеле које ће нам помоћи да смјестимо функцију сценарија у процесу стварања филма. Прва је већ поменута – то је она улога коју му

одређује његова намјена/израда за различите ствараоце у филмској продукцији. Друга подјела односи се на доживљај филма, а трећа на схватање драматургије те нивоа доживљаја степена слободе које сценариста има у оквиру задатих околности у процесу стварања филма.

За сценаристу филмски сценарио представља завршну фазу посла која слиједи након неколико фаза рада које је Мишел Шион (Michel Chion) у својој књизи *Натисати сценарио* подијелио на израду синопсиса, сторилајна, тритмента (фаза која варира у зависности од различитих кинематографија) те прве верзије сценарија. За редитеља сценарио представља основу за почетак рада на књизи снимања, која за остатак екипе (осим директора фотографије или организатора) нема пресудан значај јер сам сценарио садржи довољно података који прије свега неће оптеретити сценографа или костимографа техничким подацима него ће се они првенствено (као и глумци) ослонити на сам сценарио, тј. његову завршну верзију.

Друга подјела зависи од самог приступа филмског аутора филму: најупрошћеније говорећи, у питању су два екстрема: спонтаност или потпуна контрола. И један и други имају своје предности и недостатке. Сљедбеници првог индиректни су потомци браће Лимијер (оних њихових филмова прије него што се догодио *играни филм, Поливени поливач*) те вриједности које Андре Базен (André Bazin) препознаје као аутентично *филмске* у филму *Земља дрхти (La Terra Trema, 1948)* Лукина Висконтија. Дакле, грубо говорећи, *документаристичко натуралистичког* приступа (који хвата аутентичну атмосферу времена, не и документарног рода), оног који уважава случајност, не предвиђа развој догађаја већ аутори сопствену неизвјесност уплићу у филм који обликују. За други екстрем згодно је узети примјер анимираног филма који због специфичности своје продукције (нека примјер овдје буде класична 2д анимација иако ни ситуације компјутерске анимације или *direct filmmaking-a* не чине резултат једноставијим) која захтијева планирање сваког фрејма посебно тражи многоструко претходно планирање да би се сам процес скратио а губици свели на минимум. У оба ова приступа сценарио је потребан, само што он изгледа другачије. Сценарио за документарни филм мора да претпоставља могућности развоја радње или да их наговјештава, чак и ако се он ствара накнадно, након снимања материјала. Дијалози у сценарију за анимирани филм треба да буду са сигурношћу утврђени прије него што се приступи раду на анимацији зато што свака накнадна промјена захтијева помијерање звучне слике или прецизно анимираних покрета уста које би у том случају поребно радити испочетка.

Трећа подјела је најсубјективнија и тиче се приступа аутора радном процесу. Она варира од појединца до појединца. Без обзира на то да ли је сценариста поклоник аристотеловске драматургије, подјеле сценарија на фазе или пак нагиње тенденцијама у савременој европској драматургији процеса, неопходан је његов лични допринос. И један и други од поменутих приступа захтијевају посебно умијеће. У првом случају, то је познавање матрица функционисања приче, узрочно посљедичних веза и како се оне мијењају када се њихови елементи промијене (холивудски мејнстрим), а са друге стране способност представљана детаља, познавање психологије или поднебља те њихово суптилно уплитање у структуру филма. Примјер овога имамо у случају аустријског редитеља Михаела Ханекеа (Michael Haneke) или румунског новог таласа.

Дакле, без обзира на то да ли се од сценаристе очекује да савлада сопствене жеље и избори се са мноштвом туђих или да из сопствене идеје створи дјело које истовремено може да садржи књижевну као и *практичну* вриједност (за филм) рачуна се само финални резултат: одговорити или не одговорити на задати изазов у одређеном тренутку.

Ниво прецизности којим се сценариста служи не зависи само од различитих приступа филму, већ и од ауторовог сензибилитета те услова продукције. Један изглед ће имати сценарио за филм за који редитељ сам пише. По сценарију за филм *Исијавање* (*The Shining*, 1980, Stanley Kubrick) који је редитељ писао са сценаристкињом Дајен Џонсон (Diane Johnson) по роману Стивена Кинга (Stephen King), не бисте могли да закључите о каквом се визуелном спектаклу ради јер садржи само назнаке о изгледу слике, али не и описе изузетно битних детаља које је Кјубрик имао у глави.

Са друге стране, у сценаријима које пишу сценаристи без тачне идеје ко ће их режирати, већ у тексту постоји снажна атмосфера, изузетно згуснути и интензивни дијалози који би било ког редитеља одвели у одређеном правцу. Такви су сценарији Пола Шредера (Paul Schrader) или Роберта Бентона (Robert Benton).

На крају ових релативно компликованих подјела долази се до најубичајеније: подјеле на оригинални и адаптирани сценарио. Наравно, све оне не захтијевају опредјељивање аутора за неки одређени приступ, напротив, и томе свједочи мноштво аутора чији радови се протежу од комерцијалног ка експерименталног (Содерберг или Фрире), од документарног до видео арта (фон Трир). Њихово представљање и набрајање потенцијалних могућности треба да буду полазиште или изазов за систематизацију најразличитијих могућности и проналажење неких нових путева и подјела.

Удио примјењивања технике сценарија специфична је за сваки поједини случај. Интересантно је питање шта је то што наводи читаоца књижевног дјела а потенцијалног редитеља или сценаристу да се прихвати превођења одређеног штива из једног у други медиј. Чињеница је да су разлози вишеструки и крећу се од продукцијско практичних који сежу из позоришта – потребно је држати пажњу гледалаца за вријеме за које су платили улазницу - преко оних психолошких који се тичу заједничке перцепције и сезања у дубине колективне свијести све до најкомерцијалнијих: адаптација популарних романа да би се могло рачунати на публику међу којом ће бити више љубитеља романа него кинематографских сладокусаца.

Међутим, чак и кад се елиминишу све претходне бојазни и даље остаје чињеница да су неки призори из романа *визуелно потентнији* од неких других. Могући *кривац* је свеопште присуство визуелних медија које интерреагују са књижевношћу, међутим, како онда објаснити *филмичност* неких романа који су настали прије поменутог феномена?

Изазивање визуелних асоцијација била позната књижевности прије рођења филма, телевизије или интернета. За подобност или неподобност неких ситуација из прозе на позоришној сцени зна се од раније. Филм је омогућио сну да се мијеша са стварношћу, сликарству са позориштем. Онај који пише сценарио за филм без обзира на то о каквом жанру се радило (уколико га пише са свијешћу о томе да ће његов текст бити екранизован) у току радног процеса у глави мора да има истовремено психологију, историју умјетности и законе физике, да има израз пјесника али и свијест о филмској продукцији.

Читање сценарија често захтијева ангажовање више пажње него што је то случај са књижевношћу, а у питању није квалитативна подјела. Основна препрека која чак и визуелно одваја сценарио од књижевности јесте његов формат. То што се сценарији најчешће штампају једнострано, са одређеним проредом, одређеним фонтом са уједначеним распоредом дидаскалија и реплика те прецизно насловљеним сценама, није оно што га суштински раздваја од књижевности. Напротив. Уклањање поменутог начина форматирања код сценарија који имају књижевну вриједност неће је тиме увећати нити смањити. Такође, разлог њиховог постојања не правда се ни мистификацијом умјетничког процеса нити програмима за форматирање текста па чак ни навиком, него је потпуно практичан и ту је због олакшавања комуникације међу филмским ставараоцима те лакшег одређивања тајминга, а читање десетина сценарија у холивудских студијама бивало је лакше уколико је текст бивао формиран на јединствен начин. Сви ови подаци

воде директно у правцу демистификације и слободе прилагођавања форме властитим потребама у снимању филма.

Чињеницу да је *добар превод* књижевног дјела кључан за настанак филмског ремек дјела свједочи и постојање мноштва новелизација, романа који настају након филмског сценарија какав је *Трећи човек* Грејема Грина (Graham Greene).

При адаптацији прозе, неопходна је свијест о другом медијуму, али и свијест о слободи избора, те она о нужности доношења одлука: у ком нивоу се придржавати структуре или мотива, а при томе не ниподаштавати књижевно дјело, већ служити филму.

Идеје из прозе филм може да надогради, допуни својим средствима, али може и да се задржи на онима које постоје у литератури какав случај имамо у анимираном филму *Животињска фарма* (*Animal Farm*, 1954, Joy Batchelor, John Halas) по роману Џорџа Орвела (George Orwell) у којем нам екранизација доноси нове мисли једино уколико нисмо читали предложак. Примјер за први случај је филм *Ко је сместио Зеки Роџеру* (*Who Framed Roger Rabbit*, 1988, Robert Zemeckis) који комбинујући анимацију и играни филм на визуелном плану говори много више у истом правцу него што то може сама прича, али због тога је неопходно споменути и главног аниматора Ричарда Вилијамса (Richard Williams).

У анимираном филму *Божична прича* (*A Christmas Carol*, 2009, Robert Zemeckis) по новели Чарлса Дикенса (Charles Dickens), визуелизација одлази у правцу психологизације Скруцовог лика, иако је Дикенс био доста немилосрднији према свом јунаку. Његово лице је интелигентно, страхови су оправдани и они су посљедица његовог искуства чији ликовни контраст се прави са лицима јунака око њега и они махом подсјећају на лутке. Низ типично филмских детаља иду у прилог Дикенсовој замисли: Скруцов тврдичлук представљен је похабаношћу натписа фирме *Scrooge & Marley*, датум на споменику остављен је ван кадра све до посљедњег тренутка, пролазећи поред дјечијег хора на улици, пјесма престаје а вјетар задува још снажније.

Неки филмови из прозе преузимају само оно *што им је потребно*. Полазну ситуацију или ликовне, док се контекст, епоха или радња подложни промјенама. У неким филмовима се уводе нове линије радње које не постоје филму, не би ли направили чврсту филмску конструкцију – шта имамо у причи са кћерком у филму *Читач* (*The Reader*, 2008, Stephen Daldry) по роману Бернхарда Шлинка (Bernhard Schlink). Други филмови,

најчешће они са компликованим структурама, неке од линија приче редукују, шта имамо у филму *Престиж* (*The Prestige*, 2006, Christopher Nolan) по роману Кристофера Приста (Christopher Priest) или у филмским класицима *Фаренхајт 451* (*Fahrenheit 451*, 1966, François Truffaut) по роману Реја Бредберија (Ray Bradbury) или *Блејд ранер* (*Blade Runner*, 1982, Ridley Scott) по роману *Сањају ли андроиди електричне овце* Филипа К. Дика (Philip K. Dick). У зависности од жанра књижевног дјела као и одређивање теме, редитељ се одредјељује за одређену поетику која ће најбоље одговарати ономе шта носи суштину књижевног дјела. У неким од поменутих филмова, то је визуелни аспект, у другим је у питању атмосфера карактеристична за одређено поднебље или тренутак (сјетимо се Храбалових *Строго контролисаних возова* у Менцловој режији).

Сценариста и теоретичар сценаристичке праксе Роберт Мек Ки (Robert McKee) препоручује темељно читање романа прије него што се приступи раду на сценарију – да би се литература могла одбацити. „Треба да схватимо да сценарио није роман. Прозни писац има могућност да директно уноси мисли и осјећања ликова. Ми то не можемо. Прозни писци могу да приуште себи луксуз слободних асоцијација. Ми не можемо“⁸³, каже за однос сценарија и прозе, додајући да је филмску причу неопходно испричати у филмском ритму задржавајући при томе дух књиге. Овим напомиње да је ритам произведен у прози коначан и директан производ који ће као такав доћи до читаоца, док сценариста мора да има у виду још мноштво елемената који ће утицати на ритам филма – мизансцен, музика, звук, композиција слике и монтажа – и што их је више свјестан, као и свог простора на филму, веће су могућности за бољи резултат.

Зна се да од не тако добрих књига захваљујући редитељској инвентивности која се ослања на визуелну природу филма могу да настану изузетна дјела. Оно што је право питање на овом мјесту јесте то, шта се у самој структури дјела може промијенити да би се филмски ритам могао осјетити још на нивоу сценарија. Холивудски редитељ и сценариста Александар Пејн (Alexander Payne) каже: „Када адаптирате књигу, ви не пишете нову књигу – правите филм, чија граматика функционише потпуно другачије. Што је боља књига, потребне су веће промјене. У доброј књизи функционишу литерарни ефекти, али је вама потребна слика, те је потребно да се према материјалу опходите као према сировини. Сви који очекују да филм буде вијеран књизи у ствари нити поштују

⁸³ Robert McKee, *Story*, Harper Collins Publisher, New York 1997, стр. 343.

филм неги поштују литерарни израз.⁸⁴ Један од најбољих холивудских сценариста на овај начин не доводи у питање сам принцип адаптације, нити се бави количином средстава која се могу примијенити при адаптацији прозе, већ прецизно позиционира положај себе као сценаристе у оквиру система кинематографије у којој дјелује.

Позабавимо се кратко суштинским одликама филмског сценарија. Чињеница да његова књижевна вриједност не може директно да допринесе изгледу филма не значи да она не може да опстане тамо као аутентична књижевна вриједност која филму не може да науди уколико редитељ не бива занесен самом књижевношћу не имајући у виду филмска средства. Такође, све елементе књижевности није нужно *преводити* на филм, јер ће на тај начин страдати филмска структура која је због поменутих немилосрдности *дугометражног* те комерцијалног (временске димензије) често крхкија од оне књижевне којој лакше опраштамо *страницу вишка*. Како је Тарковски (Андрей Арсеньевич Тарковский) у својим записима о режији *Вајање у времену* говорио за Толстојеву величину, да је не сачињавају само понирања у дубине људске душе него њихова мјешавина са читаоцу досадним моралистичким наглабањима. Филм много немилосрдније поступа према својим *вишковима* јер је филтер трострук: филмски материјал пролази кроз руке сценаристе, редитеља те монтажера, а сви заједно стварају цјелину коју ће публика перципирати *одједном*.

Поменувши *вајање* у наслову књиге Тарковског, а у контексту филмске структуре, није лоше направити паралелу између класичне вајарске умјетности и умјетности филмског сценарија. Одабирање жанра или стила уколико је у питању оригинални сценарио или бирање штива за адаптацију представља оно што је у вајарству одабир материјала. Избор мотива једнак је избору теме и односа међу ликовима. Вајање облика подудар се са писањем, али тек онда долази до најблискије подударности због које се наводи поређење. Завршна дорада скулптуре је најнапорнији дио, али неопходан, јер јој само он може подарити ауторову идеју и завршни облик. Иако сценарио није финални облик неког филма једнако далек од завршетка рада једнако удаљен од њега колико је зачеће од порођаја, да би се прецизно представили односи међу ликовима, потребно је правити промјене које наизглед дјелују као детаљи, али представљају изузетно битан сегмент у раду на сценарију. Услед поменуте бриге о техничким детаљима, велика је вјероватноћа да ће се запоставити неки од сегмената који се

⁸⁴ *Screenwriters' Masterclass – Screenwriters Talk About Their Greatest Movies*, edited by Kevin Conroy Scott, Faber and Faber, New York 2004. стр. 236

претпостављају, а нису показани, представљени. Такође, сам материјал у току процеса, може да покаже неко својство на које се у планирању није рачуло, те може да одведе ауторе у другачијем правцу.

Сценарио такође не треба да представља ограничење поготово уколико је сценариста уједно и редитељ филма, нити његова прецизна израда предмет фетишизације. Па ипак, имати у писаном облику све идеје које су у оптицају, може да допринесе смањењу могућности неспоразума као и њиховој каснијој редуцији.

Литерарно дјело ипак не треба подцјењивати по количини материјала које може да пружи филму. Упознавање са свим његовим финесима, парадоксално, веома често помаже да се оне лакше оставе са стране и уступају мјесто бољим рјешењима, док се прескакање сегмената дјела из нехата свети филму недореченошћу, нејасношћу и немогућношћу да се пренесе цјелокупна мисао или атмосфера коју књижевно дјело собом носи.

Један од основних принципа путем којих се одређена тема преноси из књижевног предлошка у филмски сценарио јесте редуција. Иако не говори од линији литература – сценарио, већ о избору мотива и тема приликом рада на оригиналном сценарију, сценариста Пол Леверти (Paul Laverty) пише: “Открио сам да сваки пут кад пишем једну причу, могао бих из ње да напишем четири или пет филмских сценарија. Да бих објаснио тај осјећај према ликовима, направићу мало поређење: они су попут птића у гнијезду /.../ Оно што примјећујем код сваког од њих је то да ме дозивају без престанка – Мене! Мене! Мене! А ви једноставно морате да их побијете да они не би уништили ваш сценарио”.⁸⁵

То је управо питање структуре филма која се заснива на другачијем језику од језика књижевности. Да би представио ток мисли, писац може да у помоћ позива истовремено и филозофију и слике, као и ритам самих ријечи. Грађа од које сценариста саткива своје дјело се разликује: сцена, колико год кратка она била је основна јединица филмског сценарија и ритам филма зависи првенствено од њиховог распореда, распореда дијалога али и од елемената које не контролише само сценариста него и редитељ те монтажер.

Иако у великим продукцијама питање поклапање редитељевих личних афинитета често не зависи од њега, чињеница да постоје редитељи који приликом адаптације прозе воде рачуна о избору књижевног дјела за које се опредјељују потврђује да је могуће

⁸⁵ Исто

изградити визуелно тематски стил који неће бити искључиво *екранизација* одређеног романа, већ аутентичан филм као спој више елемената који се надопуњавају и као тако синкретички расположен, у већој предности да буде универзалнији. Та преклапања могу да буду на новоу поднебља (нпр. *Мртви Цона Хјустона* по приповиједи Џејмса Џојса), или на тематском плану у којима редитељ експериментише са начином на који се литерарно представља визуелним језиком а да при томе не мијења радњу (као што су филмови Стивена Далдрија *Сати* по роману Мајкла Кенингема или *Читач* по роману Бернхарда Шлинка).

Такође, ту је и америчка школа сценарија која се заснива на обрасцима Аристотелове поетике чврсте драматургије у којој су узроци и пољедице дешавања чврсто везани, а њих омогућава низ занатских образаца који се заснивају на низу преокрета на одређеним мјестима, те *правилу тројке* које помиње сценариста Скот Френк (Scott Frank):

Set Up:

-State It

-Restate It

-Pay Off⁸⁶

У истој групи се налази и сценариста Тед Тејли (Ted Tally), аутор сценарија за култни филм *Кад јагањци утихну* (*The Silence of the Lambs*, 1990, Jonathan Demme) по роману Томаса Хериса (Thomas Harris). Он своје сценарије пише са прецизном свијешћу о три чина и неопходности филмске конструкције: “Прије или касније варате у сваком филму, само се надате да није превише очито!” Овај духовит коментар Тејлија свакако упућује на природу умјетности те напомиње на њено *приближавање истини* или ти указивање на истину саму, али истовремено заступа и горе поменуте тенденције. Неке од наведених метода су директно везани за развијеност филмске продукције те нужно успостављају координате које ће омогућавати сналажење у мноштву материјала и представљати неопходну степену коју је потребно прескочити ка развоју оригиналне ауторске поетике (интересантан је податак којег Тејли наводи, да су најбитнији првих десет страна сценарија – зато што ће оне оставити највећи утисак на будућег продуцента – те посљедњих десет минута филма – зато што ће га оне квалификовати за биоскопску продукцију).

⁸⁶ Исто

На другој страни је сценариста Ендру Хортон (Andrew Horton) који тврди да је добар сценарио заснован на аутентичним ликовима, те да емпатија с њима не зависи у тако великој мјери од саме приче и да је сукоб унутрашњег свијета ликова са реалношћу те конкретизовање тог сукоба кључно.

Поетику који Хортон овом приликом препоручује, махом се заснива на низу аутентичних детаља који преовладавају над причом, али се у том случају јавља друга бојазан на коју упућује редитељка и сценаристкиња и редитељка Лиса Холоденко (Lisa Cholodenko): “Веома је битно да вас не зароби један дио филма”. Имајући у виду чињеницу да је у филм дошла из фотографије и сликарства, дакле визуелних умјетности које у себи немају временску димензију коју има филм - ово је запажање једнако битно за сценаристе колико и за редитеље. Иако филм дозвољава импозантно компоноване кадрове или фантастично написане дијалогске сцене, треба повести рачуна о одређивању њиховог правог мјеста у филмовима. У тим случајевима је боље кренути од цјелине: која су то мјеста на којима филмска структура дозвољава велелепност. У противном, остатак филма постаје жртва једног кадра или појединих занимљивих сцена. Да би се све то спријечило, потребно је направити базу још на нивоу сценарија, а она ће се односити на ритам.

Неке од могућих промјена приликом којих долази у адаптацији прозе су сљедеће:

1. Промјена значења мотива, теме: у филму *Књига о џунгли* (*The Jungle Book*, 1967, Wolfgang Reitherman) Волфганга Рајтермана по роману Радјарда Киплинга (Rudyard Kipling) мотив џунгле варира од животињског свијета у роману, до сигурности коју џунгла представља у филму, па се кроз то помијерање и сама тема претвара у причу о одрастању)

2. Промјена средстава којима се представљају мотиви: у играном филму *Бјели очњак* (*White Fang*, 1991, Randal Kleiser) тешко је детаљно представити сегменте романа Џека Лондона (Jack London) који се односе на комуникацију међу животињама - како због брзине којом се мисли износе, тако и због практичних разлога отежаног снимања са животињама

3. Промјене које се огледају у специфичности филмског и књижевног језика: филм *Поверљиво из Л.А.* (*L.A. Confidential*, 1997, Curtis Hanson) настао по роману Џејмса Елроја (James Ellroy) не задржава експерименталност коју има књига – монтажа присутна у оба медија чешћа је на филму него у књижевности; роман *Цаца у метроу* Рејмона Кеноа (Raymond Queneau) и дан данас плијени својим језиком који је *писан како је и изговоран*

док је та експерименталност дијалога на филму тешко примјетна услед бројних редитељских експеримената Луја Мала (Louis Malle)) које спроводи

4. Скраћивање: неопходно при адаптирању великих романа, какви су *Прохујало с вихором* Маргарет Мичел (Margaret Mitchell) или *Ана Карањина* Лава Толстоја (Лев Николаевич Толстой) гдје је евидентна потреба за скраћивањем чак и без полемисања о самом сценаристичком поступку

5. Намјерне промјене које се тичу потребе аутора филма да књижевно дјело прилагоде властитом сензибилитету: на примјер филм *Ребека* Алфреда Хичкока (Alfred Hitchcock) који основно осјећање тјескобе проузроковане првим лицем у којем пише јунакиња романа *Дафни ди Морије* (Daphne du Maurier) претвара у осјећање гађења и дистанце тако да се мијења и сам крај тј. чињеница да је у књизи њен муж заиста убица, док је на филму убиство несрећан случај; осим тога, Трифо (Truffaut) у својим разговорима са Хичкоком напомиње и сличност *Ребеке* са бајком те би се у том случају као могућа промјена могла издвојити и промјена жанра

6. Промјена дијалога; колико год динамични били дијалози у роману, њихово скраћивање и прилагођавање филму је свакако неопходно

7. Промјена краја специфична за анимиране филмове (иако би бављење овим феноменом изискивало посебну расправу), на овом мјесту није лоше напоменути да срећни крајеви у анимираним филмовима нису последица насилног *happy end*-а који би задовољио потребе жанра или циљне групе, напротив; ангажман у раду на анимацији као и њена природа упућују на то

Адаптација по мотивима позната је у књижевности још много прије настанка филма. Распон на љествици у којој мјери се филм ослања на књижевност је огроман. Роман може да личи на књигу снимања и да истовремено има своји књижевну вриједност, а можда и само да инспирише филмског аутора који ће на основу интересантних сцена правити властиту структуру, за шта је најбољи примјер филм *Мишима: Живот у четири поглавља* (*Mishima: A Life in Four Chapters*, 1985, Paul Schrader), у којем аутор прави компилацију четири дјела Јукија Мишима (Yukio Mishima) и комбинује их са његовом биографском грађом.

Како није у питању научни доказ него умјетничка креација, те је од сваког сценарија могуће направити филм, доказује анегдота из живота аниматорке Доне Камерон (Donna Cameron) пред којом је професор на филмској школи подерао њен сценарио тврдећи да никад неће направити филм од свог сценарија, на шта је она за

сљедећи час снимила експериментални филм у којем је снимала комаде подераног папира свог сценарија и назвала га *Филм направљен од сценарија (A Film Made With a Script)*.

Линеарност као принцип филма одавно су оповргли сценарији компликованих структура међу којима је *главни мештар* сценариста Гиљермо Аријага (Guillermo Arriaga), те постојање интерактивних филмова у којима гледалац сам бира и почетак и крај филма... Ингмар Бергман (Ingmar Bergman) је писао сценарије за своје филмове у којима наводи мисли јунакиње које јој пролазе кроз главу. Према томе, не постоји успостављено правило које даровит аутор не би могао оповргнути.

Чињеница је да су неки медији због своје природе предодређенији представљању неких осјећања, мисли. Па ипак, изузеци су стварали сваку историју па тако и филмску. За неке романе се чини као да су писани да би у будућности постали филм, други у својој херметичности као да се боре и са самим ријечима. Филмски сценарио садржи техничке елементе који могу да послуже олакшавању комуникације између филмских радника, он личи на драму у којој је опис мизансцена једнако битан као и саме реплике а све то га не спречава да буде књижевно дјело.

Сваки сценарио је адаптација, било сна, било визије, било историје или романа.

И као што је већ напоменуто, филм као и филмски сценарио су отворени за различите утицаје а његове честе и густе ограничености неријетко се претварају у предности. Филм може да *сарађује* са позориштем, може да *потврђује* књижевност и док год се води рачуна о аутентичности самог медија (тј. док год га аутори сматрају аутентичном умјетношћу) отворен је за све врсте експеримената.

4.1 Књижевност као инспирација нове анимиране технике: *Старац и море* Александра Петрова

Историја анимације преклапа се са историјом цртежа и стрипа, а њен настанак и одвајање од *једнофрејмних* визуелних умјетности веже са за настанак филма. Исти спектар разлика које раздвајају фотографију од кинематографске слике, може да се примијени и на дистинкцију коју имамо између цртежа – слике и анимираног филма, уз додатну непосредну субјективност насталу усљед недостатка објектива. Дакле, са једне стране имамо визуелне умјетности које су ограничене на своју плошну природу а са

друге стране имамо умјетности које захваљујући недостацима људског ока, ретиналној перзистенцији и фи-ефекту, услед брзог смјењивања низа сличица у нашим очима стварају илузију покрета. Парадоксално, код првих, једним од највећих ефеката које слика може да остави на свог посматрача јесте изазивање илузије покрета (ефекат покрета на сликама Ван Гога или утисак помијерања очију ликова светитеља на иконама византисјске школе), док је на филму наша пажња најинтензивнија управо у тренуцима тишине и не тако великих покрета, онда кад је напетост највећа. Јасно је да је и један и други ефекат толико интензиван зато што је у супротности са самом природом једног и другог медија, зато што испитује његове границе. Теоретичари анимације су сматрали да је за настанак анимације неопходна деструкција слике. Један фрејм поништава други да би се дошло до трећег, а све то да би се створио покрет. Због тога су настајали анимирани филмови и читави правци у којима је једноставност облика основа ликова. У тим случајевима, неријетко се дешавало да то поједностављивање одведе у симболику толико огољену да је сваком примјетна. Ипак, шта уколико се деси да је умјетникова замисао тако интензивна, да је замишљена стварност толико велелепна да се неко досјети да је у својој величини представи у филму баш онакву каква је? Поједностављивање, раније на нивоу цртежа, сада ће се опет догодити, само што у питању неће бити визуелни аспект него драматуршки. Због тога није случајно да се сценарији за анимирани филмове Александра Петрова заснивају на књижевности, а визуелни аспект садржи сву комплексност стварности. Књижевност, за разлику од филма, може да рачуна на наше асоцијације и предзнање. Петров на себе преузима задатак да нам те асоцијације – оне занимљиве асоцијације из његове свијести за вријеме читања дјела – представи.

У случају филма *Старац и море* (1999) Александра Петрова чији је сценарио настао по роману Ернеста Хемингвеја (Ernest Hemingway), није било неопходно само свести причу на заокружену драмску структуру која ће бити довољна да исприча догађај и не оптерећује детаљима, осмислити ликове, композицију кадрова, нацртати детаљан стори борд. Прије свега, било је неопходно усавршити технику која ће омогућити анимацију *покретних слика*. Не као превод енглеског *moving pictures*, што бисмо могли окарактерисати као покретне фотографије, већ слика као умјетничких дјела. Сама техника вишеслојних стакала (еквивалентна данашњим лејерима, ранијим целовима) није била довољна да би се извео ефекат покрета слика чији бисмо изглед у историји сликарства могли смјестити између реалиста и експресиониста. Била је потребно савладати и вјештину сликања прстима и четкицама на стаклу, толико брзу да један

сегмент стоји на стаклу тек толико док се сними, да би се послије могла снимати нова фаза бришући претходну, те снимати их хиљадама пута.



Старац и море, 1999.

Бављење филмом многи често сматрају сувише техничким послом, поготово неких занимања везаних за њега. Слично као и архитектура, филм се сматра спојем технике и умјетности. То понекад није далеко од истине. Неопходно је познавати одређене техничке могућности да би се овладало филмским медијем. Међутим, исто тако је могуће из револта према медију развити естетику која ће заобилазити нека његова правила.

У контексту технике, оно што је инспиративно код Петрова јесте његова способност да представи слике из своје главе не правећи компромисе са разликама које настају при материјализацији идеје. Опишимо ефекат: Гледамо секвенцу лова велике рибе у филму *Старац и море*. Питамо се како је то могуће урадити. Након неколико покушаја изналажења рјешења, схватамо да познате технике нису у питању. Само дјело о томе не говори ништа. Након читања о техници уља на стаклу схватамо да је могуће створићи одређене ефекте, али да је неопходно савладати одређену вјештину руку. Разматрајући један по један елемент технике, откривамо да је могуће постићи одређени ефекат на овај или онај начин, али смо свјесни да нас покушај да спроведемо нешто

слично не би одвели никуда. Техника је ту само да би спровела одређену идеју и она као таква у умјетности не може стајати сама за себе, па ни у животу. Петров је јединствен умјетник и он то није само због тога што је усавршио одређену технику која граничи са неизводивим.

Све Петровљеве филмове, почевши од најранијих па до посљедња два одликује јединство стила и дјелимично тематике. Архетипске појаве – без обзира да ли је у питању љубав или страх чине се као једина довољно значајна тема којој овај умјетник приступа. Међутим, и поред тако изражених визуелних и тематских специфичности, ови филмови се међу собом и те како разликују. То не зависи само од атмосфере. Руска унутрашњост у филму *Крава* (*Корова*, 1989), мноштво тамних боја које преовладавају у овом филму те са друге стране свијетло плаве нијансе и до тада на филму невиђени на такав начин представљени морски таласи, не разликују се само по Петровљевом унапређивању сопствене технике. Он тражи посебан израз за сваки кадар а претходно истражене технике нису нешто што ће ограничити могућности његовог визуелног изражавања. Понекад исувише детаљно истраживање реализма као што је прављење макете рибе или снимање и изучавање таласања виде да би се добио реалистичан приказ, испреплитано је са велелепношћу секвенци које су експлицитно надреалне и вођене логиком сна. Оно што је изузетно значајно за Петрова јесте то да код њега форма и техника досљедн прате замисао, чак и кад је потребно пронаћи потпуно нове методе у анимацији који нису коришћене раније. У филму *Русалки* (*Русалка*, 1997) имамо свијетле тонове, налик на акварел по прозраности нијанси које га карактеришу, шта постиже контролом свјетла са горње или доње стране стакала.



Крава, 1989.

Умјетност анимације, чак и оне најједноставније је у велико мјери окренута техници. Осим филмских средстава којима аутор мора да барата с лакоћом, аниматор мора да влада и додатним ликовно-техничким вјештинама које су кључне да изабрану технику.

Из драматуршког угла, његове адаптације се базирају на поједностављености приче. Он не инсистира на филмским средствима попут брзе монтаже, већ монтажу сновиђења постиже унутар једног кадра, па сценаристичко правило које важи за играле структуре у којем сцена има јединство радње, мјеста и времена, овдје више не важи. Тако имамо секвенце преласка у сан и назад, умањавање лика у величину бубе да би прошетао по роговима убоге краве или претварање љубавног загрљаја двоје младих у двије рибе на сувом - у континуитету. Привидни реализам ликова такође је стављен у службу значења, али и утиска, јер су Петровљеви ликови утолико живљи уколико проистичу и крећу се из смјесе боје.

Оно што је за Петрова веома важно јесте да је успио да пронађе свој аутентичан израз као појединац, а не у оквиру филмског студија или тренутне струје, мада је имао много сарадника. Кроз свој живот, рад и огроман допринос анимацији, Петров је пружио и слику анимације уопште: огроман труд, енормна енергија, мјесеци и године рада због свега неколико минута филма.

Приче које Петров прича својим сликама наизглед су веома једноставне. Комплексност његовог рада проистиче из технике којом он постиже савршену једноставност али и склад. Питање се дакле не тиче оригиналности. Иако се формално држи реализма, слике које он покреће говоре о величанствености природе у пуном њеном сјају. При томе, како је његово умјетничко полазиште најчешће књижевност, Петров не прави концепт да би прикрио свој недостатак умјешности и у томе потпуно успијева, а да ни у једном тренутку не склизне у неукус.

4.2 Примјер различитих адаптација прозе у оквиру опуса једног аутора: анализа дугометражних играно-анимираних филмова Јана Шванкмајера (Jan Švankmajer)

За Јана Шванкмајера може да се каже да је један од европских редитеља који су током читаве своје каријере били досљедни спровођењу својих идеја такорећи бескомпромисно. Један од могућих узрока истрајавања ове на тако честе појаве може да буде чињеница да се Шванкмајер бавио првенствено анимираним филмом, чију публику – поготово оних *за одрасле* – није вишемилионска, па самим тим ни филмови нису комерцијални. За вријеме своје каријере је направио тридесетак краткометражних анимираних филмова и шест дугометражних, док је продукција седмог у току. Стварање посебног аудио-визуелног стила, Шванкмајер може да захвали великим дијелом и групи сарадника са којима је радио већину својих филмова, међу којима су његова супруга, сликарка и концептуална умјетница, Ева Шванкмајерова (Eva Švankmajerová, умјетнички директор, костимограф и сценограф), Иво Спаљ (Ivo Spaļ, звук) те Јаромил Калиста (Jaromír Kallista, продуцент и глумац).

Бацивши поглед на његово цјелокупно дјело, стиче се утисак да се у овом опусу издвајају одређене фазе, међутим, њихове поједине одлике су првенствено тематске, естетске или технолошке али их је веома тешко довести у везу са токовима кинематографије у распону од педесет година у којима су настајале. Шванкмајер је, са друге стране, утицао на многе ауторе међу којима су браћа Квеј (Stephen and Timothy Quay) као и Тери Гилијам (Terry Gilliam)⁸⁷. Иако га не сматрају зачетником анимацијске технике пикселације, он је један од аутора који је открио и унаприједио њене огромне

⁸⁷ (непознат аутор), *Jan Švankmajer*, Wikipedia.org, http://en.wikipedia.org/wiki/Jan_%C5%A0vankmajer, (5.12.2014)

могућности, тако да је та техника постала средство којим он успијева да визуализује своје надреалне идеје, избјегавајући при томе одвећ *софтверски* печат који компјутерска анимација оставља за собом. Ипак би била грешка назвати Шванкмајера аскетом који одбија благодати савремених технологија, напротив: у свом посљедњем дугометражном играном филму из 2010. године *Преживети свој живот* (*Přežít svůj život*), користи компјутерску методу *cut-out* анимације, комбинујући је са играним сегментима филма, пикселацијом и традиционалном лутка анимацијом (које су генерална одлика његовог стваралаштва).



Преживети свој живот, 2010.

Шванкмајерово стваралаштво би грубо могло да се подијели у двије фазе које се једним дијелом преклапају:

1. Фаза у којој је снимао краткометражне анимиране филмове - која почиње његовим првим филмом *Посљедњи трик господина господина Шварцвалда и господина Едварда* (*Poslední trik pana Schwarzwalldea a pana Edgara*, 1964) и завршава његовим филмом *Храна* (*Jídlo*, 1992)
2. Фаза у којој снима дугометражне играно–анимиране филмове – она почиње филмом *Алиса* (*Něco z Alenky*, 1988) и траје још увијек

Са аспекта анимације, те експериментисања формом, његова прва фаза је занимљивија. У њој је омеђио поља којима ће се бавити у својим дугометражним филмовима и при томе створио дјела која су сама по себи од изузетне умјетничке вриједности. Ови филмови су ритмички прављени у *једном маху*, инстинктивно,

прецизно, немилосрдно снажно, друштвено критички (можда би прецизније било рећи сатирично), а у њима је присутна *драматургија вица*. У питању су краткометражне структуре са почетком, средином и крајем и најважније, *мишљу* коју носе, или како би је Лајош Егри (Lajos Egri) назвао, *премисом*⁸⁸. Она је неријетко и отворено изругивачки настројена према савременом западном конзумерском друштву, а сама структура јој је у потпуности подређена тој мисли (нпр. три врсте дијалога у филму *Могућности дијалога*, три obroка у филму *Храна*). Најчешћа стилска средства којим се постиже ефекат који провоцира су градација и контраст.

Прва фаза његовог стваралаштва сама по себи заслужује посебну анализу, међутим, оно због чега је у овом раду занимљива јесте што у њој Шванкмајер почиње да се бави адаптацијом књижевних дјела на различите начине, те проналази два аутора по чијим приповијеткама снима кратке филмове (*Žvahlav aneb šatičku slaměného Huberta*, 1971, *Zánik domu Usherů* 1980, *Kyvadlo, jáma a naděje*, 1984) а чија ће дјела касније адаптирати (или се њима инспирисати) у својим дугометражним филмовима: Едгара Алана Поа (Edgar Allan Poe) и Луиса Керола (Lewis Carroll).

Са становишта сценарија, тј. структуре приче, друга фаза је занимљивија за анализу, те ћемо се њоме подробније позабавити. У другој фази настају филмови: *Алиса* (*Něco z Alenky*, 1988), *Фауст* (*Lekce Faust*, 1994), *Сладострасници* (*Spiklenci slasti*, 1996), *Отесанек* (*Otesánek* 2000), *Лудило* (*Šílení*, 2005), *Преживети свој живот* (*Přežít svůj život*, 2010).

За *Алису* адаптира роман Луиса Керола *Алиса у земљи чуда*, „Фауста“ гради по Гетеовој драми, драми Кристофера Марлоуа (Christopher Marlowe) *Доктор Фаустус*, те чешким народним причама на којима се заснивају различите адаптације луткарских представа за сагу о теологу који је продао душу ђаволу. *Отесанек* је својеврсна актуелизација бајке Карела Јаромира Ербена (Karel Jaromír Erben), а *Сладострасници* и *Преживјети свој живот* настали су као оригиналне приче. *Лудило* су, што се литерарних предложака тиче, најкомплекснији *дериват*: инспирисани су двјема приповијеткама Едгара Алана Поа – *Систем доктора Тара и професора Фетера* (*The System of Doctor Tarr and Professor Fether*) и *Сахрањени пре смрти* (*The Premature Burial*), те животом и филозофијом Маркиза Де Сада (Marquise de Sade) који се појављује као један од главних ликова.

⁸⁸ Lajos Egri, *The Art of Dramatic Writing*, Simon and Schuster, New York, 1965.

Адаптација прозе је често била предмет полемике у сценаристичким круговима у којој су преовладале двије тврдње. Прва струја чије присталице сматрају да не постоји умјетнички разлог за промјену медија неког дјела, те да је узрок масовних екранизација прозе или стрипа комерцијалан: аутор, наводно, сам зна шта је за његово дјело најбољи медијум. На другој страни су они који тврде да се величина одређеног дјела између осталог мјери по томе колико адаптација има. Истина и умјетничка пракса су на средини овог пута. Сид Филд (Syd Field) тврди да: „Када адаптирате роман у сценарио, све што треба да задржите су главни ликови, ситуација, и неке дијелове (не све) приче. Можете да додајете нове ликове, неке да избаците, измислите нову ситуацију или догађај или можда да унаприједите структуру романа.“⁸⁹ Начин на који је Шванкмајер адаптирао Поову приповијетку *Пад куће Ашер* у кратки филм, као да се поиграва са овом тврдњом, као и са формом уопште. Наратор говори Поов текст све вријеме (значи, задржан је главни лик и сам текст), али осим једног гаврана који се појављује на почетку и на крају, у филму нема живих бића. Међутим, у дому Ашерових, иако тамо нема никога, чини се да је никад живље. Предмети се помијерају сами од себе (што се постиже пикселацијом) и аутор досљедно од почетка до краја спроводи идеју да су несмирени духови једини становници кући и вјешто успјева да избјегне замку употребе флешбека којој су прибјегавали други аутори који су адаптирали овај текст.

Иако се на први поглед чини да Шванкмајер лагодно приступа дјелима која екранизује, он као да се држи максиме који је Бојан Ступица поставио за адаптирање прозе – од дјела које се екранизује преузети само наслов и одговорност да новонастало дјело буде умјетнички једнако вриједно као свој предложак.⁹⁰

Једном ријечју, Шванкмајер одабере приповијетке у којима препознаје своје опсесије, приповијетке у којима налази простор да их надогради сопственим коментаром, тако да се не косе са пишчевим доживљајем свијета. Његови опсесивни мотиви су страст, распадање, потиснута сексуалност која избија на површину, рађање, смрт, иницијација, кастрација, храна, мучење – увијек гротескн супротстављени једни другима.

Структура његових филмова је углавном линеарна (пред гледаоца износи низ ситуација које градирају, најчешће по чудноватости, какав случај имамо у *Отесанку* и

⁸⁹ Syd Field, „Screenplay, Foundations of Screenwriting“, Dell Publishing, New York, 1984, стр. 177

⁹⁰ Бојан Ступица у: Материјал са X симпозијума Фестивала филмског сценарија у Врњачкој Бањи, 1986.

Лудилу) или циклична (тако да се у посљедњој сцени враћамо на почетак авантуре, што антиципира непрестано понављање људске глупости или некорисност искуства - у *Фаусту* или крај фантазије - у *Алиси*).

Ликови које Шванкмајер бира за своје јунаке обично имају двије особине: пасивност или знатижељу. С обзиром на то да је акценат на представљању изопачености свијета који критикује, то је логичан избор. Шванкмајер избјегава дубљу психологизацију, што може да буде посљедица црне комедије/сатире у које би се жанровски могла сврстати његова дјела, мада се њихова велика експерименталност углавном одупире жанровској квалитацији. На почетку филмова *Лудило* и *Преживети свој живот*, аутор се појављује у првим кадровима и жанровски их одређује, тако да прави демистификацију жанра самим тим поступком. Тако он за *Лудило* изјављује да је у питању хорор филм (иако се коси с дефиницијом тог жанра зато што не генерише страх него зачуђеност, гађење), а за *Преживети свој живот* истиче да је у питању *психоаналитична комедија* зато што је један од ликова психоаналитичар.

Главни јунак је неко наиван и најчешће неснађен у свијету око себе. Пред њим се отварају нови универзуми, чије је откривање његова главна функција, али крај увијек представља расцјеп између тог свијета и појединца. Савремени Фауст напушта простор у који је необичним случајем ускочио из своје свакодневице, Алиса је поново у својој затвореној соби, психоза Жана из *Лудила* није излијечена на крају. Једини изузетак је дјевојчица Алжбетка у филму *Отесанек*. Психичка стања кроз која пролази брачни пар који у жељи за дјететом посеже за очајним поступком и од дрвене скулптуре прави дијете које ће се касније развити у чудовиште, бивају потиснута у други план усљед гротескности самих призора те алегорије друштва. Са друге стране, Алжбеткин лик од почетка до краја има свој ток, промјене и што је најважније, вољу – било да открије, сакрије, заштити, спроведе своје. Ни она на крају не успијева.

Алиса је Шванкмајереров први дугометражни филм, али не и прва адаптација Луиса Керола. 1971. године снимио је кратки анимирани филм *Јабервоцки или Хубертово сламнато одијело* (*Žvahlav aneb šatičky slaměného Huberta*), духовито – сатиричну повијест о конформизму, насталу по Кероловој поеми. Иако је готово у потпуности измислио сиже, задржао је дух који Керол описује.



Алиса, 1988.

Са *Алисом* је кренуо другим путем. Шванкмајер готово у потпуности задржава Керолов сиже и ликове, али ситуације тумачи на сопствени начин. Филм почиње сценом поред потока у којој сестра Алиси чита причу. Алиса убацује каменчиће у воду, а потом нас аутор резом води на сцену у којој је она сама у соби и у којој убацује каменчиће у шољу чаја. Иако ове сцене нема код Керола, у филму може да се каже како је она слика Алисиног унутрашњег стања, откривања сопствене сексуалности, мотивом којим обилују Шванкмајерови филмови. Начин на који Шванкмајер кадрира њену сестру као и њена црна хаљина, дају коментар на учмали свијет у којем се налази Алиса. У секвенци која слиједи може да се прочита цјелокупан однос који Шванкмајер има према адаптацијама. Секвенца која слиједи, траје до Алисиног доласка у Земљу Чуда. Керол описује ужурбаног зеца којег Алиса среће на ливади те почиње да га прати увлачећи се за њим у рупу на стаблу, те пропада кроз нивое све док не дође у просторију са мноштвом лишћа. У филму се ствар мијења, али не по догађајима, већ по просторима а самим тим и значењима које Шванкмајер одређује прецизније од Керола. У филму је зец препариран и налази се под стакленим звоном. Он из фиоке вади црвено одијело, облачи га, разбија стакло и отрчи, а Алиса трчи за њим преко преоране земље која због монтажног реза и филажа дјелује као дио просторије. Тако се ствара утисак да је то пространство дио свакодневице, на само корак од утабаног пута. Алиса се потом увлачи у ладицу, још један

мотив који Шванкмајер обилно користи, те почиње да пропада. *Нивои свијести*, тј. подсвијести коју су претходни анимирани филмови о Алиси представљали као велелепну фантазију, овдје су далеко од привлачног, боље би се могли описати као мучни. Сваки детаљ је битан. Мноштво тегли које подсећају на оне са зимницом у подрумима старих зграда, стари лифт који пропада, јесење опало лишће – све дјелује као дио нечије стварности, у овом случају, чешке стварности друге половине двадесетог вијека и тешко је не помислити да интервенција овакве врсте није била намјерна или да је била условљена продукцијским условима. Сид Филд каже да: „Свака креативна одлука мора да буде условљена ИЗБОРОМ, а не НЕОПХОДНОШЋУ. Ако ваш лик мирно изађе из банке, то је једна прича, а ако он истрчи из банке, то је друга прича.“⁹¹ Тако је и са ликовним елементима, који умногоме утичу на тумачење приче, поготово у анимираном филму. Избор да простори у Земљи Чуда буду учмали, да преовладавају хладне боје, да текстуре тканина дјелују помало застарјело, не чини се нимало случајан, а комбинација играног, анимираног те коришћење лутака у филму говоре више него што би било какав дијалог могао да исприча. Након што поједе колачић, Алиса се смањује као код Керола. Међутим, док је велика као мачка, Алиса је анимирана лутка. За овај конкретан случај, не би изненадило да је продукција условила креативно рјешење. Али, како то бива на филму, непланирана рјешења, уколико не покушавају да се сакрију, увијек раде у служби значења. Алисин повратак у нормалну величину након циновског изгледа, догађа се њеним *напуштањем љуштуре*, тј. маске направљене да представи њену предимензионирану верзију и говово је немогуће физиолошки не детектовати овакав шок који је код Шванкмајера присутан у мноштву сцена у којима користи пикселацију.

Он се у *Алиси* и буквално поиграва са дословним адаптирањем прозе. Тако се Керолове дидаскалије: „Рече Алиса у себи“ или „Рече зец“, понављају у мноштву кадрова као коментар који је у служби грађења ритма.

Детаљи које Шванкмајер убацује на тренутке су још необичнији од оних у Кероловој причи и иду у веће крајности. Сигурно је да би се Фројд радовао да је имао овакво умјетничко дјело за анализу, међутим, *нелагодности у култури* Шванкмајер приступа толико директно и отворено да се може рећи да користи пут паралелан Фројдовом, са истим циљем: извући на површину све заташкане или замандаљене мисли класичне књижевности и показати их у њиховом пуном сјају.

⁹¹ Исто

Јунакиња на почетку филма сама даје упутство за читање филма: *Close your eyes, otherwise, you won't see anything!* (Затвори своје очи, јер у супротном нећеш видјети ништа!)

У филмовима *Отесанек* и *Фауст*, Шванкмајер је користио специфичан драматуршки поступак. Он је одабрао познате приче и јунаке у савременом свијету, који на одређени начин реинкарнирају своје литерарне претходнике, а потом само дјело препричао унутар нове филмске структуре. Овај принцип бисмо могли дефинисати као *прича у причи*.

Радња филма *Фауст* почиње на прашким улицама у којима младићи дијеле летке са мапом на којој је црвеном бојом обиљежено једно мјесто. Савремени Фауст одлази кући те након што се сусреће са *мраком* (проузрокованим мучном свакодневицом), одлучи да пронађе мјесто обиљежено на мапи. Шванкмајер не даје много значаја мотивацији лика, Фаустовим поступцима влада логика сна: од почетка у којем долази у мрачне ходнике наизглед напуштеног позоришта, до краја у којем сумануто напушта квазипозориште и губи живот истрчавши на улицу, падајући под аутомобил у којем нема возача. И овдје је, као у *Алиси* потпуно одсутна психологизација (осим оне на метафизичком нивоу, уз ослањање на предзнање о Фаусту као и чешкој луткарској традицији) па су скокови међу сценама велики, а ритам се искључиво базира на градацији психозе главног јунака, све док га она не одведе у смрт. Шванкмајер и овдје користи више филмских техника: игране моменте комбиноване са пикселацијом, *stop-motion* са луткама и колажну, *cut-out* анимацију. Структура филма може да се тумачи пирамидално, на одређен начин се прави паралела са Гетеовом структуром, али се ситуације у којима се главни јунак налази другачије. Пунктови у структури (сусрет са оностраним, потписивање уговора с ђаволом те благодати које Фауст добија као надокнаду за своју душу описане у другој књизи *Фауста*, а незаобилазне у чешким луткарским представама) оквирно се поклапају са оним из Гетеове двије драме.



Фауст, 1994.

Филм *Отесанек* је на неки начин најкомуникативнији са публиком зато што има највиши степен психологизације ликова, а читава прича функционише на нивоу алегорије. Та психолошка димензија је присутна у првој половини филма, али се она, као прича одмиче, све више губи науштрб оквира бајке из којег је потекла. Док су у *Фаусту* ликови комбинације идеја или типова, млади брачни пар, Божена и Карел имају психолошко оправдање својих поступака – не могу да имају дјецу. Док Карела прогања опсесивни страх од рађања, Боженина једина опсесија је да буде мајка. Та опсесија постепено прераста у неурозу. Ново виђење њихове приче се отвара из визуре њихове комшинице Алжбетке која улази у пубертет и почиње да се интересује за сексуалност. Она открива ствари о којима се не говори у породичном кругу, чиме јој аутор даје могућност да *купи карту* за припитомљавање чудовишта Отесанка.



Отесанек, 2000.

Као и у *Фаусту*, ликовима из филма почињу да се дешавају догађаји из књиге, а потом само књижевно дјело бива препричано у књизи. Тиме се повећава напетост јер јунаци ишчекују да виде да ли ће се у њиховим животима поновити исти догађаји, описани у причи. Док филм *Фауст* завршава трагично по јунака, за разлику од драма и тиме даје став аутора спрам Гетеовог деизма, бајка Карела Јаромира Ербена *Отесанек* се испуњава, али тиме одређује да сам филм више не буде бајковит. Умјесто да ослободи дјевојчицу страха, бајка коју она чита јој се догађа у животу, али не рачунајући на тренутак њеног припитомљавања чудовишта.

Најгнуснији Шванкмајеров филм, хорор филм, како га сам аутор назива у уводном прологу-манифесту, али и филм којим дефинитивно показује смјелост да се најмучније теме не остављају за далеке асоцијације, *оф-кадар* и ситне разговоре о провокативности аутора након пројекције и под лажним велом мистерије, него да се оне публици баце право у лице у пуном свом сјају и биједи – свакако је филм *Лудило*.



Лудило, 2005.

Филм почиње уводним кадром у којем Јан Шванкмајер говори да је „умјетност изгубила битку с рекламама“, како је настала идеја за причу, те јој унапријед одређује дводијелну структуру насталу контемплирајући о идејама из приповиједака Едгара Алана Поа: први дио филма слика екстремно либералан санаторијум, а други дио филма крајње конзервативан (и ригидан по својим мјерама) санаторијум. Иако се ово гесло само

хронолошки спроводи, оно служи као елемент већ поменутог концепта градације. Главни јунак Жан, након напуштања санаторијума у којем се лијечи од параноје, наизглед случајно среће Маркиза Де Сада те постаје његов штићеник, али и супротстављени. Екстремна глума, ликови на нивоу карикатуре, брутално описивање Де Садових оргија, тортуре у *конзервативном* друштву, гротескно спајање различитих епоха, многоструке елипсе у причи, визуелизација тока свијести главног јунака - испресијецани су сценама *stop-motion* анимације комада меса који такође градирајући иду ка својој кулминацији: полицама у савременом хипермаркету – и то баш у тренутку када Жан сазнаје да се болесницима конзервативног санаторијума одсијецају дијелови тијела не би ли били *излијечени*.

По односу према књижевним предлошцима, Шванкмајер је ипак – либералан. Он од Поа преузима само идеју о санаторијумима, али је визуелно разрађује, а саму причу о Жану и Маркизу Де Саду (који на крају завршава као жртва конзервативног система) конструише у потпуности. Ипак, генерално осјећање гнушања и општа атмосфера Поових приповиједака, дубоко се осјети. Идеја и однос према свијету, сецирање најмрачнијих људских тајни и дефинисање најзатајенијих страхова, многоструко одају почаст Поу, којег Исидора Секулић назива пјесником понора, а за којег Шарл Бодлер пише: „Код њега /Поа/ свако улажење у предмет привлачи као ковитлац тако да то читалац уопште не осети.⁹²“ Ипак, за разлику од Поа, Шванкмајерово „улажење у предмет“, његово распадање, аутодеструкцију, спој неспојивог, физиолошки је немогуће не примијетити и не осјетити. Тешко је остати хладнокрван на призор када се језик лијепи за ренде или расијеца свињска утроба из које испадају изнутрице.

Визуелне компоненте којима се кроз неки далеки имагинарни свијет говори о садашњости и које су у *Алиси* само наговјештене, овдје су доведене до краја. Њихова преувеличаност такође није случајна и сама по себи говори о томе колико је неопходно бити бруталан да би био примијећен у данашњем свијету. И колико је сама бруталност суштински небитна.

Поменута спознаја Шванкмајера о тренутном стању умјетности коју износи у уводу *Лудила*, могућ је разлог зашто је овај аутор на мапи европског мејнстрим филма неправедно и нечасно скрајнут, али истовремено и незаобилазан у историји анимираног филма.

⁹² Из Поговора у књизи Едгара Алана Поа *Украдено писмо и друге приче*, Адреса, Нови Сад, 2007.

Начин на који Шванкмајер бира своју публику, личи на његов одабир прозе коју ће адаптирати: из неке заборављене фиоке рехабилитовати приповијетку која ће послужити као костур за његово *месо*. „Одвећ горда да се свиди сваком“ баш као Дучићева Поезија, и Шванкмајерова умјетност одбија да се наметне савременом гледаоцу који је најчешћа тема његових филмова, који из својих мрачних дубина доносе више истина него што их можемо пронаћи у површности *питкијих* дјела која много чешће *конзумирамо*. Још једна опаска из Бодлеровог пера о суштини Поовог стваралаштва као да проширује своје значење и на савременог чешког умјетника: „И поред свог изванредног дара за настрано и грозно нема ниједног места у читавом његовом делу које би се односило на похотљивост или чак чулна уживања.“⁹³ Једино што, за разлику од Поа, умјесто од чулних уживања, Шванкмајер апстинира од погубне допадљивости масама и на свом путу, чини се као и на својим почецима, с једнаким жаром истрајава.

5. Један човјек као аниматор дугометражног анимираног филма

Анимирани филм је у својим почецима трајао неколико минута и та форма је у својим наставцима била везана искључиво за забаву и визуелну атракцију. Иако су кратки филмови неријетко били адаптације бајки или других прозних текстова, тек се за филм *Авантуре принца Ахмеда* (*Die Abenteuer des Prinzen Achmed*, 1926, Lotte Reiniger) појавила тежња да се наротив продужи, уведу споредни токови у причи, а самим тим и продужи трајање филма. У Сједињеним Америчким Државама се од почетка развијао систем у којем су се послови у процесу анимираног филма дијелили мануфактурно, сваки члан (односно одјељење) студија је радио један дио посла и тако је постигнута стилска кохерентност. У овом начину рада постојала је много већа могућност да се од више рјешења пронађе најбоље, а све у служби циљане публике и тренутног стања на тржишту.

Са друге стране су аниматори у које спада Рајнигерова, који раде техником којом владају у потпуности, имају мање времена за пробне пројекције, али и већу креативну

⁹³ Исто

слободу која није условљена комерцијалним успјехом. Анимација у овом случају није *савршена*, она ријетко када може да подражава реалан покрет из природе и махом је стилизована. Та стилизација која је условљена продукцијом, углавном се изроди у одлику стила. Бруно Едера сматра да није потребно поштовати принципе и праксу (као ни очекивања публике!), ни чекати да се оформи студио или сакупи новац да би се приступило изради дугометражног анимираног филма: „Свако ко је покушао да направи најједноставнији цртеж, зна да круг са двије хоризонталне црте на врху, једну вертикалну у средини и још једном хоризонталном испод могу да представљају лице и да линија треба да буде закривљена према доље да би лице било тужно или према горе да би имало срећан израз. Из тога слиједи да су ликови у дугометражним анимираним филмовима најчешће везани за такве конвенције. Ово се односи на све филмове са драмским заплетом, а поготово на случајеве „једног човјека“ који анимира читав филм /.../ и ово треба да докаже да је уз довољно талента и храбрости могуће савладати најограниченије конвенције уз употребу оригиналног садржаја и иновативног дизајна“. ⁹⁴ Та инвентивност је најчешће садржана у ликовној техници коју аутор користи и која управо јесте карактеристичан печат који његов филм чини препознатљивим.

Када је у питању 2д класична анимација, аутор најчешће сам ради и *key frame* и фазе покрета, а како најчешће сам бира сценарио, изглед филма може да донесе посебан квалитет, али често и да изненади својим ефектом. Ипак, није било случаја да је један човјек радио цјелокупан филм, него *само* анимацију. У тим случајевима се аутор фокусирао на анимацију, а сарадници се израђивали позадине, радили *композилинг* или *колор дизајн*, наравно, под редитељевим надзором, па је ауторство у свим случајевима колективно. Бруно Едера прави систематизацију фактора за ова два случаја:

„У свим облицима умјетности, постоји велики број фактора који утичу на успјех. Они укључују особине медија, културну позадину гледалаца, личност аутора док осмишљава дјело, било да је писац, сликар, вајар или кад је у питању синкретички вид стварања (нпр. у музици, глуми, плесу или кореографији). Сви ови елементи се примјењују у анимираном филму, али када је у питању дугометражни анимирани филм, ауторство је готово увијек колективно. Постоји неколико филмова које је правио један човјек и они носе његов печат. У овим случајевима критичари процјењују искључиво његов рад. Чак и у овим случајевима, рад мора да буде сагледан из више угла, који укључују дизајн, технику коју је умјетник користио, музику, коментаре или дијалоге, те наратив који је аутор користио.“⁹⁵

⁹⁴ Едера, цит. дјело, стр. 93

⁹⁵ Едера, стр. 18

Филмови које је анимирао један човјек, углавном нису постизали комерцијални успјех и најчешће су настајали као појединачни случајеви у оквирима различитих кинематографија.

5.1 Лоте Рајнигер *Авантуре принца Ахмеда (Die Abenteuer des Prinzen Achmed, 1926)*

Иако неки извори тврде да је Дизнијев филм *Снежана и седам патуљака (Snow White and the Seven Dwarfs, 1937, William Cottrell, David Hand)* први дугометражни анимиран филм, филм *Авантуре принца Ахмеда* из 1926. године је први сачуван филм који траје 65 минута. У вријеме када је један њемачки банкар предложио Лоти Рајнигер и њеним сарадницима из студија у коме су правили експерименталне анимиране филмове да финансира филм од преко сат времена техником силуета, кратки анимиран филмови до десет минута су били најдужа анимирана форма. Како техника силуета коју је користила Рајнигерова није била скупа, њеној групи сарадника (сниматељ Карл Кох, цртач позадина Валтер Трук те Валтер Рутман и Бертолд Бартош који су радили специјалне ефекте) био је изазов да се опробају у дугометражној форми. Израда филма је трајала три године.

Рајнигерова је исијецала силуете чија конструкција се састојала од више дијелова који су били повезани кратким комадима жице, тако да је њиховим помијерањем могао да се створи поглед сличан реалном, уз обраћање посебне пажње на студију стварног покрета и његову реконструкцију, како за људе и животиње, тако и за ефекте којима су се бавили аниматори и експериментатори Бертолд Бартош (Berthold Bartosch) и Валтер Рутман (Walter Ruttmann). Занимљиво је да се аутори за вријеме процеса нису бавили изгледом цјелине филма и нису правили контролне пројекције, тако да нису у потпуности знали како ће филм да изгледа. Као разлог овога, Рајнигерова наводи да се свако бавио свјим дијелом посла, и да је цјелина сагледана тек кад је филм завршен.



Авантуре принца Ахмеда, 1926.

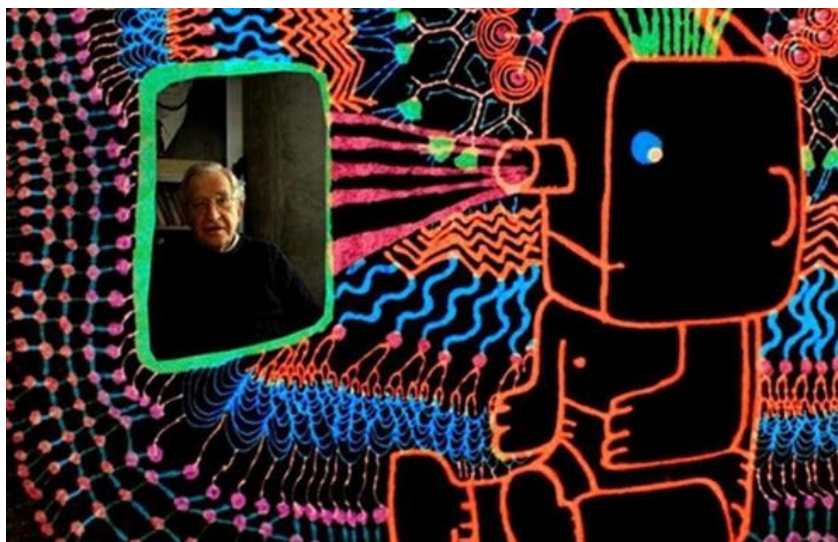
Прича је подијељена у пет чинова. Заплет се заснива на причи о принцу Ахмеду из *Хиљаду и једне ноћи*, али је она била драматуршко полазиште, док су мотиви који су били погодни за анимирање трансформација ликова, различите сцене сновиђења и митски јунаци, били преузимани из других прича ове књиге. Драматургија је линеарна, доста простора заузимају сцене борби, путовања, једном ријечју, сви сегменти у којима је ликовност анимирања силуета могла доћи до изражаја.

Филм траје нешто више од шездесет минута, а за њега је било потребно направити 100000 различитих фрејмова од којих су се неки понављали, па је на крају укупно сачувано 25000 сличица. Натписи на њемачком су рађени истом техником као и анимација што оставља посебан утисак.

У случају свих дугометражних филмова које анимира један човјек, техника је сведена да би посао могао да се уоквири у три до пет година. У случају Рајнигерове, она је своју технику развила у краткометржним филмовима које је снимала прије овог пројекта, а овдје ју је надоградила специјалним ефектима и бојама. Јединство стила карактерише све њене филмове којима се инспиришу много аутори деценијама након што су снимани њени филмови.

5.2 Мишел Гондри *Да ли је високи човек срећан?* (*Is the Man Who Is Tall Happy?*, 2013)

Специфичности – и предности и недостаци у раду на анимацији дугометражног филма који анимира један човјек, прецизно се огледају у филму *Да ли је високи човек срећан?* редитеља Мишела Гондрија (Michel Gondry). Експериментални карактер, огледа се већ на почетку. Аутор свој филм дефинише као „анимирани разговор са Ноамом Чомским“, и „документарни анимирани филм“. Гондри разлоге свог експеримента наводи на почетку филма, тако да они буду његов интегрални дио. Он не само да пише и анимира своје мисли при томе, него анализира и говори о самом процесу стварања филма кроз филм. *Документарност* пројекта се не огледа само у анимирању интервјуа са Ноамом Чомским (Noam Chomsky), звуку који је аутентичан, већ и у анализи самог процеса рада. У једној равни, која је била полазишна тачка, Гондри проналази покретне слике за филозофију Чомског. Друга раван је сама тема о којој се говори – човјекови ментални процеси и која је у вези са првом, а трећа раван која се успоставља спонтано је однос интелектуалног и емотивног, које се оличава у ликовима Чомског и Гондрија. Гондри управо бављењем начином рада исповиједним тоном и искреним личним запажањима, доприноси да се *сукоб* развије гдје је то готово немогуће. Тај сукоб није драмски у својој самој поставци, он се формира управо уз Гондрија, из његове тежње да „проведе неко вријеме са најпапетнијим човјеком данашњице“. Ови елементи допринијели су да се драмска структура уобличи на досад никад видјен начин – кроз сукоб аутора са великиком јунака којег је одабрао .



Да ли је високи човек срећан?, 2013.

Анимација за коју се Гондри определио је технички једноставна, али динамична по садржају. Већим дијелом користи фломастере на монохроматској позадини. Ликови су поједностављени, углавном имају само контуре и површине им нису обојене. Ова врста економичности допринијела је стварању посебне естетике која комбинује неколико флуоресцентних боја линије са фотографијама, сликама или докумантарним снимцима. Гондри неријетко исписује ријечи из дијалога, манипулишући њима као и сликом. На неколико мјеста он покушава да *наметне* Чомском одређену тему не би ли успио да повеже замишљену слику са текстом и, када му то не полази за руком, он отворено исписује свој бијес, анимира га самог по себи и, како на једном мјесту додаје, користи нејасноће у комуникацији као нови извор идеја. Он покушава да споји двије доста одвојене сфере: интелектуалну, којој припада Чомски и емоционално-визуелну, чији је сам представник.

Захваљујући свему томе, овај филм постиже необичан спој емотивно субјективног са научним теоријама. Управо због те субјективности и искрености, гледалац прихвата правила игре ове расцјепкане драматургије, неуобичајеног концепта и готово литерарне слободе која је до сада није виђена у дугометражном анимираном филму.

5.3 Бил Плимптон *Превара (Cheatin`*, 2013)

Оскаровац и *краљ независне анимације* Бил Плимптон (Bill Plympton) послје 1992. године се посветио дугометражним филмовима од којих је седам анимираних. Посљедњи међу њима је *Превара* из 2013. године и он је једна од ријетких филмова које је у цјелини руком исцртао један човјек.



Пас чувар, 2004.

Плимптонов стил је препознатљив и он се развио још на почетку његове каријере аниматора за *Soho Weekly News*: „Плимптонова комична анимација коју карактеришу бизаран, сексуалан и/или релативно насилан садржај инспирисана је радом људи попут Ролана Топора, Р. Крамба, Текса Ејворија, Ежена Јонеска, Рене Магрита и Виндзора Мек Кеја.“⁹⁶ Његов визуелни стил се препознаје по цртежу који карактерише наглашен цртеж оловком, готово *прљав*, карикатурално предимензионирани дијелови тијела ликова, као и тематика која је готово увијек (ауто)ироничног карактера.

До 2004. године, Плимpton је одбијао да користи компјутере за израду својих филмова. Разлог је дефинисао овако: „Ако будем користио компјутере, трајало би вјечно и коштало читаво богатство. Када се ради руком, иде много брже, а резултат много више личи на оно што видим у својој глави.“⁹⁷ 2004. године, Плимpton је ипак пристао да за свој рад једним дијелом користи дигиталне медије. Иако је наставио да црта руком на папиру, његови асистенти су цртеже скенирали, убацивали у компјутер и обрађивали их користећи програме за композитинг и слику, те тако скраћивали вријеме вишеструког цртања позадина.⁹⁸

⁹⁶Furniss, Maureen, *The Animation Bible!*, Laurence King Publishing, London, 2008, стр. 195.

⁹⁷ Исто, стр. 196

⁹⁸ Исто, стр 196



Превара, 2013.

У филму *Превара*, Плимптон је направио још један *уступак технологији*. У досадашњим филмовима, колорисање је било такође ручно, али се сада одлучио за компјутерски начин бојења у програму *Photoshop*. Процес, који је детаљно описао у својим видео блоговима могао би да се подијели у сљедеће фазе:

1. Предпродукција која укључује сакупљање новца преко сајта *kickstarter.com*
2. Припрема за анимацију, цртање сториборда
3. Цртање ликова и позадина руком на папиру
4. Пажљиво скенирање цртежа и одстрањивање позадина
5. Колорисање цртежа у програму *Photoshop*
6. Дигитални композитинг
7. Монтажа и обрада звука

Плимптонов начин рада је инспиративан за много ауторе, управо зато што инсистира на цртежу руком који тешко може да се постигне компјутерски, али истовремено користи дигиталне технологије да би скратио вријеме процеса, а да при томе не изгуби посебност свог цртежа.

II Опис процеса

Историјски и теоријски оквир је направио кратак увод у ауторе који су на директан или индиректан начин утицали на практичан дио докторског умјетничког рада, као и преглед и разматрање техника неопходних за разумијевање цјелокупности радног процеса. Други дио овог писаног рада, који сада предстоји, бавиће се описом рада на адаптацији конкретне приповијетке у филмски сценарио, а потом и фаза у развоју, продукцији и постпродукцији филма.

6. Адаптација прозе у филмски сценарио

Приповијетка *Прича о Мики Мраву* првобитно је замишљена као предложак за анимирани филм. Неколико сцена, које су биле наведене таксативно, осјетила сам потребу да заокружим у књижевну цјелину, што сам и урадила иако је синопсис послат као приједлог за развијање филмског сценарија на радионици Фестивала филмског сценарија у Врњачкој Бањи 2008. године. Тај проширени синопсис (сторилајн) је настао као скраћена верзија саме приповијетке и садржао је око три шлајфне текста. Он се умногоме разликовао од синопсиса који сам написала по завршетку писања посљедње верзије сценарија. Први је садржао кратке описе ликова, ситуација, али је његова крајња сврха била да преприча догађаје који ће се одвијати у филму:

Мика мрав са мајком, баком, дједом и још мноштвом мрава живи у пукотини на згради једне пјешачке улице у граду. Мама учи Мику да чита слова на реклами.

Бака му прича о њиховом одласку са села и Мика замишља како је то изгледало, јер се он тад није родио. Бака говори Мики да је његова мајка становала у зиду код неког пјесника дан прије него што га је родила, тј. јуче. Мика се другу жали да му је досадно свакодневно само трагати за храном, овај се не слаже.

Многе чињенице које сам наводила у овој фази рада, касније су промијењене. На примјер, Мика не живи са мамом, баком и дједом те мноштвом мрава, него живи најчешће сам са баком и мамом која је углавном заузета око набављања хране. Дио у коме бака препричава причу о Микиној мами која живи у стану Мике Пјесника, потпуна сам избацила. Иако у самој приповиједи не смета да бака препричава ове доживљаје, флешбекови продужавају трајања анимације за неколико минута. За економичније рјешење се учинило увођење детаља да се они налазе на новинама са сликом Мике Антића и насловом *Награда за Плави чуперак*.

Синописис који сам писала након цјелокупног рада на тексту у којем сам се бавила ликовима, врстом стилизације, њиховом психологијом, размишљала о дјечи као циљној групи, детаљно размотрила сваки вид економичности који се може искористити да би се са што мање средстава (и у што краћем времену) рекло што више бавио се не толико догађајима и појединим ситуацијама, него промјеном коју главни јунак пролази, темом отуђености и самодовољности у савременом свијету те начином на који склоп догађаја ове приче доприноси да се тај оквир што боље употпуни.

Опсједнута чланком о Мики Антићу у новинама на којима живи неколико мрава у граду, Микина мајка насупрот противљењу своје мајке, Микине баке, сакупља мрве по улици и одгаја Мику учећи га слова. Након што дјевојчици испадне сладолед, Мика са другом и мајком одлази по комад корнета поред оближњег фрижидера. Млади јапи угази у сладолед и убија мноштво мрава који су се тамо затекли међу којима је и Микина мајка. Мика се свађа са баком и бјежи од куће.

...

Иако се језик којим сам писала сторилајн и синописис на крају не мијења по нивоу присуства детаља, након детаљног сагледавања свих аспеката приче, лакше се фокусирати на раздвајање битног од неважних аспеката у структури наратива.

Након суштинског раздвајања, приповијетка и идеја за филм почињу одвојено да се развијају. Приповијетка је претрпјела неколико верзија *брушења* језика, лекторске и коректорске исправке те била објављена у збирци приповиједака за дјецу *Кад жирафа*

проговори, а проширени синопсис је кренуо потпуно другим током. Након радионице се синопсис развио у сценослијед, а потом у сценарио који је имао деведесет четири стране.

Први проблем који је захтијевао рјешење у адаптацији приповијетке у сценарио, било је разлучивање појединих сцена. У књижевном тексту, унутар једне реченице, може постојати више скокова, како просторних, тако и временских и наравно, оних који се тичу радње. Сцену у филмском сценарију, уколико у питању није нпр. монтажни експеримент или мизанкадар, карактеришу јединство ова три сегмента. Овај проблем се у развоју сценарија рјешава на нивоу сценослиједа. Синопсис, поготово проширени синопсис или *сторилајн* садрже хронолошки садржај филма, али се тек на нивоу сценослиједа истински продире у конкретну структуру, у начин на који ће се снимати, односно анимирати кадрови. Сама форма сторилајна најмање је блиска филмском медију, много је ближа књижевности зато што треба да наговјештава атмосферу филма и његов ритам. За разлику од приповијетке, у сторилајну се губе детаљи описа ликова и дешавања који нису важни за ток приче.

Изнад њих двојице се надвија сјенка и нога пролазника нагази сладолед. Мрави крену да бјеже, Мика тражи маму. У гужви среће баку која му говори да му је мајка згажена и да и он треба да бјежи. Мика је не послуша, одлази до маме. Дозива мраве да му помогну да је извуче, али се нико не одазива. Мика остаје сам. Заспи поред сладоледа.

Фаза сценарија која је најмање *поетична* и највише *техничка* је сценослијед (у продукцијској пракси назван тритмент). У њему нема мјеста за уживање у раду на дијалогу, напротив, односи треба да буду што јаснији без тог средства. Иако звучи парадоксално, веома је важно да је сценаристи (касније и редитељу) у сваком тренутку јасно шта се дешава с његовим ликовима, како се осјећају и шта намјеравају, а дефинисање тога добија структуру сличну финалној управо у сценослиједу. Када се то постигне, дијалози су само надоградња, а не начин да се *објасни* радња. Они стога треба да интерреагују са сликом, да буду саставни дио акције и, уколико су непотребни, много их је боље скратити или избацити. На овај начин се доприноси ритму филма, али и његовој вишезначности.

Уколико се писање сценослиједа доживи на овај начин, као рјешавање структуре филма и односа међу ликовима, ово је најкориснија фаза у процесу *превођења* једног медија у други. У приповиједи сам написала сљедећи текст:

Много је људи пропатило тога дана, а нико ни слутио није да су то намјерне смицилице само једног јединног мрава. Страдали су пекар коме је купац пријетио да ће га тужити, возач аутобуса који је замало направио судар, конобарица која је просула поруџбину по највјернијој муштерији...

Било каква неодређеност (*много људи*), размишљање које није конкретизовано, као и незавршено набрајање из приповијетке, у сценарију се морају јасно одредити. Број људи који су *страдали* у причи сам смањила и заокружила на пет сцена које градирају тако да прва дјелује најбезазленије (неспоразум између младића и дјевојке) док је у посљедњој могућа неприлика највећа зато што мрав Мика изазива возача аутобуса и тако ризикује саобраћајну незгоду.

За књижевна средства која се тичу склопа реченице, субјективан став аутора према ликовима или догађањима већ у овој фази нема мјеста.

1. ЕКСТ. УЛИЦА КОД КАРТОНА С ЂУБРЕТОМ—ДАН

Бака прича Мики о ливади на којој су живјели прије доласка у град. Мику од досаде спасава мама која му прича о словима, што бака негодује

2. ЕКСТ. УЛИЦА ПРЕКО ПУТА ФРИЖИДЕРА СА СЛАДОЛЕДОМ—ДАН

Мика откида комад фаседе од којег прави креду за писање. Долази друг који га учи како се прави „мрављи салто“. Непознат мрав даје сигнал за узбуну и мрави крећу према сладоледу. Мика и друг такође.

3. ЕКСТ. ПЕШАКЧА УЛИЦА—ДАН

Дјевојчица плаче због изгубљеног сладоледа. Мајка је тјеши да ће јој купити други.

Уколико је неопходно препричати дијалоге, то се ради што сажетије, са већим акцентом на томе *зашто* или *како* се нешто говори (само елементи дијалога који утичу на цјелокупну радњу) него шта тачно се изговара.

Писање филмског сценарија је заправо прво *гледање филма*. Иако сценариста не може да има сасвим тачну представу о томе како ће изгледати филм (без обзира на то да ли ће сам режирати, анимирати, колорисати или радити било који други дио посла у процесу стварања филма), сценарио је онај дио превизуелизације у коме се прави конструкција филма, дефинише његов садржај без обзира на промјене које могу да настану у току снимања или монтажи. Всеволод Пудовкин (Всеволод Илларионович Пудовкин) сматра да су литература и филм у односу у коме би био нпр. прејев једне пјесме на други језик: „Написати сценарио без познавања режије, снимања, монтаже, било би исто тако глупо као ка бисмо, рецимо, превод једне песме са страног језика дали у прози. Да бисмо могли да пренесемо ефекат песме писане, рецимо, на француском језику – потребно је да се та песма препева према законима и облицима француског стиха.“⁹⁹ Пудовкин наводи да ће филмско дјело незаобилазно носити обиљежја медија из којег је потекло (драма или роман), али да писац сценарија непрестано мора да има у виду да барата сликама које његов текст треба да иницира: „Писац сценарија не сме да заборави ни за тренутак да свака његова написана реченица мора да постане сликовита на филмском платну. Из тога произилази да није важна написана реч већ она техничким средствима изражена слика коју писац само описује својим речима“.¹⁰⁰

Дијалог у анимираном филму је једини елемент за који се се највећом сигурношћу може рећи да ће ући у крајњи производ. Све друго не само да може да се мијења, него може да се прочита на небројено много начина, превиди, надогради. Због тога је неопходно да се дијалози у анимираном филму напишу што прецизније, без сувишних детаља, у интеракцији са сликом, а тако да говоре што више о ситуацији и самим ликовима.

6.1 Промјене у фабули

⁹⁹ Всеволод Пудовкин, *Сценарио и књига снимања*, Филмска библиотека, Београд, 1949, стр. 5

¹⁰⁰ Исто, стр. 24

Промјене у причи при адаптацији приповијетке у сценарио, настајале су из три разлога:

1. Промјене настале усљед природе медија
2. Сажимање усљед психологизације ликова
3. Скраћивање приче зарад економичности

Пиповиједни тон дозвољава да се радња развија у више рукаваца, на више планова истовремено, да се они мијешају са односом аутора перма ликовима и, оно што је главно - размишљањима ликова. Сва ова средства се могу постићи и на филму, али нема потребе да се она пренесе досљедно истим редослиједом као у прози зато што реченица није основно и једино изражајно средство којим се постиже ритам приче, него се проналазе адекватна филмска средства за постизање жељеног ефекта. Монтажа, музика, звучни ефекти, интеракција слике и дијалога, дизајн саме слике у анимираном филму треба да буду средства која сценариста има у виду док адаптира прозу у анимирани филм. Уколико све покушава да изрази дијалозима или детаљним описом акције, ускратиће простор другим филмским ауторима да кроз свој синкретички сегмент допринесу ритму и уопште квалитету филма.

Посљедица ове појаве је то да филмски сценарио нема вриједност и каквоћу коју има приповијетка. Радећи на сценарију, сценариста мора да се одрекне различитих емоција које постоје у прози, да их без *сажаљења* избаци из текста, али да пронађе начине у филмском језику како та иста осјећања може да искаже филмским језиком.

Најдрастичнија промјена у причи за вријеме рада на сценарију за анимирани филм *Прича о Мики мраву* се догодила у распореду догађаја на крају сценарија. Иако и приповијетка и сценарио завршавају на мјесту почетка приче стварајући цикличну структуру, приповијетка завршава смрћу главног јунака, док сам у сценарију одлучила да заврши срећним крајем. Како је у питању прича за дјецу, осјетила сам да је смрт лакше прихватити уколико је написана. Када се она догоди *на папиру* и при томе ритмом ријечи наговјести да је тек на почетку, лакше ју је прихватити. Ритам ријечи (понављање реченце с почетка филма на крају) наговјештава да се живот понавља, да је вриједан иако кратко траје.

Мика се скамени. Сјети се мајке. Крену да нешто проговори, али није имао снаге. Мика пјесник схвати да Мика мрав живи свој посљедњи тренутак.

-Написаћу једну малу пјесму о теби.

На те ријечи Мика мрав склопи своје мале очи заувјек.

Мика пјесник отвори прозор воза и загледа се у шарено цвијеће на ливади. Стави тијело Мике мрава на длан и провуче га кроз отвор. Вјетар је учинио своје.

Мика пјесник је потом сјео на своје мјесто, извадио свеску и крену да пише.

„Живот градских мрава је много тежи од живота мрава који станују на некој ливади или на селу...”

Исти ефекат се не би могао постићи звуком наратора из оф-а зато што је утисак који оставља мртав мравић на слици много упечатљивији. Због тога је било неопходно пронаћи еквивалент Микиној самоспознаји који ће на другачији начин пренијети исто осјећање. Опредијелила сам се за то да је Мика преживио на ливади о којој му је бака причала, те да је постао учитељ мравићима. Да одрастање није тешко прихватити, говори посљедња сцена у којој Мика као старац у једном од својих мравића препознаје исту жељу за одласком у авантуре коју је имао док је био мален.

31. ЕНТ. МРАВЉА УЧИОНИЦА НА ЛИВАДИ-ДАН

...

Мика се нагло буди.

МИКА

Докле смо стигли?

МИШО

Ја сам вас питао како изгледа град.

ЂОРЂЕ

Стигли сте до дела кад вас је песник бацио кроз прозор.

МАРКО

И кад сте пали на цвет.

МИКА

Знам... Доста за данас.

Мравићи једва дочекају, истрчавају.

МИШО

Завршите нам причу.

МИКА

Други пут.

Мишо се невољно окреће и излази. Прилази Марку.

МИШО (мрмља)

Што нас слага, к`о будале.

Мике се насмеје. Угледа „мушицу“ која се мота око Мишине главе. Загледа се у њу и тамо види град у којем је био.

КРАЈ

Посљедња реченица сценарија на најбољи начин описује поменути проблем. Мушица која се мота око Мишине главе, те град који настаје у њој је чист показалац *незавршености* филмског сценарија. Ова реченица, не само да има мноштво визуелних и звучних начина на које може да буде филмски представљена, него може да има и мноштво значења и конотација које ће упућивати на тон аутора, али и ритам филма.

Сажимање услед психологизације ликова је такође веома битан сегмент рада на филмском сценарију. Уопште, проза дозвољава много више смиренији тон, него што приличи динамичном филмском медију којем кретање од двадесет четири сличице у секунди, чак и при најспоријим мизансцену или покрету камере наговјештава проток времена. Осим тога, структура филмског сценарија као најближег сродника драмског текста, тражи јасне, психолошки дефинисане односе међу ликовима. Приповијетка коју сам писала је имала много лабавију структуру, без јасно дефинисаних кулминационих пунктова, те сам одлучила да карактере прецизније дефинишем, уведем им супротно поларизоване тежње и мотивацију, да би драмски сукоб могао динамичније да се истакне, а самим тим и побољша драмска радња. Како сам у сценарију остала без простора за опис тих мотивација, оне су морале бити сажете кроз поступке и конфликте, исказане и потиснуте дијалозима и радњом. У експозиционој сцени у којој упознајемо Мику, Баку и Маму, прва интервенција је била скраћивање уводног текста наратора Мике пјесника.

Живот градских мрава много је тежи од живота мрава који станују на некој ливади или на селу гдје има много отпадака из домаћинства. Поготово је тешко када су мрави осуђени да вјечито буду на једном мјесту које су изабрали, некад својом вољом, а некад не.

Овај приповиједни тон који је прозна Sie-форма, пребачен је у глас наратора из оф-а преко којег иде слика пролазника на чијем рамену је Микина мама. Како реплика почиње у визури људског свијета, наш фокус на средини прелази на мрва који дјелује

незнатно у општем плану те визуре. Међутим, како се та визура мијења, мијења се и значај који придајемо бићима на слици, те људи постају небитне сјенке, то јест опасности које мрав треба да избјегне. Иако овај опис сеже у домен режије, начин на који је написан треба да имплицира његову визуелизацију.

1. ЕКСТ. УЛИЦА – ДАН

Јутро је. Човјек жури на посао. Стреса мрава с рамена, мрав пада на земљу трчи до уског пролаза са кантом за ђубре.

НАРАТОР – МИКА ПЕСНИК (Оф)

Живот градских мрава ...тежи је од живота мрава који живе на другим местима... Мало је тешко јер је заиста тешко, али је теже кад мисле да би другде било лакше.

Наставак приповијетке је требло да конкретизује односе међу главна три јунака, чија психологија није потпуно јасна у приповиједи и може да буде свакојака.

Мика је слушао понекад како бака и деда причају како их је један мрав наговорио да се попењу у лубеницу и крену у град. Тај мрав, Лепи, ни сам никада није био у граду. Јер, мрављи је живот кратак и он се никада не заснива на искуству, већ увијек на тренутку који је пред њима и све започиње причама о небу, а завршава се на земљи. Мика се није сјећао поља на коме су живјели раније. Није могао ни да се сјећа. Он је рођен у великој пукотини између двије цигле једне велике жуте зграде.

Измјена која је услиједила је смањење броја ликова, те сам избацила дедин лик. Тиме сам повећала Микину усамљеност и његов недостатак очинске фигуре. Даље, да бих било јасније, увела сам лик Микиног друга, који ће подцртати ту разлику међу *вршњацима* коју Мика осјећа, али и дефинисати дјечију тежњу за мангуплуцијма, страх од смрти, али и кокетрање с тим страхом кроз жељу да се *попењу горе у канту*, да виде шта се тамо налази. Кроз кратке дијалоге, наговјештавају се све те Микине психолошке одлике.

Тако на примјер кад Бака прича о пењању по лишћу, Мика поставља подпитање које Баку постиди, али она то кратко пресијеца.

МИКИНА БАКА

Е, то је био живот! Трава, цвеће, ма
милина!

МИКА

Је ли био по комад сладоледа на свакој
лисци?

МИКИНА БАКА

Какав сладолед! Само на ждерање мислиш!
Попењеш се на травку па се с врха види
пола ливаде! Све црвено, жуто, плаво...

МИКА

А зашто сте се пењали?

МИКИНА БАКА

Скупљали смо зрневље!

Сукоб Мама и Баке као сукоб генерација је архетипски, а њега сам искористила да бих касније показала појединачне усамљености ликова, али и различите односе једне и друге према Мики. Док се Мама нада да ће Мики обезбиједити бољи живот тако што ће га научити словима, Бака у тај идеал не вјерује и инсистира да се Микино васпитање обави крајње практично.

МИКИНА БАКА (Мики)

Мали, иди да се играш!

Мика отпухне и оде. Микина мама се загледа.

МИКИНА БАКА

Шта си се замислила? Уместо да том детету
тражиш храну, ти ту... размишљаш! Хеј!
Њему је дан и по! То је много!

МИКИНА МАМА

Пусти ме. (Отпухне) Добро. Повешћу га
данас са собом на улицу.

МИКИНА БАКА

Не мислим само на то!

МИКИНА МАМА

Него?

МИКИНА БАКА

Превише га оптерећујеш људским
глупостима. Шта ће му слова? Губи време.

МИКИНА МАМА

Шта ће мени придике? Губим време.

Микина мама крене, бака је заустави.

МИКИНА БАКА

Не даји му лажне наде. Нема куда да побегне. О људима – што мање, то боље!

Микина бака оде, мама погледа фотографију Мике Антића на новинама, крене.

Још једна суштинска прмјена је била у лику Лепог. Лепи, који их је наговорио да напусте ливаду је у сценарију Микин отац којег ће Мика пронаћи након што му Бака то саопшти на самрти. Микина основна унутрашња потреба је да пронађе друштво и оствари се, што је увијек био основни задатак јунака дјечијих прича, од бајки старих народа до савремених тинејџерских романа. Међутим, проналажење очинске фигуре у Микином случају, није значило и рјешавање усамљености, него њено прихватање, као чин одрастања. Након што Мика схвати да га Лепи воли иако га је оставио, он одлучи да му не саопшти свој идентитет, јер би тиме угрозио његов живот. То је један од фактора који утичу на структуру приче, а који је у потпуности изграђен и заокружен тек у сценарију.

Психологизација споредних ликова у оваквој врсти авантуре на релативно малом простору града, такође је била веома важна. Број ликова, тј. епизода које се појављују сам морала да дефинишем, скратим и градирам. У приповиједи, Мика се с људима сусреће у два наврата на различите начине. Први *круг* се тиче његове освете људима зато што су му згазили мајку. Као и у сценарију, Мика сасвим случајно примјећује да може да направи невољу, тако што се обрео на руци једне дјевојке у непотребном тренутку док је младић вјери. Такође, прва жртва је дјевојчица која лиже сладолед. Градација у приповиједи је констатована приповиједном тоном.

Много је људи пропатило тога дана, а нико ни слутио није да су то намјерне смицилице само једног јединог мрава. Страдали су пекар коме је купац пријетио да ће га тужити, возач аутобуса који је замало направио судар, конобарица која је просула поруцбину по највјернијој муштерији...

-Шта све може стати у један мрављи дан - мислио се Мика прије него што је легао да спава под један листић - нисам ја само небитни мрав који ништа не може да учини, како каже бака.

Наредних дана није губио вријеме. Експериментисао је са свим могућим облицима танког, лаганог и готово непримјетног довођења до лудила. Једнога дана одлучи да крене у ухо једној младој пјевачици која је први пут наступала пред публиком. Непримјетно се попе на бину.

Након што долази на тај концерт, у приповиједи га мрав савјетује да потражи некога да не би био усамљен, а након тога креће Микина потрага за сродном душом у људском свијету. Он се на крају разочарава. У сценарију, он се, као што сам већ поменула, среће са својим оцем Лепим и одлази. Сцена са људима које покушава да одушеви у сценарију су постале излишне. Међутим, јавила се потреба за повратком на старе приче. Тако се Мика сусрео са сликом спреја за запрашивање мрава након бурног дана, а потом и са другом који га је тражио кад му је бака била на самрти. Након Микиног потпуног разочарања, сусрет са Миком пјесником ће значити поновни повратак вјери у људе, али и снази коју умјетност може да има.

6.2 Скраћивање текста

Писање више верзија филмског сценарија зарад економичности је првобитно било практичне природе због потребе цртања осам, дванаест или двадесет четири цртача у секунди, међутим, испоставило се да је ова врста краћења најкреативнији и најмукотрпнији дио писања сценарија – зато што је сваку избачену реплику било неопходно исказати на неки други начин и зато што је свака промијењена ситуација правила потпуно нову равнотежу у читавом остатку текста.

Прва верзија сценарија је имала 94 стране, друга верзија 80 страна, трећа 50, а четврта и финална пета верзија 37 страна. С техничког становишта, прве верзије сценарија имале су много више дијалога, а у посљедње двије верзије су се дидаскалије по количини заступљености готово изједначиле са дијалозима. Ово је прије свега резултат промишљања о начинима како да се визуелно представи што више ситуација, а да дијалог постоји само кад је неопходан.

Неке сцене из приповијетке су избациване у потпуности (флешбек боравка Микина маме у пукотини стана, пасажне сцене Микиног ходања по граду које су постојале у првеим верзијама сценарија, Микино спавање испод листа, Микина посјета

човјеку који чита Ничеовог *Заратустру*). Једном ријечју, све сцене које не доприносе развоју радње, колико год саме по себи (не)биле интересантне, избачене су.

6.3 Рад на дијалозима

Дијалози у свим сценама су максимално скраћивани. Све што не иде директно у прилог психологизацији која је у служби развоја радње, избацивала сам или брусиле тако да буде што мање *празног хода*. То скраћивање понекад је веома кратко, некад се односи на само једни ријеч, а некад на читаве пасусе.

На примјер, почетак прве верзије сцеарија изгледао је овако:

НАРАТОР–МИКА ПЕСНИК (Оф)

Живот градских мрава много се разликује од живота мрава који живе на некој ливади или на неком домаћинству, на пример... Мало је тешко зато што је заиста тешко, а много више је тешко зато што мисле да би другде било лакше...

Почетак финалне верзије наочиглед није се много раликовао. Међутим, како је посљедња верзија писана са много већом свијешћу о доцнијој визуелизацији, тон је нешто мање приповиједан, нема сувишних ријечи и основна мисао коју треба да пренесе (о тежини мрављег живота) изречена је са много мање околишања.

НАРАТОР–МИКА ПЕСНИК (Оф)

Живот градских мрава ...тежи је од живота мрава који живе на другим местима... Мало је тешко јер је заиста тешко, али је теже кад мисле да би другде било лакше.

Скраћивање је некад бивало много већег опсега. На примјер, у уводној сцени сам избацивала више реплика и сводила разговор само на размјену кључних информација. Прва верзија сценарија је имала много спорији ритам, али и више детаља за које није било мјеста у каснијим верзијама сценарија. Сцене су у потоњим верзијама, много више везане између себе. На примјер, у првој верзији сценарија, мама није мрав који спада са

рамена случајног пролазника. Она долази код Мике носећи записано слово које ја запамтила док је тај човјек попуњавао неки формулар. У првој верзији сценарија не постоји тако јака узрочно-последична веза, као ни минимум информација које ликови размјењују.

...

Бака претура по комадићима отпадака уз зграду. Вади мрвицу хлеба.

МИКИНА БАКА

Видиш? Ово је права наука. Не то твоје.

МИКИНА МАМА

Добро, мама. Биди, Мико. Оно горе слово, ово овде слово, то је слово М. Где год да видиш такав знак, то је слово М. Погледај ово слово. Ово је слово О.

Микина мама показује слово на новинама.

МИКА

Овај кружић?

МИКИНА МАМА

Јесте, личи на кружић. Слово Ооо.

Микина мама показује Мики облик усана.

МИКА

Значи да је сваки кружић слово О?

МИКИНА МАМА

Јесте, сваки. Где видиш овај знак, читаш га као слово О.

МИКА

Као твоје очи? Јесу ли оне слово О?

МИКИНА МАМА

Не, Мико. Очи су нешто друго. Очи
служе за препознавање с другим људима.

Мика се нагло одмиче од ње.

МИКА

Са људима?

...

Иста сцена у петој верзији сценарија је знатно промијењена. Док ситуација у којој
Микина мама долази и разговара с Миком и баком у првој верзији сценарија описана на
четири стране, исти сегмент се у петој верзији одвија много брже.

...

Мика испише своје име „кредом“. Долази његова мајка.

МИКИНА МАМА

Мико! Браво! Научио си!

МИКИНА БАКА

Боље би ти било да си га научила да сам
убоде неку мрву.

МИКИНА МАМА

Одакле ти знаш како ће он живети кад
одрасте?

Микина мама се брзо окреће према Мики.

МИКИНА МАМА

М!

МИКИНА БАКА

Да неће у просвету? Биће што и други
мрави! Мрав!

Мика показује М на различитим мјестима у тексту.

МИКА

Мрав. Мрак. Свуда исто.

МИКИНА БАКА

Не квари га више!

МИКА (показује О, Б)

О, Б. О – пасна Б – бака!

МИКИНА БАКА (одмахне, одмиче се)

Још и то.

Међутим, скраћивање само по себи довело је до потребе да се у Микином лику додају теже и противтеже, те сам због тога промијенила улогу Лепог у Микином животу, покушај *платонског* заљубљивања у дјевојку која чита књигу на клупи у парку, те у потпуности дописала сцену Микиног наставка живота на ливади након одласка из воза.

Оно што је био један од најзахтјевнијих задатака писања сценарија још у првој верзији била је карактеризација епизодних ликова којима је Мика покушао да се освети. Иако ово на први поглед дјелује прилично безазлено, назнаке које постоје у причи нису саме довољне да би се на основу њих написале појединачне драмске ситуације, већ су се оне морале у потпуности конструисати. Није био неважан ни начин на који се то спроводи, зато што је управо однос људи према малим бићима попут мрава, у сржи онога о чему филм треба да говори, тј. саме теме.

Ове појединачне сцене сам такође много скраћивала од прве до пете верзије сценарија. Како ови ликови свакако нису имали много простора да се развију, њихове основне карактеристике морале су бити описане у што мање времена, са много визуелних детаља и реакција. На примјер, лик пекара из прве верзије био је другачије описан него што је финална верзија.

...

15. ЕНТ. ПЕКАРА – ДАН

Пекара са великим пултом са пецивима на средини. Све сија од чистиће. Преко два бочна зида су велика огледала у висини лица. Зидови су окречени у светло розу боју. ПЕКАР (44 године, црна коса, црни бркови, бела кецеља и капа на глави) држи крпу у руци и брише чисто стакло око пецива на пулту. На задњем зиду иза његових леђа је полица са различитим врстама хлеба. Након што сложи крпу и стави је под пулт, одлази кроз врата у другу просторију. МЛАЗ ВОДЕ. ПЕКАР ПЕВУШИ ДЕЧИЈУ ПЕСМИЦУ "ХОПА ЦУПА, СКОЧИ". Враћа се пред пулт бришући руке убрусом кога баца у канту. Поравнава сложени хлеб на полицама.

ПЕКАР

Тако!

Измиче се корак, а затим понавља исту радњу. Мика провирује из дољег угла врата радње. Угледа пекара "у даљини".

МИКА

А зашто се ја кријем уопште? Он ме
не може ни видети.

Мика слободно улази на врата. Ходе средином просторије, разгледа је, пење се на један бочни зид и гледа пекара како поравнава хлеб.

...

Како би описивање *неправде* која се десила претјерано уредном пекару одвукло пажњу гледаоца (читаоца сценарија) у другом правцу од теме, одлучила сам да пекара представим мало другачије.

...

Преко два бочна зида су велика огледала у висини лица. Преко стражњег зида је полица са хљебом, испред је пулт. ПЕКАР брише чело крпом, па полицу. Помирише крпу, а онда је мота и ставља под пулт. Поравнава хлеб на полици иза себе.

ПЕКАР

Тако!

Мика провирује главу иза прага пекаре, покрива га сјена, савије главу гледајући горе.

ПЕКАР

Добро јутро, комшија! Изволите.

МУШТЕРИЈА (трља нос, ставља косу за уши)

Две кифле. Не, кроасан. Ма питу. Не знам.
Шта је свеже?

ПЕКАР

Све!

Мушице лете око пецива. Мика се пење до огледала.

ПЕКАР

И свеже и чисто! Јесте за слатко или
слано? Са месом? Сиром? Пекмезом?

...

Свијест о томе да пишем за дјецу рационализовала се само једним дијелом у току писања приповијетке, док је за вријеме писања сценарија она много интензивнија. Како су дјеца најзахтјевнија публика зато што ништа није могуће сакрити иза форме или недоречености, у сценарију је било потребно разрадити што више слојева који ће истовермено бити препознатљиви и читљиви, али такође направити причу која може да задржава дјечију пажњу. Тиме се постиже уврежена пракса да дјела за дјецу нису увијек само за дјецу, баш као што и дјеца понекад могу трезвеније да перципирају стварност око нас него одрасли.

Писање ових пет верзија сценарија (заједно са припремним фазама сценарија) са вишемјесечним прекидима трајало од јуна 2008. године до краја 2012. године.

7. Израда стори борда

За многе ауторе анимираног филма, стори борд је основа на којој је базирана израда цјелокупног филма. Опредјелила сам се да га цртам у свесци, из практичних разлога: у питању је класична анимација (цртање руком на папиру), а у стори борду сам обиљежавала све измјене у току рада, па је свеска у мом случају много пријемчивија од компјутера.

Због погрешног прорачуна да ћу моћи да урадим много дужи филм, радила сам двије верзије стори борда (другу по скраћеној верзији сценарија). Иако ми је ово одузело много времена, испоставило се као корисна вјежба филмске режије (промишљање о економичности сваког покрета).

Захваљујући том искуству, одлучила сам да за другу верзију стори борда претходно напишем класичну књигу снимања (раскадрирам сценарио), која ће бити *полукорак* ка изради финалног стори борда. У овим фазама сам успјела да предухитрим многе проблеме у визуелизацији, па када је анимација дошла на ред, није било недоумица што би сигурно био случај да припрема није била тако темељна.

7.1 Књига снимања

Израда књиге снимања трајала је релативно кратко (око 2 мјесеца) с обзиром на то да сам у ходу мијењала предстојећи план рада. Како сам први стори борд који је садржао изглед кадра, текстуални опис мизансцена и реплике те тлоцрт радила након прве верзија сценарија, књига снимања (у свом текстуалном облику, чији сам сегмент додала у прилогу) била је само једна фаза која ће ми олакшати прелаз из текста ка слици, а које се нисам у потпуности придржавала касније.

Првобитни стори борд је имао око 980 кадрова исцртаних ручно на штампаним обрасцима. Радила сам га нешто више од годину дана. Како је то био мој први сусрет са режијом ван школских оквира, патио је од мноштва техничких грешака, обимних описа и сувишних кадрова који су више били у служби сценарија као књижевне врсте, него филма. Схвативши да би рад на тако дугачком филму трајао више од петнаест година, одлучила сам да поновим све испочетка тако што ћу прво скратити сам сценарио, направити нову књигу снимања те поново нацртати стори борд. Иако ово дјелује као велики утрошак времена и енергије, суштински ми је ово понављање помогло прилагодим своје размишљање филму, да унаприједим знање о рампи, ракордима и елисама у филмској причи.

Након што сам утврдила финалну верзију сценарија, израда књиге снимања, са дубљим познавањем материје, али и осјећаја за медиј, приступила сам изради књиге снимања. Овог пута сам имала много већу свијест да је у питању сам прелазна фаза, па ни ниво описа детаља није био много већи. Ипак, за разлику од сценарија, сада сам се много више концентрисала на мизансцен.

Овакав је почетак треће сцена у сценарију:

3. ЕКСТ. ПЕШАЧКА УЛИЦА-ДАН

Мрави из свих праваца прилазе сладоледу који је почео да се разлива по плочама. Девојчица стоји изнад њега и ПЛАЧЕ, мајка је изнад ње.

МАЈКА ДЕВОЈЧИЦЕ

Немој да плачеш, душо моја, па то је само ствар.

Девојчица брише сузе.

ДЕВОЈЧИЦА

Појешће га мрави.

МАЈКА ДЕВОЈЧИЦЕ (помилује је по глави)

Моја девојчица! Хоћеш други?

ДЕВОЈЧИЦА

Не.

У књизи снимања подијелен је на кадрове који немају само дорађене техничке детаље, него и детаљније описану радњу ликова, изглед кадра, али и дијалоге као из сценарија.

3.екст.пјешачка улица-дан

1.КАДАР, ТОТАЛ, ЗУМ

Мрави с лијева прилазе сладоледу који је почео да се разлива по плочама.

2.КАДАР, ОП

Дјевојчица стоји изнад сладоледа и плаче. Поред ње је мајка.

МАЈКА ДЕВОЈЧИЦЕ

Немој да плачеш, душо моја, па то је само ствар.

3.КАДАР, КП

Дјевојчица се кратко насмије, брише сузе.

ДЕВОЈЧИЦА

Појешће га мрави.

4.КАДАР, АМ, ОБЈЕ У КАДРУ

Мајка милује дјевојчицу по глави.

МАЈКА ДЕВОЈЧИЦЕ (помилује је по глави)

Моја цурица! Хоћеш други?

Књига снимања за анимирани филм треба и мора много да се разликује од оне за игрane филмове, стори борд такође. Монтажерски стори борд и стори борд снимања у

анимираном филму су једнаки и остављају монтажеру много мање простора за манипулацију (не рачунајући онај унутар кадра). За стори борд у играном филму, кључно је прецизно одредити покрете камере, поготово у дијалošким сценама, а њихов распоред је касније могуће мијењати, комбиновати у зависности од значења, ритма или глумачке игре. Он може да се мијења на самој локацији, као и распоред кадрова (комбиновањем материјала из различитих углова), што није случај са анимацијом. Због вокализације, код анимираних ликова се унапријед мора знати који лик је у кадру и шта говори јер се не црта *друга страна*. У анимацији не постоји *мастер план* читаве сцене на који ће монтажер моћи да се врати уколико је то потребно, него је радња јасно дефинисана по свим параметрима у сваком кадру.

...

37.КАДАР, КП

Микин друг се пробија до Мике и маме.

ДРУГ

Мико!

38.КАДАР, ОП

Друг гледа у Мику.

ДРУГ

Сладолед од јагоде! То је још боље од канте!

39.КАДАР, КП

Мама погледа у друга.

МАМА

Од канте? Лепо! Куд сте пошли вас двојица?

40.КАДАР, АМ

Мика и друг се згледавају.

ДРУГ

Били смо гладни!

МИКА

Да не чекамо увек да нам ви набавите храну!

...

Како је у класичној анимацији за сваки секунд потребно неколико цртежа, планирање мора да буде много детаљније, јер не постоји вјероватноћа да ће се непланирано снимити кадрови који би могли да уђу у филм, да ће глумци импровизовати сцену или да ће распоред кадрова моћи да се мијења. Иако је могуће доцртати кадрове у случају да нека сцена није довршена или јасна, ово је много рјеђа пракса него што је то случај са анимираним филмом. Још један од кључних разлога за то јесте што је фаза анимације крајње *аналитичка* фаза, фаза у којој се не види цјелина, него само поједини сегменти, те је у овој фази готово немогуће размишљати о било чему другом осим о најконкретнијем у кадру: плану, начину покрета, *лејауту*, брзини покрета од које зависи број сличица у секунди, могућим опцијама понављања фрејмова, вокализацији, односу звука и слике.

У зависности од тога да ли редитељ сам планира да ради анимацију, тај ниво варира од детаљног описа сваког покрета до назнаке која ће га упутити на конкретну мисао.

Како је услиједио рад на стори борду, књига снимања се испоставила корисном зато што је усмјерила и оквирно финализовала број кадрова који ће бити у филму. Рад на стори борду због тога се много више (него у првој верзији коју сам цртала по првој, дужој верзији сценарија) усмјерио на визуелни аспект филма, композицију кадра, мизансцен, као и на сам будући ритам филма.

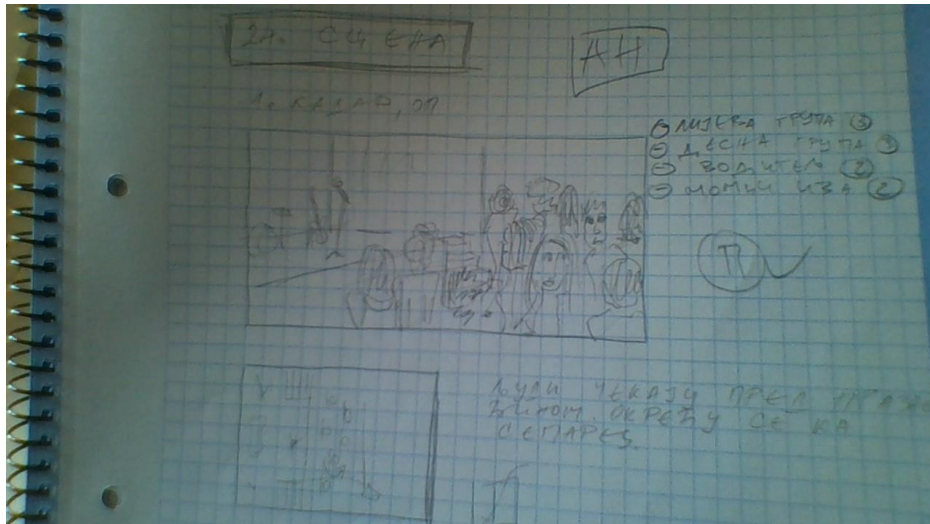
7.2 Цртање стори борда

Стори борд по којем ћу касније радити анимацију садржи 650 исцртаних кадрова. Радила сам га у периоду од јула 2012. године до јула 2013. године. Из практичних разлога сам одлучила да га овог пута исцртавам у свескама А4 формата прескачући простор у коме ћу касније моћи да дописујем потребне податке у току анимације. Лијеву страну свеске остављала сам празну за касније потребе прављења табеле за вокализацију. Он ми је био основна мапа за анимацију, за комуникацију са композитинг аристом, колор дизајнером, монтажером, 3д сценографом и дизајнером звука, али његова улога потпуно је некорисна за рад са глумцима, карактер дизајнерима.



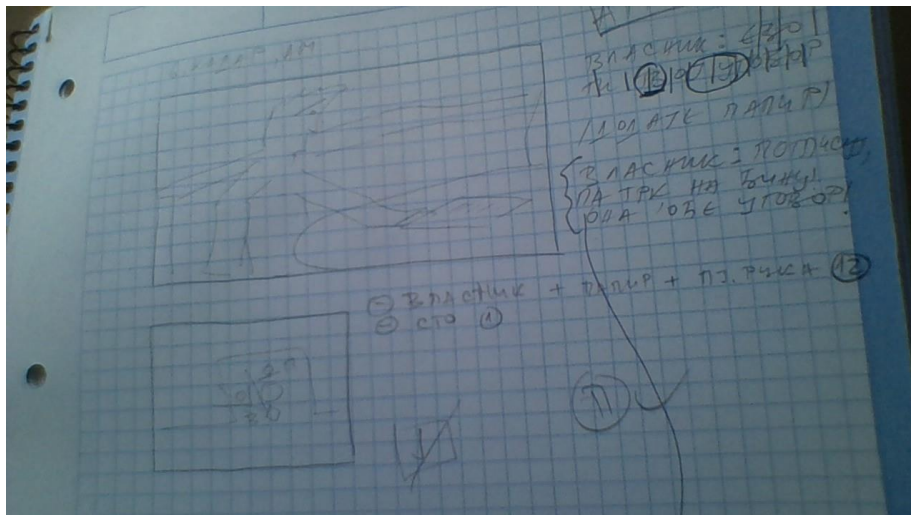
Изглед стори борда

Сваки кадар је осим сцене имао обиљежене број кадра, план, положај камере (што је за овај филм веома битно због односа мрави-људи), покрет *камере* (уколико постоји), те два ручно обиљежена правоугаоника. У првом сам цртала изглед кадра са обиљеженим мизансценом, поред којег сам писала реплике. Он је служио за композицију кадра, мизансцен, распоред и број лејера, односе ликова при кретању те изглед позадине. На мањем правоугаонику сам цртала тлоцрт који ми е помогао при анализи покрета, одређивању ракорда и осе акције. Поред њега сам описивала мизансцен, који је уједно био најподложнији промјенама у каснијој фази анимирања. Свака страна стори борда садржала је по два детаљно описана кадра.



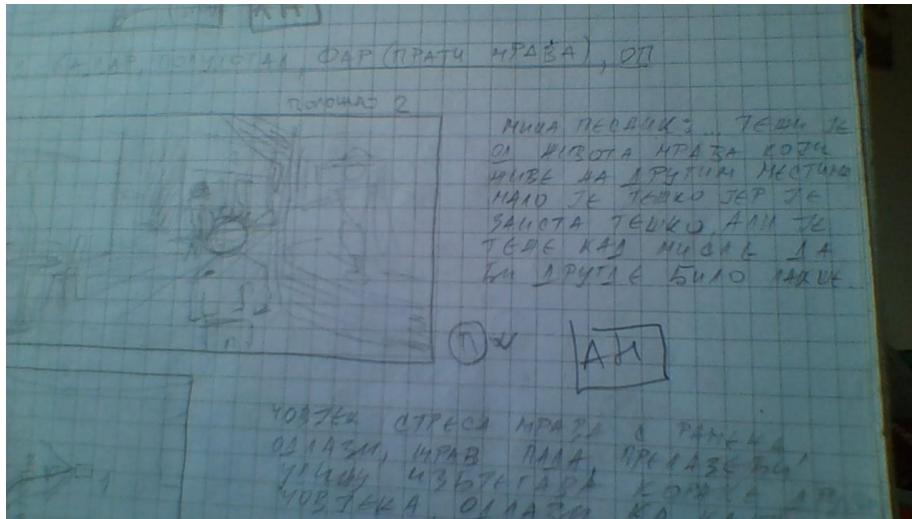
Изглед стори борда

Уколико није било реплика, описивала сам звук, ефекте или атмосферу. Празнине су ми омогућиле да у току анимације описујем све фазе рада: да ли је позадина нацртана, обојена, да ли ће за одређени кадар зграда у граду бити потребан рендер 3д сценографије, колико лејера има, колико сличица у сваком лејеру, какав је распоред лејера, те шта се на свком од њих налази. Такође, сваку промјену у мизансцену, мјесту реплике или везу реплике и покрета сам детаљно описивала у стори борду.



Изглед стори борда

Како сам у овој фази већ знала да ћу сама радити анимацију, кадрове који су имали покрет у себи или компликован мизансцен сам детаљно описивала уз цртање само једног (понекад два) положаја кадра. Ово не би било могуће да је стори борд средство комуникације међу ауторима који се баве сликом. То је и један од разлога (уз онај продукциони) што стори борд нема велике естетске квалитете, већ само практичне. Детаљисање и колорисање би одузело много више времена и енергије који је било потребно усмјерити на остатака процеса.



Изглед стори борда

Како је сценарио основа приче, основна јединица структуре која је омогућила да се повежу глума са визуелним аспектом, да се држи пажња те јединствен ток приче, стори борд је основа на којој почива анимација то јест редитељска структура. За дугометражни анимиран филм, поготово пошто је у питању 2д класична анимација, његов значај је од назамјенљиве вриједности.

8. Одређивање графике и метода рада

Одређивање изгледа филма везано је за настанак саме идеје. Све опције су биле у оптицају. Од класичне 2д анимације, преко компјутерске 2д *флеш* анимације, *stop-motion-a*, 3д компјутерске анимације, *cut-out-a*, до комбинације свих набројаних техника.

Како је ово најбитнији елемент режије у коме се додирују сама прича и визуелни аспект филма, на њега сам потрошила вријеме у коме сам паралелно радила на дорадама сценарија и изради књиге снимања и стори борда. Са архитектицом Јеленом Симанић која је радила 3д модел сценографије те Јаном Вуковић, карактер дизајнерком, а касније Маријом Момоћ (колор дизајнерком) сам разматрала више опција којима би се прича на најбољи начин могла представити. Закључак је био да акценат мора да буде на *топлини* саме слике, потенцирању да је у питању цртеж руком који може да садржи све неправилности које оваква анимација собом носи.

У оквиру анимираног филмског жанра, још од почетака његовог развоја, издвајају се двије струје: комерцијална и независна. Док прву карактерише развијен студијски систем, најчешће *чиста* наратије те технолошка супериорност, независна сцена је махом осуђена на ужи круг публике, временску ограниченост, али и већу идејну и естетску слободу. Због тога су већина водећих аутора независног анимираног филма су истовремено редитељи, цртачи, аниматори својих дјела, као и сценаристи: Вилијам Кентриџ (William Kentridge), Михаел Дудок да Вит (Michaël Dudok De Wit), Боривој Довниковић, Јан Шванкмајер (Jan Švankmajer), Александар Петров (Александр Петров) или Бил Плимpton (Bill Plympton). Како због услова продукције, али и личног сензибилитета, друга опција (она која је ближа ауторском приступу) је била коначно рјешење за овај пројекат.

Заједничка ствар свим поменутих ауторима чија естетика сеже од уља на стаклу, преко акварела, класичне анимације, угља на папиру и пиксилације је то да сви потичу из ликовних сфера, било да је у питању графика, стрип, сликарство или филм, те се њихове приче развијају из визуелних призора, идеја и тек у завршној фази стори борда заокружују у цјелину. Насупрот њима, *Прича о Мики мраву* полази од сценарија, па се за причу, односно ликове проналази најбољи визуелни израз. Овај филм за своје полазиште има класичну конструкцију приче за дјецу, а модификације у структури су настале првенствено промјеном медија те је као такав његов сценарио ближи *комерцијалном* филму.

Развој савремених софтверских технологија је омогућио процват анимираног филма зато што су софтвери за анимацију постали доступни свим ауторима. То пак није прошло без остављања печата на естетику анимације, али углавном на случајеве у којима је предњачио квантитет над квалитетом, док је другима то постало тема. У кратком анимираном филму *Рајан* (Ryan, Крис Ландрет, 2004) о животу аниматора Рајана

Ларкина (Ryan Larkin), тема је *смјена генерација* између класичне и компјутерске ере анимације и стању умјетника у једном тренутку. Међутим, као и прелазни период када се фотографија одвајала од сликарства, пут компјутерске анимације раздвојио се од припадника традиционалне 2д анимације, који се пак нису сустетзали да користе све благодати које им је технологија донијела, али користећи их тако да софтвер *подржава* цртеж руком, тј. скрађује пут и вријеме потребно за постпродукцију фрејмова. У складу с овим одлучила сам да ће *Прича о Мики мраву* бити у потпуности анимирана и бојена руком, док ћу за његову постпродукцију користити софтвере за обраду слике.

Прича о Мики мраву је анимирани филм који се ради класичном 2д акварел анимацијом. За разлику од највећег мајстора те технике Михаела Дудока да Вита, који акварел користи искључиво за сликање позадина док ликове израђује тушем (на целовима у случају филма *Монах и рибица* (La moine et la poisson, 1994) односно папиру који потом скенира и компјутерски додаје на позадину), у овом случају се и ликови и позадине раде комбинацијом оловке и акварел боја.



Монах и рибица, Michaël Dudok De Wit, 1994.

Иако смо у почетку хтјеле да стилизујемо број боја за позадине, да бисмо тако издвојиле позадине од ликова у првом плану, од те намјере смо одустале и одлучиле се да такву стилизацију користимо само у ноћним сценама или уколико буде било потребе

у сценама сновићења, зарад јединства цјелокупне графике и успостављања система у драматуршке сврхе.



Одбачени приједлог палете

Међутим, како је у питању ипак анимрани филм за дјecu, одлучила сам да је оваква стилизација одвећ строга. Поменути проблем смо одлучиле да ријешимо извлачењем контура темпером и калиграфским фломастером, а скица Јелене Симанић за изглед улице нам је послужила као референца за графичко рјешење свих позадина.



Изглед Лепог без контуре калиграфским фломастером



Скица Јелене Симанић која је послужила
као визуелна референца за рјешење
позадина

Постпродукција филма *Превара* (*Cheatin'*, Bill Plympton, 2014) најближа је технологији планираној за рад на *Причи о Мики мраву*. Основна технолошка разлика је у томе што се текстуре не постижу сјенчењем ликова, него различитим тоновима акварел боје (Плимpton колорише своје ликове компјутерски али тако да задрже цртеж оловком).



Превара, Bill Plympton, 2013.

Међутим, Плимpton је за ефекат ликвидности користио различитих фаза цртежа који се међусобно разликују, али не и саме боје, јер је филм бојио дигитално. Као референцу за ручно бојење свих фаза, одредили смо студентски филм студенткиње

Ксјанг Јао (Xiang Yao, *Желим рибу The Fish is what I Desire*) с којим је учествовала на фестивалу Балканима 2015. у Београду.

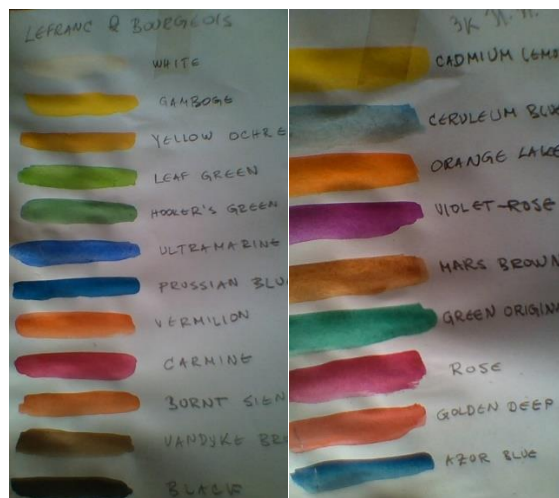
Због карактеристика акварел технике, визуелни стил филма треба да одаје топлу атмосферу, стилизовану стварност која се по детаљима и понашању људи препознаје у нашој стварности.

8.1 Ликовне и анимиране технике

За основну ликовну технику цртања сам се определијелила за комбинацију оловке и акварел боја за цртање позадина, односно комбинацију оловке, акварел боја и фломастера (односно темпере у зависности од плана) за цртање ликова.

Акварел је због своје транспарентности и великог процента воде (која утиче на брзину рада) једна од најзахтјевнијих сликарских техника. Разлог због којег сам се одлучила за ову технику је тај што она може да ликовима пружи осјећај стилизоване тродимензионалности, повећа валере, али тако да не дјелују реалистично и, у комбинацији више фрејмова створи утисак ликвидности, управо због неправилних слојева боје која се на свим цртежима разликује управо због количине воде.

Палета које смо користили за колорисање смо свели на тридесетк нијанси. За бојање позадина смо користили акварел боје у комплету, а за колорисање ликова, из практичних разлога, акварел боје које се појединачно купују.



Палета боја

Од огромног је значаја да свака од њих буде обиљежена да би се могао одржати континуитет истих нијанси за ликове од почетка до краја филма. Иако је ове грешке могуће исправити компјутерски, вођење рачуна о нијансама знатно скраћује вријеме постпродукције.

Цртање ликова и позадина сам радила меким Б оловкама (Б3 и Б4). За валере ликова сам се определијелила да користим више нијанси једне боје, док се на позадинама комбиновало сјенчење оловком (које продире испод акварела) и сама боја.

За извлачење контура смо одлучили да користимо комбинацију калиграфског фломастера који ствара различите дебљине линија и посебних танких фломастера, у зависности од тога колики је лик којем цртамо контуру (за ближе планове, тј. крупније ликове смо користили калиграфски, а за даље планове, тј. ситније ликове танки фломастер).

Због поменутих својстава 2д анимације смо се определијелили за ову технику. Она је подразумијевала цртање свих фаза, скенирање цртажа те њихова компјутерска обрада која омогућава манипулисање бројем сличица у секунди, као и понављање појединих фрејмова. За дефинисање плана рада, много ми је користио блог Била Плимптона у коме је детаљно описао све фазе у изради свог дугометражног филма *Превара*.

8.2 Однос приче и графике

Како је сценарио за овај анимирани филм настао по истоименој приповијести, већ на почетку пута ка његовој реализацији, поставило се питање како на најбољи начин пренијети дух приче у слике, а да се при томе искористе могућности које анимирани филм пружа. Међутим, како су оне такорећи неограничене у погледу изгледа слике, било је потребно пронаћи рјешење које ће испуњавати претходна два услова као и продукцијске условљености студентског пројекта. Те могућности је већ на почетку неопходно дефинисати како се прича не би расплинула, већ довела до свог краја јединственом техником. Као оптимално рјешење се наметнуо јединствен стил класичне 2д анимације цртане руком на папиру и бојене акварел бојама, како за ликове, тако и за позадине, преко цртежа оловком. Једино одступање је настало за потребе мизанкадрова који се догађају у кључним тренуцима за радњу, у којима је неопходан покрет по дубини и за које је урађена компјутерска 3д анимација, али по чијим рендерима се један по један осликавају фрејмови истом техником као и за све остале кадрове.

Сценарио би могао да се подијели у неколико фаза подијељених драмским пунктовима међу којима се свака од њих међусобно разликује по ликовним елементима који прате фазе одрастања главног јунака мрава Мике, па тако и различите визуелне атмосфере. То су сљедеће фазе:

1. експозициона фаза у којој се упознајемо са Миком, његовом мамом, баком и другом те њиховим животом на баченим новинама поред забачене канте у граду; ова фаза почиње из *људског свијета* када пратимо човјека, а потом покретом виртуелне камере прелазимо у свијет мрава, те завршава поново у људском свијету у коме чистачица чисти угажени сладолед у којем је тијело згажене Микине маме и на којем се у међувремену одиграла мравља драма, непримијетна за људско око;

У овој фази се дефинише изглед града и ликова, те се постављају односи међу њима. Након првог пасажног кадра човјека, слиједи кадар у којем се он удаљава од *камере* те отреса мрава са свог рамена у другом кадру, којем се ми такорећи микроскопски приближавамо у уводимо гледаоца у свијет мрава и то колико проблема за њихову егзистенцију може проузроковати наобичнији људски ход улицом чије кораке мрав мора да избјегне; помијерамо се у поље људског доњег ракурса, те резом улазимо у свијет мрава у којем постоје исти односи као код људи. Кадрирање затим постаје класично, успостављају се односи Мике са мамом, баком и другом, и једини наговјештај да је у питању други свијет јесу предимензионирана слова на новинама на којима се мрави налазе. Из мрављег угла она дјелују деформисано и необично. Детаљ из људског свијета (новине, канта, фасада која се љуспа), у мрављем свијету представљају најшири пејзаж, сценографију.

Боје су интензивне колико то акварел техника дозвољава, али се на површинама са основним тоновима мијешају њима контрастне боје, тако да се ствара помало тмуран утисак устајалости града у којем мрави живе. Контраст тим бојама је ливада (у Микиној имагинацији) која се јавља као метафора изгубљеног раја у којој су боје чистије и *свјежије*.

Ову фазу одликују два драматуршка пункта, тренутак у којем пролазник стаје на сладолед на земљи и тренутак кад Мика проналази згажено тијело своје мајке. За први пункт карактеристична је монтажна брзина у којој се смјењују детаљ ципеле из доњег ракурса и крупан план Микине мајке коју прекрива сјенка те ципеле, те кадра пролазника у општем плану који контрастно дјелује безазлено у односу на оно што је проузроковао.

Други пункт ове фазе треба да буде супротност првом. Мрави су сада другачији и радња је у контрасту са розе бојом сладоледа на којој се одиграва. Контраст се ствара и у покрету и композицији слике. Осакаћени мрави бјеже, док Мика иде према *мјесту злочина*, тј. тамо гдје мисли да је згажено тијело.

2. фаза снажења радње у којој Мика бјежи у досад непознати свијет не би ли се осветио за мајчину смрт; ова фаза се састоји од епизода *освете* које градирају по својој озбиљности (завађа пар при вјеридби, руши сладолед дјевојчици из руке, прави проблеме у пекари, омета возача аутобуса не би ли направио саобраћајни удес, изазива тучу у кафићу); визуелно и монтажно је ово најдинамичнија

Ова фаза започиње кадром у којем Мика излази *испод* фрижидера за сладолед, тј. отвара се потпуно нови простор, онај на који се до сада само гледало из заштићене визуре а који се појављивао у посљедњим плановима. У ритмичком слислу, ово је најдинамичнији дио филма и одликују га првенствено дијагоналне композиције, велики распон планова у једном кадру, доста детаља и судара *два свијета* и брзи и чести скокови са једног на други, те мноштво необичних перспектива у Микиним субјективцима, било из горњег, било из дољег ракурса. У смислу приче, ово је дио када се појављује највећи број епизодних ликова, чији је циљ да дају пресјек друштва, али тако да је сликан из угла из којег се не очекује да ће бити посматрани, тако да се сусрећемо са мноштвом детаља из стварности, најчешће глупости и стереотипа којима људи данас робују. У погледу боја се ова фаза не разликује много од претходне, с тим да је овдје присутно много више *људских* ентеријера и екстеријера у којима се Мика често појављује као детаљ, тако да прави контрапункт наизглед безбрижној људској популацији.

3. фаза лутања у којој се Мика сусреће са мраком и усамљеношћу након бакине смрти и упознаје се са својим оцем Лепим, те поново одлази у непознато;

Трећа фаза се визуелно највише разликује од претходне двије. Она започиње кадром *падања мрака* на зграде тако што небо постаје тамније, а на прозорима се пале жута свјетла. Тротоар по којем Мика лута сада је драстично тамнији него у досадашњим сценама, а кадар његовог хода по пустој улици који имитира искривљену слику индикује његово унутрашње стање те се труди да укаже на отуђење које је најопипљивије ноћу. Друг проналази Мику на улици и води га у канту јер му је бака на самрти. Простор око канте сада изгледа другачије. Битан је кадар у којем се мрави пењу на канту (тј. њихове силуете) и прави се разлика (углом снимања) са њиховим дјечијим виђењем канте као

предмета страха, коју смо раније видјели из доњег ракурса. Као визелни контраст мрачној атмосфери јављају се интензивна свјетла у дискотеци коју Мика посјећује следећу, са истом намјером за осветом као раније. Контраст розе и плаве те кич музика стварају утисак лажног сјаја којег Мика постаје свјестан и који такође напушта

4. фаза самоспознаје у којој се поново рађа дан и у којој Мика схвата да свијет зависи од његовог доживљаја. У овој фази се први пут успоставља директан контакт мрва и људи, тако да су третирани равноправно (у сцени у купеу воза када се Мика мрав среће са Миком Антићем)

Ова фаза започиње мизанкадром (који се као и други кадар прве сцене филма ради преко рендера 3д сценографије) у којем је поново дан и у којој је град потопљен водом, тј. мрављим сузама. Боје су интензивније него раније, а контрасти блажи. Ликови надреално мијењају своја мјеста (дјевојка из парка постаје конобарица у кафићу, пекар вози аутобус итд.), а Мика прелази са једне ципеле која наопачке плута на води на другу, све док не дође на брод који се претвара у воз у којем се вози Мика Антић. Само у овој сцени се крупан кадар мрва и човјека кадрирају равноправно без искривљења насталих перспективом, што сугерише на успостављење комуникација двају свијетова.

5. фаза зрелости у којој је Мика постао учитељ и у којој он у својим ученицима препознаје жељу за откривањем нових свијетова; ово је и својеврстан повратак на почетак, тј. затварање круга које се визуелно представља увећањем *бубице* тј. идеје која кружи око главе мравића, а потом се претвара у планету Земљу на чијем дијелу се препознају кровови зграда у граду у којем је живио Мика.

Онеобичавање свакодневних предмета је такође веома битно, с тим да они у мрављем свијету имају друге функције. Док сладолед на земљи за људе нема никаквог значаја, за мраве је он извор незамисливог задовољства и радости, што се представља површином на слици коју сладолед заузима: док у људском свијету покрива незнатну површину, детаљ који примјећујемо захваљујући пажњи људи коју усмјервају на њега, у мрављем свијету, он је приказан из доњег ракурса, као нешто шта треба да се освоји или пак прекрива читаву површину позадине у којој се мрави налазе. Тај поступак се појављује на више мјеста (слово на билборду које Мика примјећује, новине на којима живе, искривљена празна конзерва која служи баки као самртна постеља). Међутим, и обрнуто важе иста правила. Све оно за чим људи жуде и шта сматрају важним, углавном је минорно у Микиној визури и губи се у перспективи по дубини све док не постане

једнако занемарљиво на површини слике као што је мрав у људском свијету. Битно и небитно се смјењују у зависности од визуре, тј. промјене визуре различитих јунака.

На основу наведених елемената слике може да се закључи да основна естетска идеја филма није да створи нови свијет тако што ће се дефинисати нови простори и јунаци, већ да покаже да у оквиру наше постојеће стварности постоји мноштво различитих димензија које могу да се диференцирају различитим тачкама посматрања и тако га учине занимљивим и необичним.

8.3 Однос продукције и графике

Иако се чини да је у анимираном филму све могуће, ипак треба да се укаже на разлику између могућности замишљања и могућности спровођења замишљеног у дјело. Док анимирани филм у погледу имагинације заиста има изузетан спектар могућности, рад на конкретном пројекту знатно их сужава, што због потребе наратива, што због продукцијских могућности и редитељских одлука.

Различити су фактори продукцијске природе који утичу на завршни изглед и трајање филма: вријеме за продукцију, број људи који учествују у пројекту, организација међу сарадницима, финансије којима екипа располаже, посвећеност чланова екипе пројекту, подршка и сарадња колега те опште стање у кинематографији по питању анимираног филма.

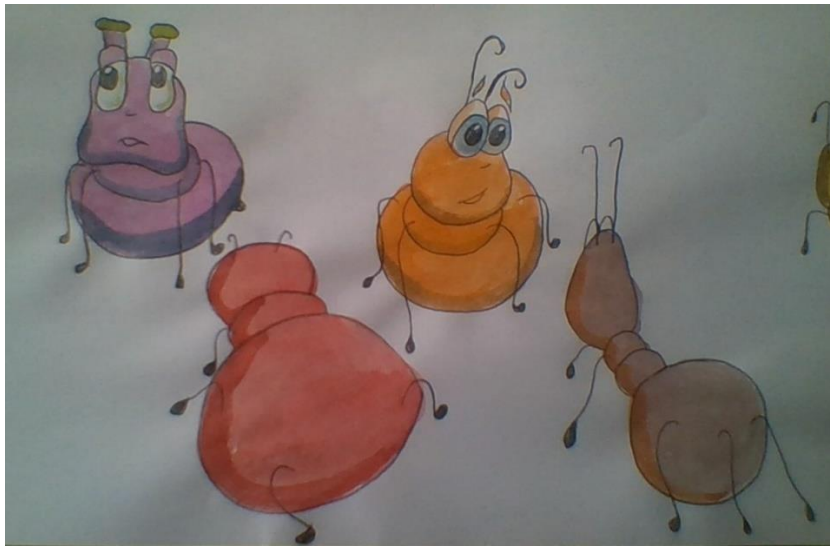
Низ одлука које се праве и опредјељивање за независни анимирани филм донио ми је различите недостатке али и предности. Основни недостатак с којим сам се суочила је трајање пројекта који би се заокружио у много краћем року да је у њему учествовало више људи.

Као и у другим умјетностима, у анимацији различита ограничења доводе до креативних рјешења којих под другим околностима не би било. Због поменутих ограничења времена, новца и чланова екипе, неопходно је било смањење броја сличица у секунди. Ипак, да анимација не би била у толикој мјери сведена (што не би одговарало ни самој причи) одлучила сам да тај сведени број сличица у секунди буде ликовно засићен, чему највише може да допринесе боја.

Због тога су ликови, иако цртани најједноставнијим линијама, бојени у више слојева. И више нијанси.



Приказ бојења једног слоја



Завршни изглед цртежа са више нанесенх слојева боје (без контуре)

Цртање на обичном офсетном папиру је представљало опасност да ће правити нејасноће након скенирања, међутим, неправилности су још више допринијеле потенцирања на ефекту *ручне израде*.

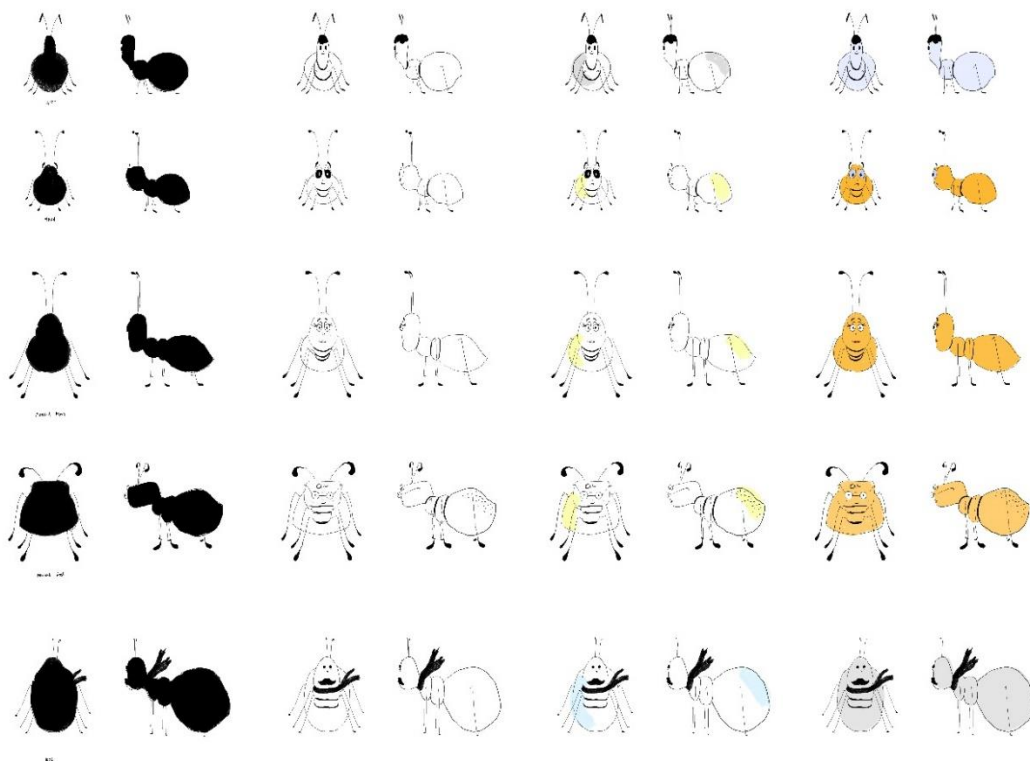
Како се свака фаза боји ручно, то је омогућило манипулисање бројем сличица у секунди. Иако је за прецизнију анимацију боље да их буде што више, како због

условљености продукције, тако и због саме технике, тај број варира од 4 до 6. Због неједнакости ручног бојења акварелом фрејм по фреј, неопходно је наћи праву мјеру да *треперење* слике не би било пречесто, а да фазе покрета лика ипак буду јасно дефинисане. Жељени ефекат је да се постигне *животност* тј. непрестано кретање и *зујање* мрава, њихов немир и стална борба за егзистенцију, односно стална ужурбаност код људи.

Предност која је настала услед поменутих ограничења је та, што је једино у независном окружењу могућа потпуна контрола над свим аспектима филма.

8.4 Карактер дизајн

Неконвенционалан и нестудијски приступ организацији рада ми је омогућио да се поигравам са изгледом ликова, бојама и самим њиховим настанком. Размишљање о изгледу главног лика и других важних јунака, трајало је колико и избор саме графике. Прве идеје за изглед ликова Јана Вуковић је цртала дигитално.



Првобитне скице ликова Јане Вуковић

1. Микин друг
2. Мика
3. Микна мама
4. Микина бака
5. Лепи

Основни закључак који смо донијели из ове фазе, био је тај да ликови у потпуности треба да буду сведени, са што мање детаља да бисмо могли брже да их анимирамо, али и то да дигитално бојење и цртање неће ићи у прилог идеји потенцирања на цртежу руком.

На приједлог проф. Биљане Машић, са којом сам на предмету Глума разрађивала карактере у филму, одлучила сам да укратко опишем све ликове да бих помогла глумцима да схвате моје намјере, али и да изнова скицирам неколико основних ликова који ће више од дигиталних личити на финални производ.

МИКА (велике очи, радознао, мио), одгојен са много пажње; сувише млад да би осјетио опасност, али суочавајући се с њом, инстинктивно схвата кад је вријеме за бјежање; касније постаје досљедан, храбар и тврдоглав на бабу; по природи њежан и мало тужан и смотан, па његови покушаји да се освети завршавају више као шале него као стварна опасност за оне против кога су усмјерени; потпуно је несвјестан чињеница које разоткрива тим путем, осим што му дјелују забавно

МИКИНА БАКА (тврдоглава, ауторитативна, понекад тиме прикрива страх) – наживјела се; то је оставило трагове на њој; дебела, стамена, увијек при своме, задрта; у једном тренутку ће бити јасно да се плаши смрти; свјесна је да ће ускоро умријети, али чињеница да то не жели да каже другима јој даје посебну снагу којом се кроз заштитнички став према осталима бори за своја увјерења; тежак живот је научио да буде тврдоглава; често је бивало по њеном и то је оставило трага на карактеру њене кћерке, Микине маме

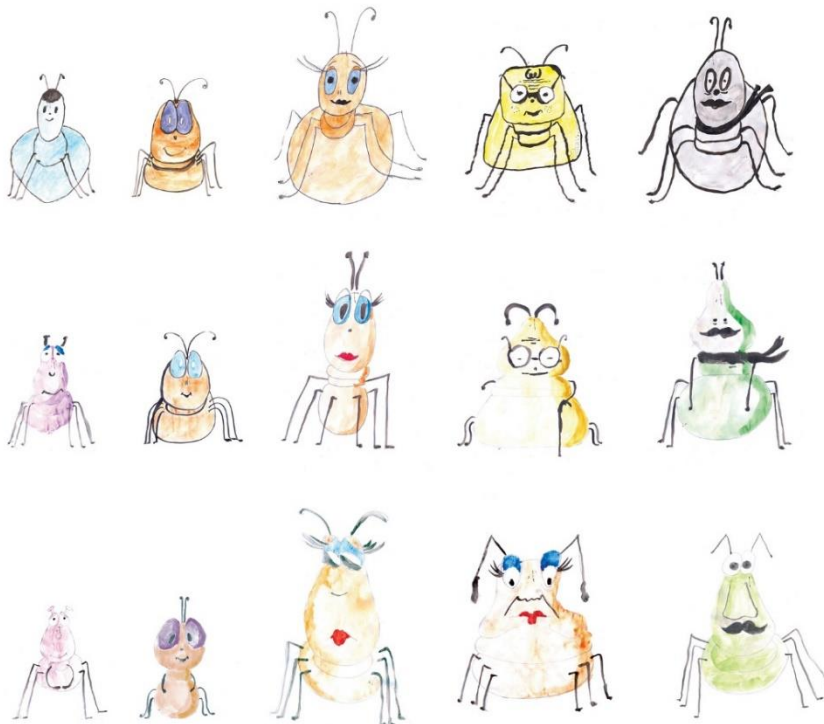
МИКИНА МАМА (брижна, њежна, издржљива) – посвећена одгоју Мике; уморна, прерано исцрпљена животом али и даље женствена; не би вољела да и Микин живот буде као њен; честа борба са надмоћном тврдоглавошћу њене мајке као и сталан боравак *између двије ватре* тј. баке и Мике, од ње су направили њежно и попустљиво биће које

тежи компромисима; по природи је сањар (што јој даје снагу да не спутава Мику) неко ко се водио срцем иако је због тога често бивао на мети мајчине критике, ипак је поступала по своме

МИКИН ДРУГ (ведар, радознао, приземан) – радознао као и Мика, авантуристичког духа какав често у себи имају вољена дјеца; увијек вољан да испитује могућности живота али би ипак остао на сигурном; воли да буде предводник у акцијама али му је у томе увијек потребна подршка

ЛЕПИ (темпераментан, раздражљив) – тип старог мафијаша који се смирио под утицајем нове жене; срчан, насилан - не чињенично, него више по темпераменту; хтио би да покаже да је већи лаф него што јесте, али није да није лаф - на њему се виде трагови да је некад био згодан, али уз нову килажу, изгледају помало отужно

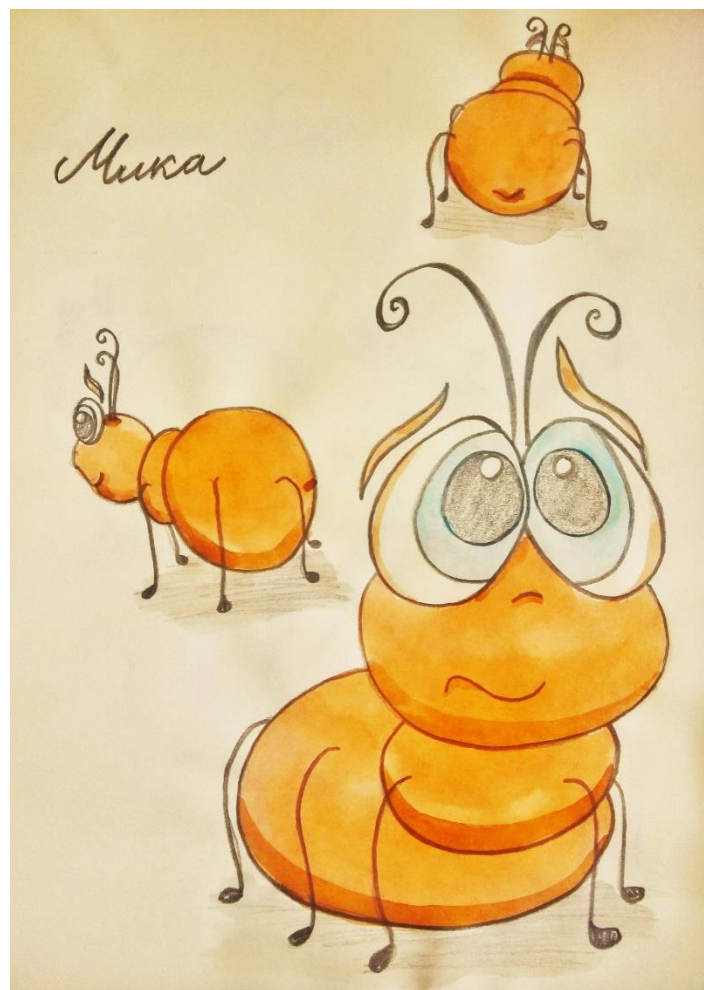
По овим описима су Јани Вуковић, Романи Игличару и Душанки Вуковић нацртали нове приједлоге за главне јунаке.



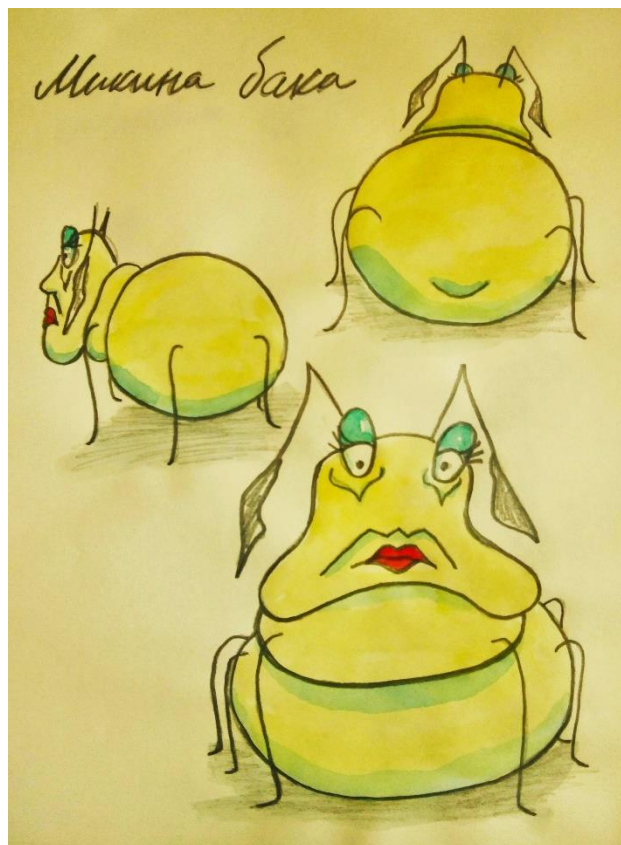
Друга скица главних ликова (Ј.Вуковић, Р. Игличар, Д. Вуковић)

1. Микин друг
2. Мика
3. Микина мама
4. Микина бака
5. Лепи

Комбинујући ове приједлоге нацртала сам ликове који су били визуелни предложак глумцима за њихову игру.

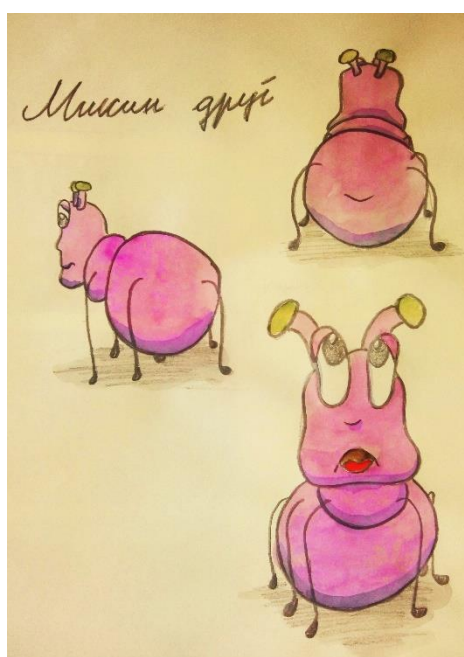


Мика



Микина бака

Неке ликове сам касније поједноставила зарад економичности рада на анимацији, као и споредне ликове које цртала току процеса. Финална верзија Мике и друга се разликовала по избору боја и минималним одступању у облику.



Микин друг



Микин друг, процес бојења



Завршни изглед Мике и друга (без контура)

Опис осталих ликова сам писала за потребе визуелног дизајна. Овог пута процес је ишао у супротном смјеру. Како су дијалози већ били снимљени (неке споредне карактере смо одређивали у ходу тј. на пробама и на самом снимању, зато што су већина њих имали само по реплику или двије), а лик је писан накнадно по већ постојећим гласовима. Како су у питању сарадници који су познавали сценарио, моје намјере, као и визуелне претензије, трудила сам се да тон описа буде духовит, помало личан и без претјераних визуелних смјерница које ће ограничити рад на скицама и донијети ми приједлоге које ћу касније моћи да искористим у филму.

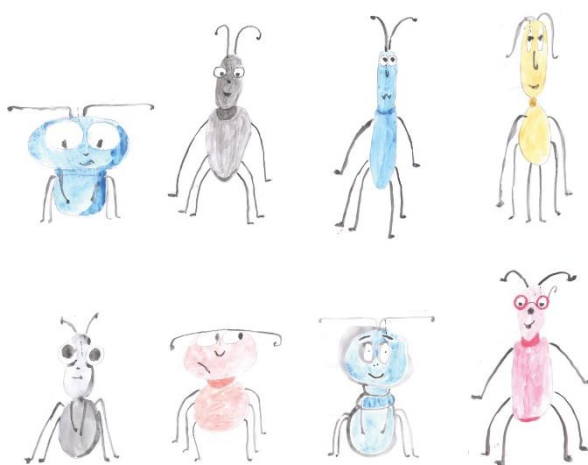
НЕПОЗНАТ МРАВ (око 14 људских година) – пискутав гласић, увијек је ту кад треба да се набави нека информација, ситан, брз, зуји око канте и испитује без престанка

МАЈКА ДЕВОЈЧИЦЕ (35 година) – Тип мајке која хоће од дјетета да направи своју копију; највјероватније неуспјешна у послу којим је жељела да се бави, што прикрива удајом и надом да ће њена мезимица надокнадити све њене животне пропусте; много новца и времена улаже у изглед

ДЕВОЈЧИЦА (7) – размажена седмогодишњакиња којој је увијек све било дозвољено, сређена у истим бојама и стилу као своја мајка

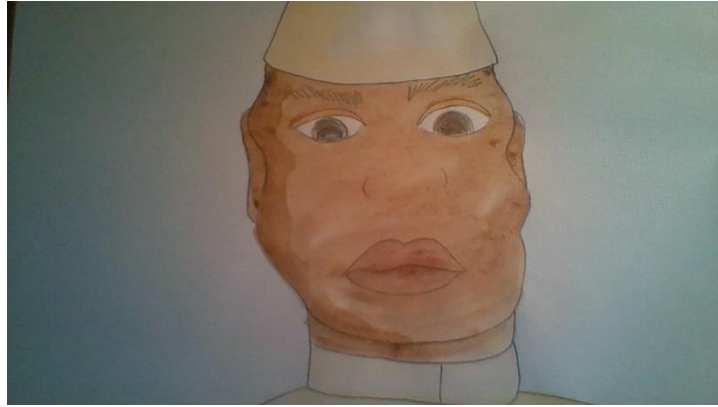
БОЛЕ (31) – у одијелу, млади јапи, управо кренуо на први састанак за посао; из њега ипак избија то да баш није рођен за актовку као и то да је још увијек дрипац из краја

МРШАВИ МРАВ (58 људских година) – старији мрав, исцрпљен годинама и тешким радом, помало „сељачки тип“ са односом према животу да се ни због чега не треба много секирати, није престар, око 58 људских година



Скице за споредне ликове

Постојеће приједлоге сам дорађене користила као ликове за рад у анимацији, а неке од њих сам цртала и току процеса и прилагођавала их својим цртачким способностима.



Посластичар



Чистачица

8.5 Дизајн слике – ликови и позадине

Ликови су углавном једноставни, њихову комплексност највећим дијелом сачињава боја, тј. распон тоналитета се мијења на самој површини тијела, али је сама техника иста и за људе и за мраве.

Основна разлика у изгледу позадина и ликова је у постојању сјене оловке која се препознаје испод акварел боје на позадинама, те линије контуре која одваја ликове од те позадине.

Дизајн боје позадина које је осмислила и реализовала Марија Момић, захтијевао је конкретније издвајање ликова од позадина које смо постизали ручним извлачењем контура свим обојеним ликовима.

Ипак, жељени ефекат реалистичности, тј. препознатљивости свијета, те његова истовремена визуелна поетизованост, чинили су се вриједни додатног напора.



Изглед једне позадине

Ликови су такође бојени пуним интензитетом боје, колико то акварел боје дозвољавају. Људи су цртани и бојени са више детаља, док је код мрава доминантна поједностављена контура.

8.6 Колор дизајн – ликови и позадине

За колор дизајн те бојење позадина заслужна је Марија Момић, док је своје приједлоге за боје ликова, осим поменутих карактер дизајнера, радила Ивона Крижак.

За мраве је карактеристична једна доминантна боја тијела са детаљем (најчешће очи или очни капци) који је друге боје. Људи се дефинишу по боји гардеробе, док је свима боја коже иста и без већих разлика у тоналитетима на једном лицу. На тај начин се, уз одсуство тамне сјенке која постоји код људи, код мрава постиже већа гипкост и живахност која је у контрасту са њиховим статичним и једноличним позадинама (деталј новина или дио плочника). Разлика у грађењу ликова постиже се и дијалозима, тј.

гласовима чији распон и карактерна дефинисаност су много живљи и разноликији у односу на гласове људи.

Минималне разлике у изгледу позадина које се односе на планове за ближе кадрове задале су више посла Марији Момић у колорисању, али је резултат уочљив на крају посла. Овим се постигао субјективнији однос мрава на доживљају свијета око себе.

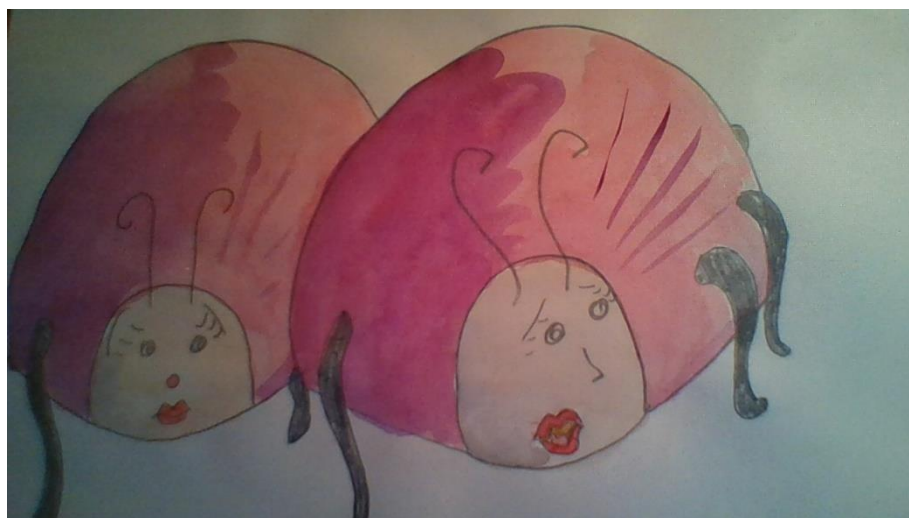


Обојена позадина (М. Момић)



Обојена позадина (крупнији план)

Велике су могућности поигравања са избором боје за поједине ликове, а то се може постићи једноставним подражавањем стварности или избором одговарајућег детаља. У сведеним могућностима психологизације у анимираном филму, боја је једно од основних средстава којим се врши карактеризација, уз наравно облик, те боју гласа и глуму.



Непознате бубе

9. Снимање дијалога

Дијалози за овај филм су снимани у тонском студију Факултета драмских уметности у фебруару 2014. године уз сврдну помоћ проф. Бране Стефановић и проф. Биљане Машић. Припрема и пробе са глумцима је трајала неколико седмица, а само снимање два дана. Сниматељ звука је био Лазар Арсовић.

Како су дијалози снимани прије анимације, до ове фазе је било неопходно одредити атмосферу у филму, његову динамику која ће се касније надограђивати анимацијом и звуком. Шест глумаца је *посудило* гласове свим ликовима, што је олакшало организацију снимања. Из практичних разлога, направила сам распоред снимања сцена који није био хронолошки. То је глумцима у једну руку отежало посао јер су морали

дисконтинуирано да преносе осјећања, али како су сви имали искуства из филма или синхронизовања анимираних филмова, успјешно смо превазишли овај проблем.

Након снимања дијалога, са Лазаром Арсовићем сам одабрала најбоље дублове. Монтажерка Јована Филиповић је уз све реплике додала *timecode*, бројач фрејмова који ми је омогућио да направим табеле за вокализацију покрета усана ликова. Касније се испоставило да постоји бржи и једноставнији метод синхронизације од овога, али о томе више у посебном поглављу.

Снимање дијалога је једини тренутак у анимираном филму у коме је потребно координисати са више људи истовермено да би се постигао жељени резултат и у том смислу, ово је његова најближа сличност у организацији са играним филмовима.

9.1 Рад са глумцима, сличности и разлике у односу на радио драму

Професорица предмета Глума, изборног предмета на Докторским уметничким студијама, Биљана Машић ме је припремила на ову врсту рада са глумцима, упутила на начин на који најбоље глумцима треба да представим идеју у складу са тадашњом фазом рада на анимацији, али и помогла ми да међу студентима Факултета пронађем одговарајуће глумце за своје ликове, те касније присуствовала пробама које смо имали прије снимања звука.

Њена прва сугестија и најкориснији савјет на почетку је био да јасно дефинишем да ли је прича за дјецу или није. Како је Микина животна прича, поготово на почетку филма, пропраћена тешким догађајем губитка мајке, било је неопходно наћи најбољи начин како ће се прича развијати, те одредити прави ниво осјећања на који ће прича бити представљена. Како за вријеме писања приче, а ни касније, нисам много размишљала о циљној групи којој је филм намијењен, тренутак прије почетка рада са глумцима је био крајња тачка у којој је требало да дефинишем своје намјере.

Након што сам погледала неколико испита студената Глуме, одлучила сам које глумце ћу ангажовати. Неки од њих су у том тренутку још увијек студирали, а други су дипломирани глумци: Дуња Стоановић, Марија Радојевић, Андрија Даничић, Ива Стефановић, Матија Живковић и Милош Дашић.

Како прије овога нисам имала искуства с режијом уколико се изузму кратки филмови рађени током студија, своје идеје и замисао сам прво дефинисала са проф. Машић Алексић. Досадашњи угао сценаристе првенствено окренут структури (и/или) значењу или ефекту много се разликовао од потребног знања које ми је било неопходно да бих тај ефекат приближила глумачкој перцепцији лика, те ми је у том смислу помоћ проф. Машић на пробама била од изузетне користи. Она се првенствено огледала у конкретизовању радње, тј. интерпретације текста којег је неопходно формулисати само једним средством – гласом глумца.

9.2 Стилизација глуме у анимираном филму, сличности и разлике у односу на радио драму

Иако на први поглед снимање дијалога у анимираном филму подсјећа на снимање радио драме (у формалном погледу заиста и нема разлике), ова два медија суштински и практично се разликују, како у тексту, тако и у глумачком приступу. Текст у радио драми претпоставља звук као свој финални резултат, снимање дијалога за анимирани филм изоставља слику која садржи дијелове који су неопходни за разумијевање цјелокупне радње. Самим тим, дијалози су и основни носилац осјећања и радње. Другим ријечима, да би се разумјела радња у радио драми, довољан је звук, док је слика неизоставан сегмент структуре радње анимираних филмова. У овој фази рада на анимираном филму због непостојања слике, сами дијалози дјелују распарчано и неопходно их је непрестано сагледавати у односу на дидаскалије (тј. шта се дешава у слици). То глумцима додатно отежава посао јер су они тада упућени само на сценарио, не и у стори борд, изглед слике или покрета својих ликова.

Одломак из 10. сцене у којој Мика лута по граду, немогуће је разумјети само на основу три реплике које изговара.

...

Мика избјегава корак пролазника. Отпужне. Застане да одмори. Подигне главу горе.

МИКА

Слова.

Поглед му привлачи слово М на реклами.

МИКА

М као...

Устаје. Креће напред. Угледа две бубе.

МИКА

Вас две! Знате ли где могу да нађем...

...

У овом одломку Мика избјегава кораке пролазника, прави паузу, обрадује се када опази слова на мјесту које никада раније није видио, али га та слова подсјете на мајку коју жели да заборави. Након што устане и жели да заборави на немио догађај, он сусреће двије бубе веома обузете собом. Три реплике: „Слова“, „М као...“ и „Вас две! Знате ли где могу да нађем...“ не дају довољно информација о ситуацији, него је неопходно образложити сваку од њих, осјећања којима се изговарају, али и конкретно дефинисати радњу и то све прије него што постоји слика у филму.

Стил глуме за анимирани филм због наведених разлога се разликује од стила глуме у играном филму. Неопходно је наћи праву мјеру која ће одговарати стилу филма, говорити о ликовима, али никако бити самодоволна. Како је у питању филм за дјецу, дозвољена су експресивна изражавања осјећања, али она и даље не смију да буду извјештачена, него у складу са текстом. Иако је потребно да глумчев глас представља нацртаног јунака а не човјека од крви и меса, он мора да преноси осјећања за публику која ће умјети да препозна ако прича и глума нису искрени.

10. Анимација

Како је у питању 2д класична анимација, за анимирани филм *Прича о Мики мраву* сам методички раздвојила рад на цртању позадина и анимирању ликова чија је заједничка тачка стори борд. Оно што је неопходно да сваки цртеж има јесу обиљежени бројеви сцене и кадра, односно сцене, кадра и броја фрејма (односно броја положаја кад су у питању цртежи уста). Иако ова техничка ситница одузима стрпљење и енергију, то је једини начин да се адекватно сачува распоред кадрова који је потребно чувати за вријеме скенирања и касније у процесу композитинга.

Рад на снимању дијалога се дуго припрема, али брзо сними, али рад на анимирању и цртању позадина је његова потпуна супротност. Овај организациони детаљ није увијек случај када се ради у великим студијима у којима је организована подјела рада, међутим, када је један човјек задужен за неколико фаза етапа у раду, неопходан је да се енергија

не би расипала на више страна истовремено. Другим ријечима, схватила сам да, колико год жељно ишчекивала да започнем рад на једној фази (нпр. бојењу), то је неоствариво све док претходна фаза (за тај случај анимирање) није у потпуности завршена.

Свака од фаза рада на анимацији има своје благодети и мучне фазе које се разликују за сваку од њих. Једина заједничка ствар им је потпуна аналитичност и немогућност сагледавања цјелине филма зато што је пажња у потпуности усмјерена да детаљ, на фрејм и његов однос са осталим фрејмовима, евентуално кадровима, али односи међу сценама, секвенцама те ритам филма у овој фази рада потпуно су несагледиви.

Цртање позадина је из практичних разлога дошло прије анимирања ликова. Трајало је нешто више од пола године без бојења. Како је број позадина око двадесет пута мањи од броја ликова, ово је уједно био ментална увертира за анимирање ликова које је најтежа фаза рада на дугометражном анимираном филму. Анимирање ликова је уз два двомјесечна и неколико вишедневних пауза трајало свакодневно од марта 2014. године до октобра 2015. године.

10.1 Цртање позадина

Цртање позадина је за мене био најкреативнији и најликовнији сегмент читавог процеса рада на анимираном филму. Иако је анимирање ликова дуже трајало и захтијевало већи број цртежа, цртање позадина је укључивало сјенчење и конкретну визуелизацију скица из стори борда. У ствари је то, осим звука, био први сегмент који директно улази у филм након бојење. Због тога је представљао посебну драж.

Цртала сам меким оловкама на рељефном папиру за цртање. Иако сам се у стори борду и анимацији стриктно придржавала хронолошког распореда кадрова, то овдје није био случај. Прескакала сам кадрове за које је потребно прецртавати преко рендера 3д модела сценографије коју је моделовала Јелена Симанић.



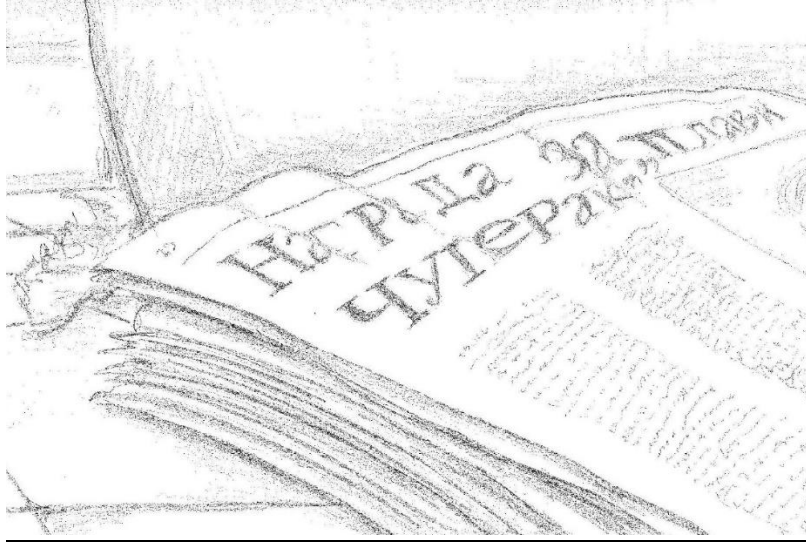
Рендер 3д сценографије Ј. Симанић

Ови модели су ми знатно олакшали посао везан за изглед зграда зато што су давали приближан изглед улица из мравље перспективе и омогућавали сналажење у простору које је додатно компликовано поменути неубичајеним ракурсима.

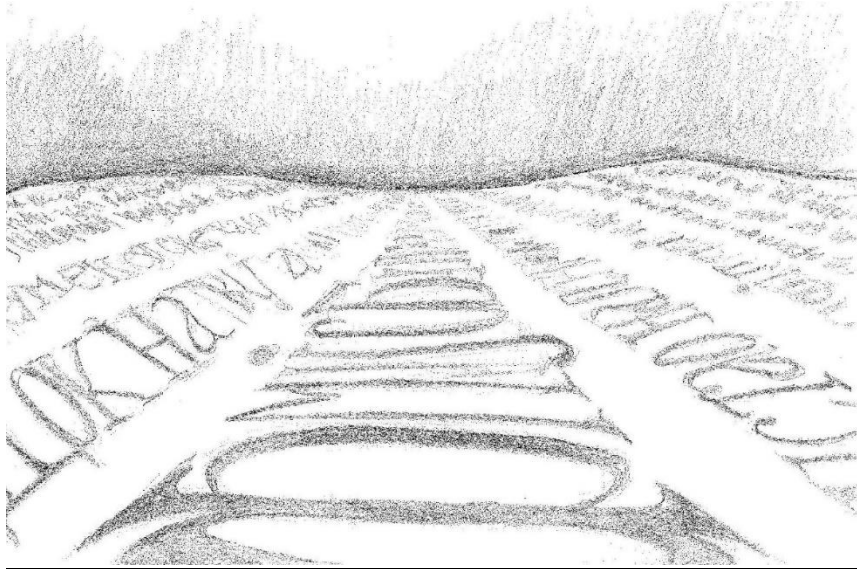


Рендер 3д сценографије Ј. Симанић

Међутим, како се већина радње ипак одвијала у „мрављем свијету“ тј. исјечцима људског микро свијета који су мрављи макрокосмос, било је неопходно на одговарајући начин представити те сегменте, тако да композиција буде одговарајућа, мјесто радње јасно и по могућности да даје коментар о важности наизглед неважних датаља.



Иако то није било правило када је анимација у питању (гдје сам за сваки кадар цртала нови лик мијењајући дискретно план), за кадрове дијалога који се одвијају на истим мјестима, понављала сам позадине, што је било неопходно обиљежити на позадини савког цртежа, да би касније након скенирања био јасан редослијед кадрова.



Позадина (необојено)

Иако је ова фаза била занимљива за рад, визуелно и даље није давала идеју о томе како ће филм изгледати. Ипак, њен завршетак је био неопходан да би анимирање ликова могао дошло у обзир. Она је усмјерила кретање ликова и често била коришћена као подлога за цртање да би ми пружила осјећај простора и одредила кретање ликова у њему.

10.2 Анимација ликова

Анимирање ликова је најобимнији и најнеизвјеснији посао у читавом процесу. Након што сам покушала да нађем екипу аниматора с којима сам хтјела да сарађујем, испоставило се да нам се визије око финалног изгледа разликују (било да је у питању врста анимације, организација или структура филма) те сам одлучила да овај дио посла урадим сама. Рад на два кратка филма ми је дао основни утисак о томе колико времена и снаге ће ми требати да завршим цртање. Два кратка филма који су били моје испитне вјежбе, *Бубамара* и *Како мрави и краве утичу на женски живот* били су играно-анимирани, а сегменти анимације су трајали неколико секунди (у првом случају) односно двије минуте (за други филм).

Покушала сам такође да направим тачан план рада, али се испоставило да ме чињеница да рад на *Мики* у овој фази не доноси материјалну сигурност, а захтијева

вишегодишњи свакодневни рад, схватила сам да су дисциплина у раду као и упорност кључни фактори да би се овакав подухват довео до краја.

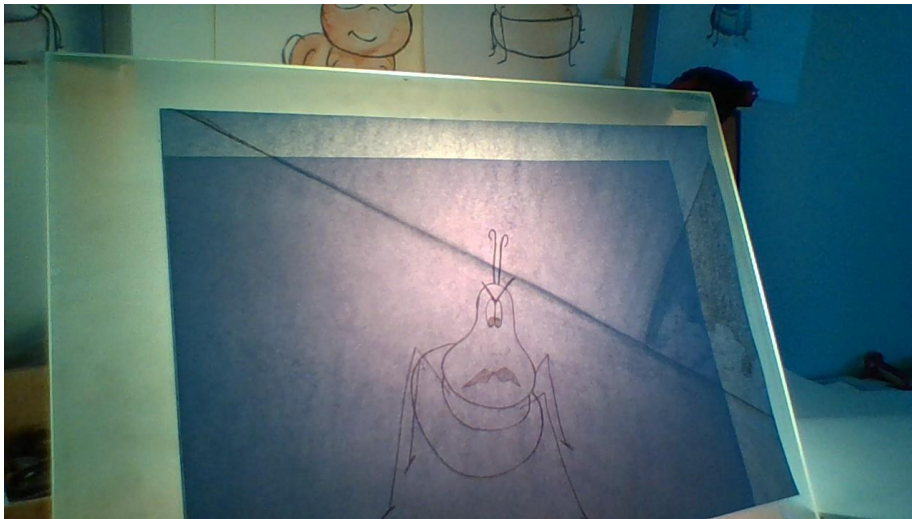
Вријеме које сам проводила у припреми за анимирање (рад на сценарију, цртање стори борда и цртање позадина искористила сам да дођем до што више информација о техници којом сам хтјела да анимирам. На интернету је у том тренутку било мноштво туторијала многих водећих аниматора који су описивали свој рад на тајмингу, изгледу цртежа, те другим фазама рада, међу којима ми је најкориснији био видео блог Била Плимптона о настанку филма *Превара* чији процес рада је био најприближнији мојим тежњама и могућностима. Књиге попут *The Animator's Survival Kit* Ричарда Вилијамса, *The Animation Bible* Морин Фернис или *Школа цртаног филма* Боривоја Довниковића пружиле су ми мноштво корисних информација без којих не бих знала готово ништа о процесу, али и непрестано ме тјерале да технику прилагодим себи јер су писане од стране људи који раде у оквиру система, а ја сам свој морала сама да осмислим. Приступ Била Плимптона је у том слислу био најпривлачније рјешење зато што је његов студио у потпуности конципиран кроз рад на појединим пројектима, те прилагођавању екипе његовом начину рада. Недостатак финансијских средстава стално упућује да непрестано преиспитивање питања: без чега се може, шта се може постићи вољом и радом, а за шта је неопходан новац или шта екипа може да унесе својом енергијом, а да буде изводиво у читавом филму. Такође, Плимптон није оптерећен аниматорском *администрацијом*, тј. вођењем скриптова који омогућавају комуникацију између чланова екипе, као што је случај код аутора поменутих књига, за које сам процијенила да би ме у фази рада на пројекту непотребно оптеретиле. Ипак, таква врста луксуза могућа је искључиво у најмањем броју људи ангажованих на пројекту, онда када је редитељ у потпуности присутан током свих фаза рада, што је у мом случају свакако неопходно.

Друга *откровење* које ми је Плимптон представио и отклонио моје бојазни везане за тајминг јесте то да он не прави тачан план трајања кадрова у односу на број случица у секунди, него да се води искључиво инстинктом, а кретивни сегмент везан за тајминг препушта композитинг артисту. Како независна анимација, чији је он најтврдокорнији представник не мора да прати захтјеве продукције, ауторима независног анимираног филма дозвољен је много шири спектар ликовних могућности и експеримент. Како сам од самог почетка била више везана за ликовност и причу него за испитивање могућности медија, ово ми се учинило као право рјешење проблема режије.

Оно што је било највећи проблем који Плимптонов метод није рјешавао јер су његови филмови махом без дијалога јесте вокализација усана, поготово кад је тијело лика

у покрету, те сам за текуће проблеме који су настајали током рада проналазила појединачна рјешења.

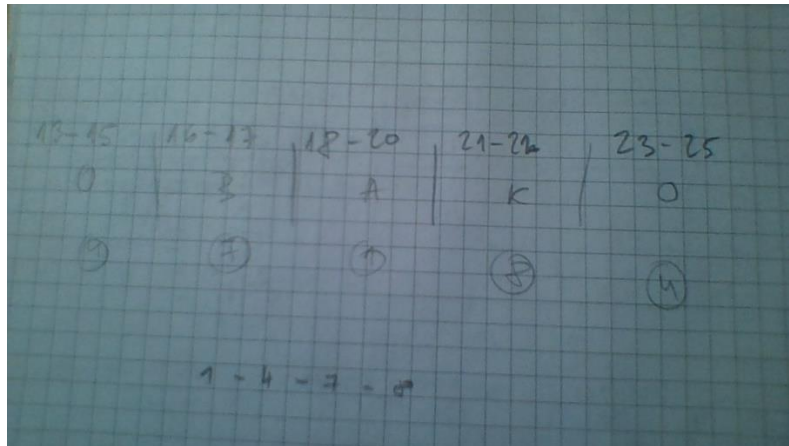
Цртање цјелокупне анимације је трајало око годину и по дана. Цртала сам на импровизованом столу са мат стаклом и покретном лампом. Због аутентичнијег осјећаја за простор, држала сам цртеж позадине испод цртежа са ликовима.



Радни сто за анимацију

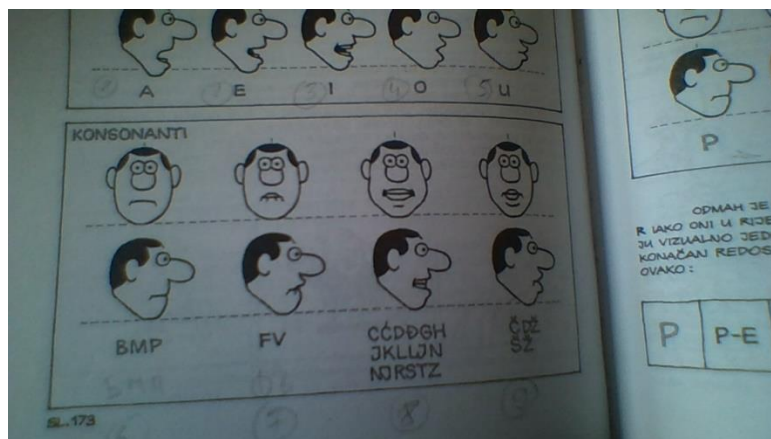
Звршена анимација је имала нешто више од десет хиљада цртежа.

Сваки кадар је другачији па сам тражила и другачија рјешења за све појединачно. Проблем вокализације се јавио на почетку. Иако сам за кадрове са покретом или екстремно крупне кадрове радила посебно цртеже за сваку фазу, веома брзо се испоставило да нема потребе да у оквиру истог статичног кадра понављам исте цртеже. Да бих знала који је распоред цртежа, у стори борду сам на слободној страни исписивала поново реплику, биљежила положај усана, те број фрејмова на којима траје одређени глас преко *тајм лајна* које је монтажерка стављала на поједине реплике. Испод те табеле сам писала које полжаје уста је потребно цртати.



Табела за вокализацију

Основне положаје уста сам преузела из књиге *Школа цртаног филма* Боривоја Довниковића.



Школа цртаног филма, Б. Довниковића, поглавље о вокализацији

За кадрове у којима се јунак истовремено креће и прича сам у стори борду посебно обижељежавала број цртежа уз број положаја уста, лик или лејер којем уз који иду одређени положаји уста.

могућностима компјутерске манипулације у постпродукцији, знатно је олакшала рад у овој фази, али није избјегла проблеме који настају.

Све вријеме анимирања су се смјењивале сцене лакше и теже за цртање. Цртање почетних сцена је, наравно, било најтеже зато што нисам знала колико времена и снаге је потребно за компликоване кадрове. Када се успостави ритам рада, много је лакше пронаћи праву мјеру између припреме и свакодневног цртања.

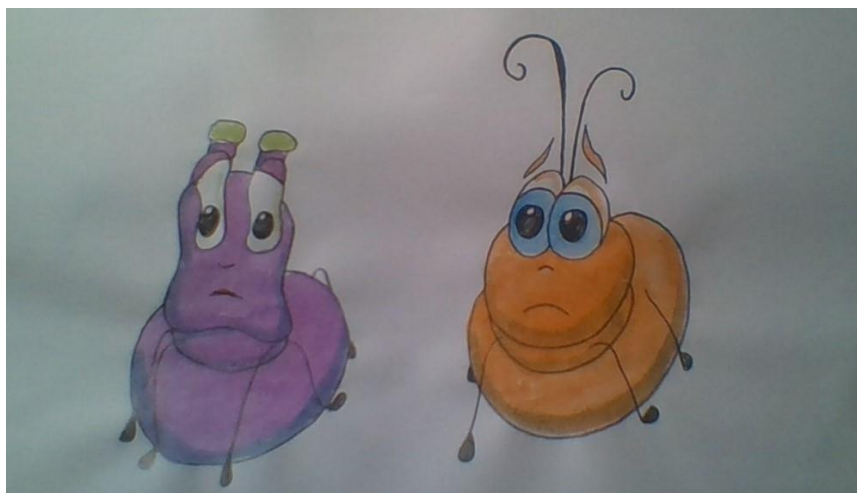
10.3 Колорисање позадина и ликова

Иако завршетак цртања позадина и анимације пружа какво-такво осјећање заокружености током дуготрајног процеса рада на дугометражном анимираном филму, тек колорисање заиста ствара осјећај постојања филма који личи на свој завршни облик.



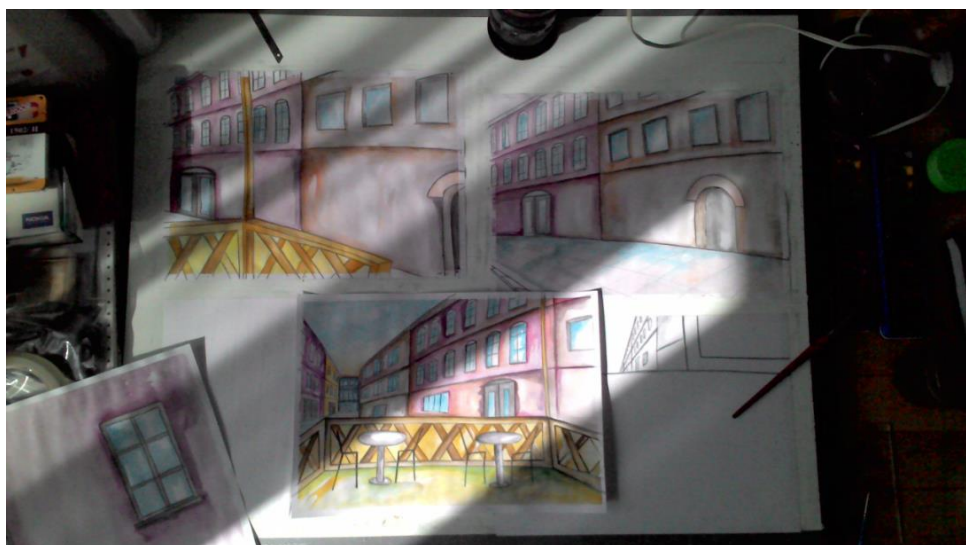
Обојена позадина

Исто осјећање важи и за позадине и за ликове. Иако ово није завршна фаза у цртању ликова, зато што јој предстоји извлачење контура, утисак који се ствара је прилично тачан зато што контуре првенствено треба да створе утисак издбојености ликова у односу на позадине, а тај ефекат је видљив тек у фази композитинга.



Друг и Мика, обојен цртеж, без контура

Бојење позадина се разликује од бојење ликова. Иако је и једно и друго захтјевно на свој начин, бојење позадина је креативније због своје коначности те већег броја детаља и много мање репетитивности. Како је ово била фаза у којој је било потребно да нови чланови кипе унесу свој дар и знање у процес, бојењу ликова у почетној фази се прикључила костимографкиња Ивона Крижак, а колорисање позадина је у потпуности преузела сниматељка Марија Момић.



Бојење позадина (М. Момић)

Ивона Крижак је постојећим ликовима промијенила боје, тако да су овај пут биле знатно интензивније, а ја сам у остатку бојења механички могла пратити овај модел.



Бојење ликова

Допринос Марије Момић изгледу *Приче о Мики мраву* најбоље описује поређење обојених и необојених позадина. Иако је, као и у бојењу ликова, у бојењу позадина било много сличних кадрова, било као дио једног мизанкадра, било да су у питању плочници на којима се мрави налазе, исцртавани посебно за готово сваки кадар, разлике и контрасти међу њима, допринијели су стварању топле атмосфере у филму кроз однос топлих и хладних боја, али и повећали динамичност изразитом ликовношћу кадрова.



Обојена позадина

Главна одлика акварела који је користила Марија Момић јесте спектар боја ниског контраста, са детаљима који су јаче контрастни. Чак и када је коришћење боје минимално у односу на цртеж (у плановима везаним за мраве), она ипак доприноси атмосфери филма на визуелном, али и значењском плану (једноличност мрављег живота у односу на људски).



Обојена позадина



Обојена позадина

Колорисање позадина је трајало од маја 2015. до јуна 2017, а колорисање ликова од октобра 2015. до октобра 2016.

10.4 Извлачење контура

Извлачење контура је једина фаза која је завршена прије планираног термина. Како сам бојање ликова завршила три мјесеца након планираног рока, цртање контура надокнадило је изгубљено вријеме. За рад на контурама сам се определијелила за калиграфске фломастере. Осим тога, у оптицају су били туш и темпера, међутим, због времена које је потребно да се туш и темпера осуше, цртање фломастерима се испоставило као боље рјешење. Због стандардизовне дебљине (користила сам фломастере пречника 1.5, 2.0, 2.5, 3.0, 3.5 и 5.0) он цртежима даје одређену врсту *смирене* линије која варира у односу на положај фломастера, али промјена на свакој фази на истим мјестима.

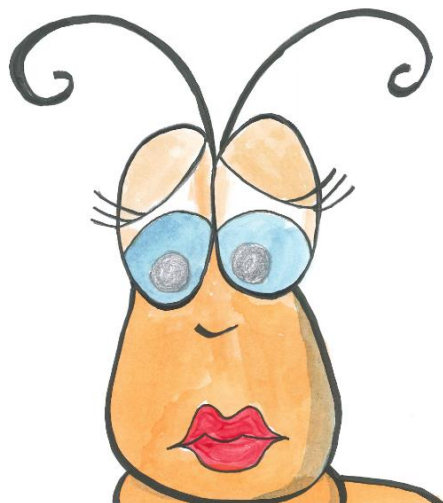
Контраст који црни фломастер прави на цртежу, умањено се након скенирања ликова, зато што скенер *просвијетли* ликове, па је тако и разлика између лика и позадина биља умањена и доведена на праву мјеру.



Лик спојен са позадином

За даље планове (оне у којима мрави изгледају као честица) користила сам рапидографе различитих дебљина.

Израда контура трајала је од октобра 2016. до фебруара 2017. године.



Микина мама, контурисан цртеж

11. Постпродукција слике

Након што сам завршила све везано за цртеже на папиру (цртање, бојење, контуре) могла сам да их пребацим у дигитални облик. Са сарадницима сам разматрала о томе које рјешење би било оптимално, скенирање, фотографисање или комбинација једног и другог (скенирање ликова, фотографисање позадина). Од фотографисања смо Марија Момић и ја одустале из разлога што би, колико год прецизно држала удаљеност од камере, објектив деформисао цртеж, што би касније у кадровима *нарезивања* довело до непотребних компликација. Из истих разлога смо одустале од фотографисања позадина, а фотографисање само одређених кадрова довело би до визуелног дисконтинуитета. Након неколико задовољавајућих проба на мањем узорку, одлучила сам се да скенирам сам цртеже машински, сачувам их као *.JPEG* фајлове да бих касније лакше могла да манипулишем материјалом у *Photoshop*-у.

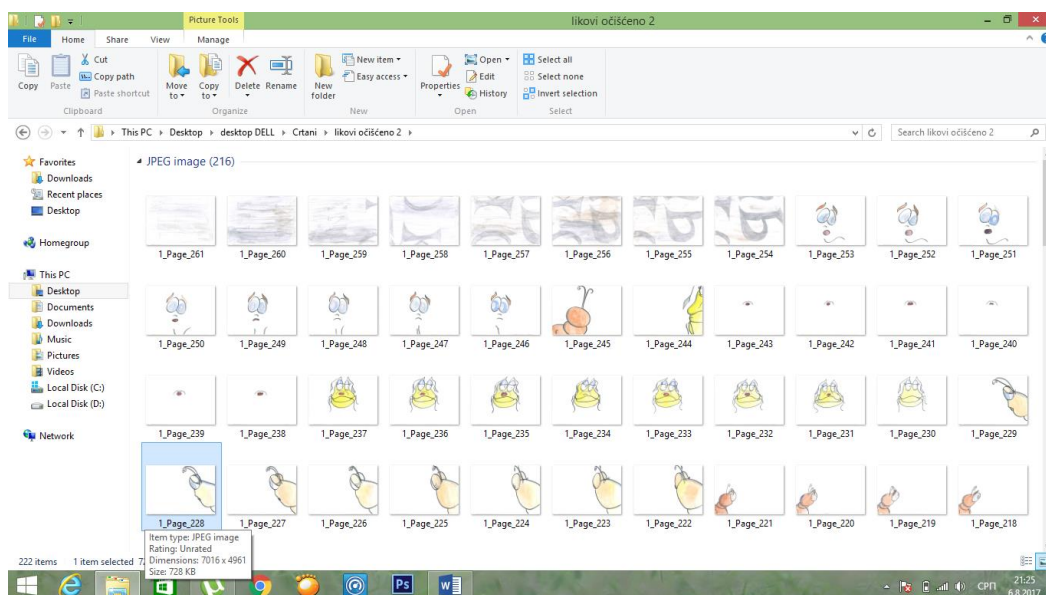
Чињеница да су и ликови и позадине пребачене у дигитални облик истоветно, допринијела је њиховом *стапању*. Друга велика предност скенирања је та што су се тамне контуре *освијетлиле* (умањено се контраст) и боље утопиле са позадинама.



Спојене позадина са ликом

Како сам скенирање радила у штампарији, било је неопходно да поново обиљежим цртеже, тако да сам у стори борд уносила који је кадар које сцене означен одређеним бројем. Ово би избјегло евентуално губљење неких скенова или, у још горем случају, промијењен распоред цртежа усљед скенирања.

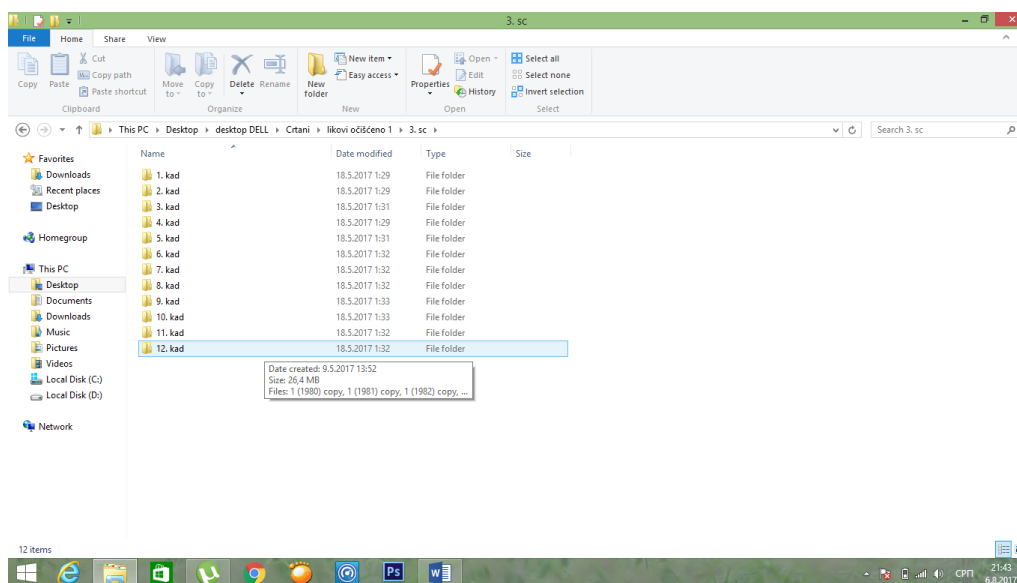
Други, много важнији разлог овог обиљежавања, је било потоње распоређивање фајлова у фолдере са називом сцене и кадра, као и фајловима звука у којима су биле реплике изговорене у датом кадру.



Скенирани цртежи, нераспоређени у фолдере са сценама

Иако Плимптон савјетује да је довољно да се скенирање врши у 300 dpi, због боље дефиниције боје смо се определијелили за 600 dpi. Ово је знатно успорило програме за постпродукцију слике, али је знатно побољшало квалитет цртежа.

Распоређивање цртежа по фолдерила знатно је олакшало композитинг, јер је све потребно за кадар било на једном мјесту (звук и слика).



Фајлови распоређени у фолдере са бројем сцене и кадра

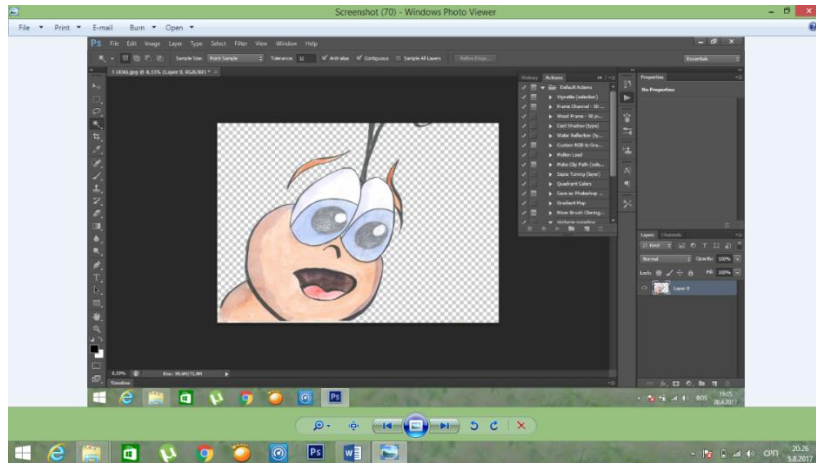
Након пребацивања комплетног материјала у дигитални облик, могло се приступити фази постпродукције, слике па звука.

11.1 Одстрањивање бјелина са ликова

Први корак ка спајању ликова са позадинама је било дигитално одстрањивање бјелина са цртежа ликова. У зависности од изгледа цртежа, било је двојако: преко скрипта у Photoshop-у и мануелно (корак по корак).

Цртежи на којима је бјелина цјеловита, могли су бити обрађивани преко скрипта. Скрипт је садржао следеће кораке: постављање позадине, селекција позадине, брисање селекције, чување фајла у истом фолдеру у .PNG формату, затварање фајла. Ова пречица знатно је поједноставила процес, међутим, није се могла користити за све цртеже. Наиме,

неки цртежи (најчешће крупни кадрови) су имали више површина које је требало одстрањивати, па их је требало радити корак по корак.



Одстрањивање позадина са цртежа у програму Photoshop

Како сам скенирање из практичних разлога подијелила у два блока (5+5 хиљада цртежа), за скидање позадина једног блока требало је нешто мање од мјесец дана, а одмах након поскидане прве половине, могло се приступити фази композитинга.

Било је веома важно преконтролисати све цртеже два пута јер се, због репетитивности процеса, и мале разлике међу цртежима, неизоставно праве грешке.

Потребно је напоменути да је ово посљедња фаза у којој се обрађују цртеж по цртеж. Све корекције (укључујући и спајање цртежа у композитингу и монтажи), касније ће се врђити на нивоу кадра, не фрејма.

11. 2 Композитинг

Након сто су цртежи припремљени и распоређени у фајлове, приступило се композитингу. Овај процес монтаже унутар кадра, трајао је око годину дана због специфичности организације времена са композитинг артистом Јованом Филиповић која је уједно и монтажер филма. Организујући се око два пута седмично у терминима од 3-4 сата, креирале смо свих 650 кадрова филма.

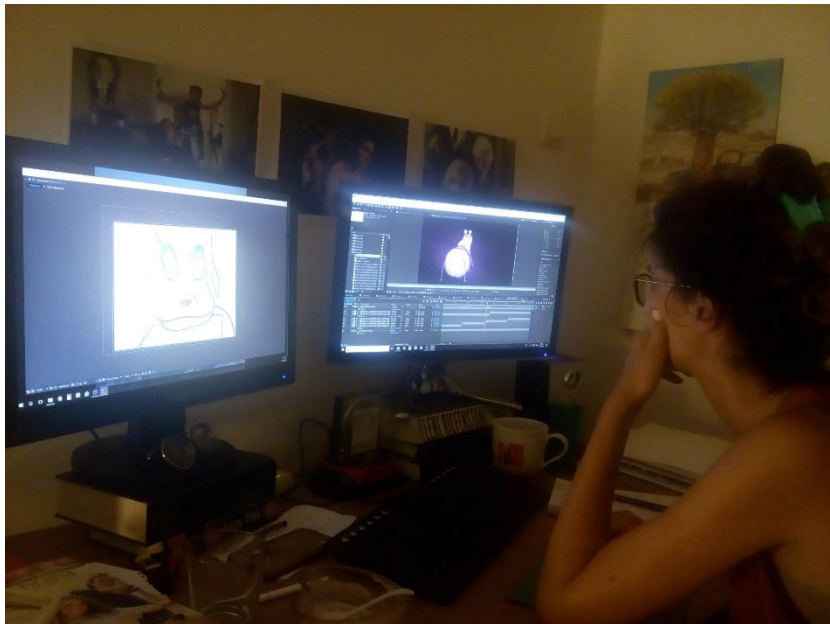
Иако смо се детаљно придржавале стори борда, одређивање тајминга је било немогуће предвидјети, па је то био први корак који је требало да се превазиђе – поставити кадар у адекватном трајању без знања о томе како ће изгледати у судару са претходним

и предстојећим кадром. Детаљно обиљежавање цртежа који су скенирани јединственим редослиједом, омогућило је да дио карактера који се помијера у After Effects уносимо као .png секвенце. Наравно, ово правило је могло да буде примијењено само на брзе и/или уједначене покрете, док смо секвенце са различитим трајањем појединих дијелова *ломиле* на двије секвенце, интерполирали посебне цртеже у одређеним фазама и стављали у контекст цјелине.

Осим што смо манипулисале са бројем цртежа у секунди (како у питању није класично снимање цртежа са целулоида, не може се говорити о 1, 2, 3а подјели), манипулисале смо и са пуштањем исте секвенце уназад (нпр. подизање и спуштање руке или ноге), те *циклусима* (климање или одмахивање главом).

Вокализацију (lip sync) смо радиле паралелно са овим, али ћемо о њој говорити нешто више у предстојећем поглављу.

За разлику од играног филма, у коме су звук махом реконструисане на основу тзв. *location sound*-а, недостатак звука је отежао стварање прецизног тајминга, те смо неким радњама трајање одређивали по осјећају, односно претпоставци, колико ће у одређеном кадру трајати музика вазано за драматуршку оправданост.



Монтажерка и композитинг артист Јована Филиповић у процесу рада

Готово као по правилу, кадрови са мноштвом детаља (неколико мрва у групама, сламање корнета у више планова, људски ход), за које је при анимацији требало највише

времена да буду нацртани, након композитинга су трајали 3-5 секунди, док су кадрови ширих планова те дијалошки кадрови – које сам цртала за много мање времена - трајали знатно дуже, некад и преко 15 или 20 секунди.

Све виртуелне покрете камере, тј. имитације покрета камере (осим уколико је у питању неки значајан фар који је у спреси са анимацијом, одлучиле смо да радимо у монтажи. Композитинг захтијева пуну концентрацију зато што се процес преласка цртежа у живу слику одвија управо у овој фази рада анимираног филма. Дигитална обрада цртежа дефинитивно олакшава снимање и заобилази табеле, ипак, организација кадрова унутар програма, манипулација мноштвом секвенци унутар појединих кадрова и рад на много видео канала, представљају огромну количину административног посла, под чијим теретом је неопходно бавити се креативним. Ипак, Јована Филиповић је успјела да организује материјал адекватно и на најбољи начин искористи предности дигиталне постпродукције у 2д ручно цртаној анимацији.

Након завршеног композитинга, било је неопходно експортирати фајлове који ће се спајати у монтажи.

11.3 Вокализација

Вокализацију (lip sync) је Јована Филиповић радила паралелно са композитингом. Издвојила су се два начина вокализације. Први, у статичним кадровима и други у којима се лик помијера – па тако и њенова уста.

Као што сам већ напоменула у поглављу о анимацији, уста сам обиљежавала у 9 положаја које је Боривој Довниковић предложио (1-А, 2-Е, 3-И, 4-О, 5-У, 6-БМ, 7- ВФ, 8-остали сугласници, 9-ШЧЖ), те за сваки кадар обиљежила која ће слова бити потребна. Након скенирања, Јована је поново обиљежавала сваки цртеж. Пошто се реплика нису мијењале у највећем броју случајева, није било потребе да се користе табеле које сам претходно саставила за сваки кадар, већ је Јована, по реплици, директно спуштала слово п слово на time-line. Углавном је уста појединих карактера у једном кадру радила као посебну секвенцу, те их стављала у јединствену секвенцу кадра. То је омогућавало лакше манипулисање.

За координацију са другим покретима тијела, одређивање пауза како су одглумљене, нисмо радиле по одређеном правилу, него тражиле рјешење за сваки кадар понаособ. Одлучила сам се да се не придржавам Довниковићевих правила по сваку

цијену, зато што су они писани за систем у коме редитељ није присутан када сниматељ преноси фрејм по фрејм са целова на траку.

У зависности од плана, брзине изговарања реплике, изостављала сам слова, најчешће сугласнике, или уколико се два слова сличног изгледа налазе једно поред другог, а нису у питању вокали или изражени сугласници (ВФ, МП). Као и у другим сегментима анимације, антиципација сликом предстојећег слова у звуку показала се више него корисном.

Након обиљежавања сваког слова у одређеном кадру, те уношења слова по реплици са одређеним скраћивањима (нпр. за реплику БАКА: *Мико!* Унесу се слова М-И-О таквим распоредом). На *timeline* се потом поставља претходно сређен звучни фајл (одабран адекватан дубл, исјечена само та реплика), а потом се *timeline* курсором превлачи да би се што тачније утврдило трајање одређеног слова. Фајл се скрати у складу са трајањем и то је потребно урадити за свако слово из реплике понаособ.

У случају када је покрет тијела везан за реплику, а није могуће увући фајл као *.png* секвенцу (нпр. када Мика прича, застане, па остатак реплике настави знатно спорије), импортовале смо цртеже читавог тијела (или само главе на којој се налазе уста) и одређивали трајање у односу на дату групу слова. За овакве кадрове сам сажимања слова радила још у анимацији. Такође, уколико је реплика кратка и уједначен темпо, могуће је било и радити читав покрет као *.png* секвенцу. У највећем броју случајева, комбиновале смо секвенце и појединачне цртеже у складу са потребама датог кадра.

У случајевима када су у кадру била два говорника или када један говорник изговара дио реплике на једном мјесту, помијера се и говори остатак реплике на другом мјесту, свака реплика се ради као посебна секвенца, те уноси у јединствену секвенцу¹⁰¹ кадра.

Због своје репетитивности и много детаља на које је неопходно обраћати пажњу при вокализацији, овај дио композитинга изискивао је највише времена и стрпљења.

¹⁰¹ Под *секвенца* овдје подразумијевам сегмент у програму AfterEffect која подразумијева низ цртежа које он третира у континуитету, а не секвенцу у драматуршком смислу (низ сцена које су повезане јединственом радњом)

11.4 Израда уводне и одјавне секвенце

Како сам одлучила да Микино одрастање представим са двије игране секвенце, одлучила сам да у уводној секвенци такође користим игране сегменте као позадину за испис свих имена аутора филма, глумаца, те продукцијске куће и наслова.

Натурализам у причи, неидеализованост Микиног живота, подстакла ме је да размишљам о начину на који ћу моћи да направим паралелу са стварношћу. Размишљала сам о много анимираних филмова у којима се користе играни сегменти и играних филмова у којима се користи анимација. Сложеност овог споја – цртежа са једне стране и игране слине са друге стране, нужно наводи на размишљање гледаоца, у којој мјери анимација има везе са стварношћу. Гледалац тако лакше прихвата да је у питању сегмент живота, него што би то био случај да све вријеме гледа само цртеже – што подсјећа на фикцију.

Са Маријом Момић, умјетничким директором и сниматељком у овом дијелу процеса, одлучила сам да снимимо детаље плочника, старих фасада, одвода, биљака које расту између тротоара и ивичњака, олука и других детаља који се, нацртани, појављују у позадинама у *Причи о Мики мраву*. Велике интервенције у корекцији боје, допринијеле су да се разлика што више смањи (да играна слика по температури боје буде ближа анимацији), али није било потребе за превеликим интервенцијама да би слика престала да личи на играну.

Да не би превише одударала од остатка филма, анимирала сам исписе слова имена сарадника и наслов.

У наслову је кадар мрава који исписује црту која непрестано трепери да би се касније претворила у текст ПРИЧА О МИКИ МРАВУ, тако да личе на испис кредом по камену. Посљедња, статична фаза слова, имитира калиграфско писмо, али не одређени фонт, него је свако слово јединствено.

Исти принцип (двије фазе „цртаних“ слова која имитирају креду прије завршног статичног „калиграфског“ исписа имена и функције) сам користила за исписе свих имена и презимена сарадника, као и њихових задатака на пројекту (задаци су у оба случаја исписивани мањим словима од имена).

За одјавну секвенцу смо се определијелиле за нешто мање креативан приступ, испис имена стандардизованим фонтом. Материјал преко којег се пројектују исписи је играни, као и у случају уводне секвенце. Како играни филмови неријетко имају анимирану

секвенцу, длука да се анимираном филму направе играле уводна и одјавна секвенца говори управо о суштинској озбиљности проблема којима се филм бави, о „одраслости“ мука анимираних јунака који, иако уобличени цртежом, свакако припадају нашој реалности.

СНИМАЊЕ и ДИЗАЈН ЗВУКА

ЛАЗАР АРСОВИЋ

Испис имена без позадине (последња статична фаза)

11.5 Монтажа

Након завршеног композитинга филма, те слова за уводну секвенцу, Јована Филиповић и ја смо приступиле монтажи филма. Након експортовања слике у ниској резолуцији у програму AfterEffects, монтажерка је кадрове распоређивала по фолдерима за сваку од тридесет сцена. За разлику од композитинга који је трајао око годину дана, прву верзију монтаже филма смо завршиле за мјесец дана. Чињеница да смо обје добро познавале материјал, његова добра организација у фолдерима, те мали број дублова су фактори који су највише убрзали процес.

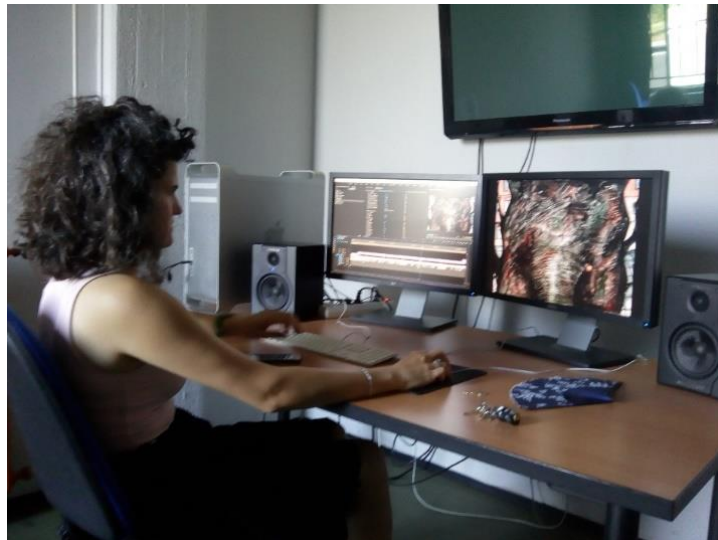
Неопходно је и на овом мјесту напоменути да претходно детаљно планирање кадрова прије приступања анимацији умногоме убрзава овај процес. *Монтажу* је неопходно припремити унапријед због утрошка времена. За разлику од слободе коју има монтажер играног филма монтирајући материјал једног кадра снимљен из више углова и конструишући тако ритам филма, изазов монтажера у анимираном филму је да искористи сав материјал на прави начин, те да, као и у играном филму нађе право мјесто за рез тако да не наруши цјелину покрета анимираног јунака.

Након редања кадрова у сцени у јединствен видео канал, скраћивања, ротације кадрова гдје је то било неопходно, те *враћања* у AfterEffects да бисмо исправиле или дорадиле неки кадар те неговог поновног експортовања, посебан изазов је био замишљање одређених звукова да би се одредило трајање кадрова (у овој фази још увијек не постоје музика ни звучни ефекти, звучни канал је попуњен једино дијалозима).

Монтажа је рађена у програму *AdobePremiere*.

11.6 Колор корекција

Колор корекцију је радила умјетничка директорка филма Марија Момић у учионицама Катедре за монтажу Факултета драмски уметности. Процес је трајао два мјесеца, рађен у програму *AdobePremire*.



Умјетнички директор и колористкиња Марија Момић у процесу колор корекције

Визуелни концепт смјењивања сцена конципиран је на томе да свака сцена има одређену боју која њој доминира. Овоме у великој мјери доприноси чињеница да је *мравља визиура* веома уска, површине на којима се налазе мрави су велике у односу на њихову висину, па тако у првој сцени имамо жуто сиву боју новина, у другој боје плочника, у трећој сладолед...

Скенерање позадина је одузело позадинама и ликовима одређени интензитет, те га је било потребно поново вратити колор корекцијом. Марија и ја смо се определијиле за повећање температуре боје, што је изгледу слике дало жуту ноту. Повећавањем контраста су се додатно истакле *неправилности* настале потезима руке, али је наше опредјељење било да идемо у том правцу, него у правцу *затезања* површина и уједначавања боје. Овај ефекат је допринио осјећању живости анимације.

У колор корекцији смо коначно добили разлику између дневних и ноћних сцена. Појачавањем плаве, смањењем свјетла, али и повећањем контраста, добили смо утисак ноћи. Ово смо посебно примијенили на кадровима *мана*, у којима пратимо Микино кретање као црвену тачку у градском окружењу.



Крупан кадар Мике након колор корекције

12. Постпродукција звука

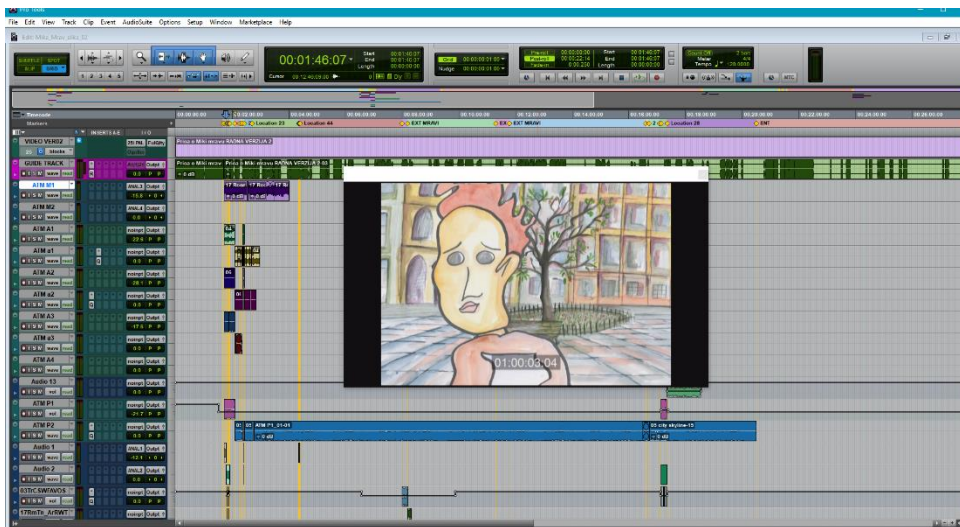
Постпродукција звука за *Причу о Мики мраву* трајала је око два мјесеца. Како су одабир дублова и сјечење реплика из снимљеног материјали рађени непосредно након снимања дијалога да би се по њима могао радити *lip sync*, овим сегментом рада на звуку се нећемо посебно бавити.

Оно по чему се постпродукција звука у анимираном филму разликује од оне на играном филму је потпуна упражњеност звучног канала. Док у играном филму имамо

тзв. *location sound*, звук са снимања који може бити референтан за стварање звучне слике, у случају анимираног филма ју је потребно у цјелини конструисати.

12.1 Монтажа дијалога

Комплетан рад на звуку анимираног филма *Прича о Мики мраву*, фазу по фазу, обавио је Лазар Арсовић. Након снимања дијалога, одабирања дублова, те сјечења дијалога реплику по реплику и таквог њиховог експортовања у звучне фајлове које је монтажерка користила у раду на анимацији, те након што су композитинг и монтажа завршени, почео је рад на постпродукцији звука.



Снимак екрана у процесу монтаже звука у програму *ProTools*

Звук у анимираном филму (осим дијалога) снима се по завршеној монтажи слике. Слика се монтира нијемо (осим реплика), па је неопходно оставити простор да се она, након снимљених звучних ефеката и компоновања музике минимално прилагоди звуку. Ово се односи на дужине трајања кадрова, промјене распореда кадрова не би смјеле да се догађају.

Монтажа дијалога, најкомплекснији дио постпродукције звука, рађена је у програму *ProTools*.

12.2 Снимање звучних ефеката

Рад на специјалним ефектима подразумијевао је коришћење архивског материјала (у мањој мјери) и снимања оригиналних звучних ефеката. Како је у питању анимиран филм, потребан је много веће степен стилизације него што је случај у играном филму. Лазар Арсовић и ја смо се одлучили за пренаглашавање акција, прије свега, не бисмо ли постигли синтезу анимиране слике, а затим, да бисмо звуком уоквирили нови свијек који се креира у анимираном филму.

Коришћене атмосфере такође су се разликовале између себе: одлучили смо да користимо нешто реалније атмосфере када је кадар у људском ракурсу, те *искривљење* атмосфере када смо у мрављем свијету. Сцена сусрета Мике пјесника са Миком, у том смислу је и на звучном плану коначно изједначила ова два свијета.

Иако су ефекти махом рађени прије компоновања музике (снимање звучних ефеката, колор грејдинг и компоновање музике су Лазар Арсовић, Марија Момић и Павле Попов радили истовремено) за неке сцене је дизајнеру звука била неопходна музика да не би превише оптеретио звучни канал (на примјер за монтажну секвенцу о мрављим сузама на крају филма).

Ако је монтажа дијалога и ефеката најкомплекснији дио рада на звуку анимираног филма, рад на дизајну ефеката свакако је њен најкреативнији дио.

12.3 Компоновање музике

Музику за *Причу о Мики мраву* је компоновао Павле Попов, композитор и мултиинструменталиста са којим сам већ сарађивала на кратким филмовима: *Како мрави и краве утичу на женски живот* (мастер филм) и *Витраж у д-молу* (испитни рад из предмета Филмска монтажа, корежија са колегом Владимиром Радовановићем), те на дугометражном филму *Наши очеви, мајке и њихова дјеца*.

Иако смо се раније чешће опредјељивли за електронску музику која је неријетко бивала снимана и прије снимања слике, сада смо одлучили да музика буде извођена на класичним инструментима, махом клавиру, хармоници и флаути. Павле је углавном компоновао музику директно по слици. Као и за колор корекцију и снимање звучних

ефеката, композитор је добио верзију слике која није у потпуности *закључана*, већ смо је, тек након завршених ефеката и музике, *затегнули* према звуку гдје је било потребно.

Композиције које смо користили у филму, а већ су биле компоноване, махом су са Павловог албума *Daydreaming Flautes* које на флаути изводи Алксандар Јован Крстић.

Три композиције популарне музике (за сцене у фолкотеци када Мика упознаје Лепог, музика из кафеа, те музика у пекари са радија) за потребе филма је компоновао и написао текстове Ђорђе Лаловић.

12.4 Микс звука

Завршна фаза рада на анимираном филму прије спајања звука и слике те њиховог експортовања у адекватан формат за приказивање – је микс звука. Након што су колористкиња, дизајнер звука и композитор послали колорисану слику, ефекте те музичке композиције, монтажерка Јована Филиповић их је спојила у јединствен фајл, а потом минимално скратила или продужила кадрове, не би ли се постигао синхронитет слике и звука. Истовремено, завршена је и одјавна шпица на којој су била исписана имена свих сарадника на пројекту. Након тзв. закључавања слике, фајл је поново прослијеђен дизајнеру звука Лазару Арсовићу који је урадио финални микс звука у студију Факултета драмских уметности. Велику помоћ нам је пружио предавач Дизајна звука, професор Зоран Максимовић.

Након што је завршен микс звука, фајл је прослијеђен натраг монтажерки која је урадила експорт прве верзија анимираног филма *Прича о Мики мраву*.

IV Закључак

Сигурно је да врсте анимације и редитељски приступ у великој мјери одређују функцију коју ће имати филмски сценарио у оквиру продукције анимираног филма. Када је у питању адаптација прозе у филм, писањем сценарија прави се искорак из једног медија у други, структура романа/приповијетке прилагођава се законитостима другог медија и, у складу с њим, мијења.

У дугометражном анимираном филму, без обзира у колико детаљној форми је написан, сценарио за анимиран филм мора да садржи структуру радње, без обзира на то колико ће се визуелни концепт даље развијати. Експериментални или ненаративни анимирани филмови не морају да имају филмски сценарио, али се онда функција структуре преноси на аудио/визуелни аспект, тако да је у том случају могуће избјећи филмски сценарио као форму, али не и функцију чији је он носилац.

У анимираном филму који је умјетнички дио овог докторског умјетничког пројекта *Прича о Мики мраву*, дошла сам до закључка да продужавање рада на сценарију у огромној мјери скраћује беспотребно трошење времена у каснијем раду на стори борду, анимацији, итд.

Осим основне функције (носиоца структуре), ту су и функције филмског сценарија које олакшавају филмску праксу: рад редитеља са глумцима, сарадња са умјетничким директором, монтажером, дизајнером звука, колористима.

Од лоше приче, уколико се развије њен визуелни аспект, могуће је направити добар филм, као што је и добру причу могуће упропастити неадекватном режијом. Ипак, уколико се на добру драмску структуру надограђује визуелни концепт који јој одговара тако да и наратив и слика иду у јединственом смјеру, највеће су шансе да ће резултат бити најбољи могући.

V Додаци

ДОДАТАК 1 – СЦЕНАРИО

Сценарио за целовечерњи анимирани филм *Мика мрав*

Пета верзија

Сања Савић

1. ЕКСТ. УЛИЦА – ДАН

Јутро је. Човјек жури на посао. Стреса мрава с рамена, мрав пада на земљу трчи до уског пролаза са кантом за ђубре.

НАРАТОР–МИКА ПЕСНИК (Оф)

Живот градских мрава ...тежи је од живота мрава који живе на другим местима... Мало је тешко јер је заиста тешко, али је теже кад мисле да би другде било лакше.

МИКА МРАВ (плави мравић са поспаним лицем и сањалачким великим очима) на новинама бруси комадић фасаде док његова БАКА (такође плави мрав са малим очима, успорена, оронула) приповеда.

МИКИНА БАКА

Каже: „Тамо вас чека рај!“ Није него!
Продао ливаду скакавцима за комад саћа.

Мика замишља Лепог као опасног мрава са великим роговима док присиљава његову породицу да сели.

МРАВИ

Неее!

МИКА

Каква је била та ливада?

МИКИНА БАКА

Е, то је био живот! Трава, цвеће, ма милина!

МИКА

Је ли био по комад сладоледа на свакој лисци?

МИКИНА БАКА

Какав сладолед! Само на ждерање мислиш!
Попењеш се на травку па се с врха види
пола ливаде! Све црвено, жуто, плаво...

МИКА

А зашто сте се пењали?

МИКИНА БАКА

Скупљали смо зрневље!

Мика испише своје име „кредом“. Долази његова мајка.

МИКИНА МАМА

Мико! Браво! Научио си!

МИКИНА БАКА

Боље би ти било да си га научила да сам
убоде неку мрву.

МИКИНА МАМА

Одакле ти знаш како ће он живети кад
одрасте?

Микина мама се брзо окреће према Мики.

МИКИНА МАМА

М!

МИКИНА БАКА

Да неће у просвету? Биће што и други
мрави! Мрав!

Мика показује М на различитим мјестима у тексту.

МИКА

Мрав. Мрак. Свуда исто.

МИКИНА БАКА

Не квари га више!

МИКА (показује О, Б)

О, Б. О – пасна Б – бака!

МИКИНА БАКА (одмахне, одмиче се)

Још и то.

МИКИНА МАМА

Имам изненађење за тебе. Дођи.

Одлазе до наслова чланка „Награда за *Плави чуперак*“.

МИКИНА МАМА

Ч! Ч-У-П-Е-Р-А-К! Чуперак! Један момак изговорио док је писао на папир.

МИКИНА БАКА (Мики)

Мали, иди да се играш!

Мика отпухне и оде. Микина мама се загледа.

МИКИНА БАКА

Шта си се замислила? Уместо да том детету тражиш храну, ти ту... размишљаш! Хеј! Њему је дан и по! То је много!

МИКИНА МАМА

Пусти ме. (Отпухне) Добро. Повешћу га данас са собом на улицу.

МИКИНА БАКА

Не мислим само на то!

МИКИНА МАМА

Него?

МИКИНА БАКА

Превише га оптерећујеш људским глупостима. Шта ће му слова? Губи време.

МИКИНА МАМА

Шта ће мени придике? Губим време.

Микина мама крене, бака је заустави.

МИКИНА БАКА

Не даји му лажне наде. Нема куда да побегне. О људима – што мање, то боље!

Микина бака оде, мама погледа фотографију Мике Антића на новинама, крене.

2.ЕКСТ.УЛИЦА ПРЕКО ПУТА ФРИЖИДЕРА СА СЛАДОЛЕДОМ-ДАН

МИКИН ДРУГ (црвени мрав, нешто крупнији од Мике) носи комад сира на леђима. ЗВИЖДИ.

ДРУГ

Мико, види!

Мика се окреће, крене ка њему.

МИКА

Откуд ти сир?

ДРУГ

Тата и ја били на сметљишту.

Мика обара поглед.

МИКА

Твој није долазио?

Мика одмахне главом.

ДРУГ

Хоће. Пази ово!

Друг скупља ножице, потпуно се савија и претвара у лоптицу. Мика га гледа у чуду. Друг се усправља у првобитан положај. Мика аплаудира.

МИКА

Браво!

ДРУГ

Шта кажеш? Јесам те задивио?

Мика се смеје.

МИКА

Да знаш да јеси.

Друг показује Мики.

ДРУГ

Није тешко: савијеш ножице, увучеш главу у труп и заљуљаш се. Сад ти!

Мика савија ножице.

МИКА

Овако?

Друг климне. Мика се преврће на страну.

ДРУГ (смије се)

Није лоше. Хајде опет.

Мика покушава и успијева.

ДРУГ

Имаш дара, мали. Освојио си прву награду. Водим те на наградно путовање.

МИКА

У канту?

Друг климне, крећу.

НЕПОЗНАТ МРАВ (на врху новина)

Узбуна! Сладолед у близини!

Мрави крећу трче поред Мике и друга из свих праваца, раздвоје из. Велика бубашваба пође да згази Мику, кад га мама извлачи на страну.

МИКА

Мама!

Друг се пробија до њих двоје кроз гужву.

ДРУГ

Мико! Сладолед од јагоде! То је још боље од канте!

МАМА

Од канте? Лијепо! Куд сте пошли вас двојица?

ДРУГ

Били смо гладни!

МИКА

Да не чекамо увијек да нам ви набавите храну!

МАМА

Сами?

Мика и друг потврдно климају.

МАМА

Горе је опасно. А и могла сам ја да вас поведем!

ДРУГ

Можемо ли сад с вама?

МАМА

Мајко моја! Шта ћу од вас! Добро. Само се не одвајајте!

Мика и друг се згледају. Крећу за њом.

3. ЕКСТ. ПЕШАЧКА УЛИЦА-ДАН

Мрави из свих праваца Прилазе сладоледу који је почео да се разлива по плочама. Девојчица стоји изнад њега и ПЛАЧЕ, мајка је изнад ње.

МАЈКА ДЕВОЈЧИЦЕ

Немој да плачеш, душо моја, па то је само ствар.

Девојчица брише сузе.

ДЕВОЈЧИЦА

Појешће га мрави.

МАЈКА ДЕВОЈЧИЦЕ (помилује је по глави)

Моја девојчица! Хоћеш други?

ДЕВОЈЧИЦА

Не.

Микина мама се окреће да види где је Мика.

МИКИНА МАМА

Хајде, Мико! Шта си се загледао?

МИКА

Идем.

МАМА

Пожури.

Одлази.

ДЕВОЈЧИЦА

Чека нас тата. Идемо.

Одлезе према човјеку који их чека на улици. Мика се прене, креће за својом мамом према сладоледу.

4.ЕКСТ.СЛАДОЛЕД ОД ЈАГОДЕ-ДАН

Мрави на сладоледу. Лијево лижу разливени дио, на средини ломе корнет, десно стављају комаде јагоде у корпе. Мика прилази, угледа друга.

ДРУГ

Мико! Шта чекаш? Пењи се!

Мика се чисти од сладоледа, лиже вијуге.

МИКА

Што је добар!

ДРУГ

Ма одличан!

Притрчава Микина мама.

МИКИНА МАМА

Пазите! Сад ће пући! Померите се!

Помијерају се, мама гледајући корнет угледа фрижидер.

МИКИНА МАМА

Мико, погледај! С Л А Д О Л Е Д. Од јагоде. Све има своје име.

Микин друг прави гримасу.

МИКИН ДРУГ

И људи и мрави.

МРАВ

Чувај!

ПУЦАЊЕ. Микина мама гледа према корнету који је смрсан од пада и чије делове разносе велики мрави. Креће у том правцу.

МИКИНА МАМА

Успели су!

МИКА

Мама, где ћеш?

МИКИНА МАМА

Идем по комад корнета. Имаћемо хране за два дана!

Одлази.

ДРУГ

Е, Мико! Баш си права мамина бебица.

Мика га погоди комадићем сладоледа да не види.

ДРУГ

Хеј! Није ти фора!

Мика се смије.

МИКА

Знам да волиш.

Погоди га „грудва“.

ДРУГ

Ја да се частим, а најбољи друг да ми
остане без ичега!

Мика скида сладолед са лица, припрема нову „грудву“.

МИКА

Ма, само да те звекнем!

ОСМЕХ БОЛЕТА И ЂОЛЕТА (Оф).

БОЛЕ

Стани да купим сладолед!

5.ЕКСТ.СЛАДОЛЕД КОД КОРНЕТА-ДАН

Микина мама покушава да се пробије до корнета кроз бујицу мрава који односе комадић по комадић. Сретне МРШАВОГ МРАВА.

МИКИНА МАМА

Хоће бити мало за мене?

МРШАВИ МРАВ

Хоће, госпођо! Хоћеш мало, хоћеш много.
Не може се ово шале разнети.

Гледа испред себе, обрадује се једном комаду. Крене према њему, два мрава јој га однесу. Намршти се. Гледа испред себе, одвлаче све комаде испред ње. Изнад ње на надвија сена, окреће се, врисне.

МИКИНА МАМА

Мико!!!

Поклопи је велика ципела. ЗВУК ПУЦАЊА КОРНЕТА.

6.ЕКСТ.УЛИЦА КОД ФРИЖИДЕРА СА СЛАДОЛЕДОМ-ДАН

БОЛЕ (30 година, кратке косе, намрштен сав у белом) вади ногу из сладоледа, покушава да очисти ногу. Жали се ЂОЛЕТУ (30 година, Болетов пријатељ, у плавој тренерци)

БОЛЕ

Угазих у сладолед!

ЂОЛЕ

Опраћеш кад дођеш кући.

БОЛЕ

Каквој кући! А састанак?

Вади марамицу из џепа и брише ногавицу.

БОЛЕ

Сад да ми се деси! Кад сам знао.

Нервира се, бесно баца марамицу и сладолед на земљу. Ђоле га тапше по рамену.

ЂОЛЕ (смије се)

Смири се.

Боле се измиче из загрљаја, љутито се окреће и одлази, добацујући му.

БОЛЕ

Још ми само реци да је могло горе.

Ђоле гледа Болета, па пред себе, на земљи су два сладоледа.

7. ЕКСТ. УЛИЦА КОД РАЗЛИВЕНОГ СЛАДОЛЕДА-ДАН

Сладолед је разливен по земљи у облику отиска ципеле, мрави га напуштају. Испод једног „брдашцета“ се нешто помера. Мика избацује главу из сладоледа. Гледа око себе.

МИКА

Мама!

Нико се не одазива.

МИКА

Бако?

Из другог „брдашцета“ главу помаља Микин друг.

ДРУГ

Мико! Преживео си!

Грли Мику, Мика гледа око себе.

МИКА

Јеси видео маму или баку?

Друг наставља да лиже сладолед, као да се ништа није догодило.

ДРУГ

Друже, видљивост нула посто под
сладоледом.

Мика гледа око себе, али не успијева никог познатог да види од њих.

МИКА

Попусти.

ДРУГ

Шта се љутиш? Искористи овај рај још
мало!

МИКИНА БАКА

Мико!

ДРУГ

Ето ти.

Микина бака прилази Мики с леђа и вуче га напријед.

МИКИНА БАКА

Полази кући!

ДРУГ

Одох док моји не дођу.

Шмугне.

МИКА (истргне се)

Где је мама?

МИКИНА БАКА

Мали, доста питања. Хајде.

Бака га повлачи ножицом, Мика се истргне.

МИКА

Нећу док не кажеш шта је с мамом?

МИКИНА БАКА (уздахне)

Откуд ја знам? Крећи се.

МИКА

Нећу без маме.

МИКИНА БАКА

Ма згажена је!

Мика се укочи.

МИКИНА БАКА

Шта си се укочио? Такав је мрављи живот.
Данас те има, сутра нема. Нема ту никакве
приче.

Мика погледа у баку.

МИКИНА БАКА

Шта ме тако гледаш? Ено, има нови
сладолед.

Покаже Мики да крене, Мика се измакне корак, па стане.

МИКА

Хоћу да је нађем.

МИКИНА БАКА

Кога да нађеш? Јеси блесав?

МИКА

Макар и згажену.

Оде.

МИКИНА БАКА

Мали, враћај се овамо!

Мика замакне за брдо сладоледа.

8. ЕКСТ. ЗГАЖЕНИ СЛАДОЛЕД КОД КОРНЕТА-ДАН

Мика по смрвљеном сладоледу тражећи маму. Долази до једног згаженог
мрављег тела.

МИКА

Мама?

Окреће га и препознаје унакажено мајчино лице се великим очима.
Покушава да је подигне.

МИКА

Мама! Мама, шта ти је било, мама?

Мика грли мајчино тело. Јеца поред њега. Дуго немо седи све док му
глас не утихне.

9. ЕКСТ. УЛИЦА КОД ФРИЖИДЕРА СА СЛАДОЛЕДОМ-ДАН

ЦРНАЦ ПОСЛАСТИЧАР (у белој униформи) иде поред ЧИСТАЧИЦЕ (55 година, са марамом око главе, носи метлу и лопатицу) до фрижидера са сладоледом.

ЧИСТАЧИЦА

„Шта си чекала?“ Што он није покупио раније ако му смета? Где је то?

ЦРНАЦ (показује према разливеним сладоледима)

Ту.

ЧИСТАЧИЦА

Свашта и с овим.

Метлом покупи сладолед који је Боле бацио. ЗВУК МЕТЛЕ. Мика се буди, погледа према горе.

МИКА

Хеј!

Бјежи са сладоледа, чистачица купи остатке сладоледа метлом.

ЧИСТАЧИЦА

Ето! Могао си и ти, а не да све чека мене!

Одлази. Мика стоји изнад мјеста на којем је био сладолед.

10. ЕКСТ. ТРГ-ДАН

Мика избјегава корак пролазника. Отпухне. Застане да одмори. Подигне главу горе.

МИКА

Слова.

Поглед му привлачи слово М на реклами.

МИКА

М као...

Устаје. Креће напред. Угледа две бубе.

МИКА

Вас две! Знате ли где могу да нађем...

Окрену се према њему, кратко прокоментаришу.

ПРВА БУБА

Жђић љи жи ки?

ДРУГА БУБА

Жи ки ђуш ћи.

Одлазе настављајући своју причу. Мика отпухне.

МИКА

Нешто за јело...

Угледа испред себе дрво.

МИКА

Можда горе?

11.ЕКСТ.КЛУПА ИСПОД ДРВЕТА НА ТРГУ-ДАН

Мика долази до врха гране, разочарано гледа.

МИКА

Горе још горе.

Отпадне задњи лист са гране. Мика крене да се врати, задува вјетар. Хвата се ножицама за грану. Гледа доље. Покушава да се успење на дрво, не може. Одустане, зажмири. МИЛОШ води ЈЕЛУ за руку, сједају на клупу.

МИЛОШ (оф)

Хајде!

Мика (као тачка) пада на човјекову главу.

12.ЕКСТ.ГЛАВА ЧОВЕКА-ДАН

Мика се усправља, гледа око себе.

МИКА

Ливада!

ЈЕЛА

Дај! Где си ме довео? Захладило је. Хајде кући.

МИЛОШ

Једва се одлучим, а ти би да бежиш.

ЈЕЛА (насмје се)

На шта се одлучиш?

МИКА (корача кроз косу)

Е, баба, ако је ово лепо, не знам шта је теби...

Пропадне низ чуперак Милошеве косе.

13.ЕКСТ.КЛУПА ИСПОД ДРВЕТА НА ТРГУ-ДАН

Милош ставља Јели вјеренички прстен.

ЈЕЛА

Али нема више бубица!

МИЛОШ (смије се)

Обећавам!

Мика се докотрља до Јелине руке.

ЈЕЛА (стреса Мику)

Шта је ово!

МИЛОШ

Симболика.

Јела устаје, скида прстен, баца га на земљу, одлази.

ЈЕЛА

Нађи ти неког другог за своју симболику!

МИЛОШ

Стани, па га нисам ја...

Мика гледа приказор поред вјереничког прстена на земљи.

14.ЕКСТ.УЛИЦА ИСПОД СВЈЕТИЉКЕ-ДАН

Мика се пење на светиљку. Посматра људе који пролазе.

НАТАША (Оф)

Мама, купи ми сладолед!

НАТАША (5 година, хаљиница са нацртаним јагодама по читавој површини) за руку вуче мајку према фрижидеру са сладоледом на точење. НАТАШИНА МАЈКА (35 година) претура по торби.

НАТАШИНА МАЈКА

Шта ми радиш! (Нађе новчаник) Од чега ћеш?

Мика крене да трља ножицама и да хвата залет да скочи.

НАТАША

Од јагоде!

НАТАШИНА МАЈКА

И ја, шта питам! (продавачици) Један од јагоде.

ПРОДАВАЧИЦА

Тренутак!

Мика скаче преко аутобуса, пада на обод шешира једне даме, а потом лети према Наташним леђима са нацртаним јагодама. Мика забезекнуто гледа пред себе. Пада на Наташина леђа, бјежи од Наташине руке. Наташа се чеше по леђима, па узима сладолед. Њена мајка узима кусур. Наташа халапљиво једе сладолед.

НАТАШИМА МАЈКА (продавачици)

Хвала! (Наташи) Полако једи.

НАТАША

Једем.

Мика долази до руба Наташине хаљине према десној руци. Наташа лијевом руком стреса Мику, али јој из десне испада сладолед.

НАТАШИНА МАЈКА

Наташа!

НАТАША (плаче)

Нисам ја крива.

НАТАШИНА МАЈКА

Него ја сам.

НАТАША

Мрав ми је бацио сладолед на земљу!

НАТАШИНА МАЈКА

Ма немој!

НАТАША

Хоћу други!

Мика посматра приказ. Њих двије одлазе.

ТИХИ МРАВ (оф)

Хеј, ти!

Мика се окреће.

МИКА

Ја?

ТИХИ МРАВ (испред читаве колоне)

Гледао сам с клупе. Свака част!

МИКА (збуњен)

Хвала!

ТИХИ МРАВ

Шта си планирао са храном?

МИКА

Ништа посебно.

ТИХИ МРАВ

Нас има још неколико, да ти помогнемо да пренесеш до скровишта? Наплаћујемо само једну туру. Сваки.

Погледа према друговима који чекају.

МИКА

Носите колико хоћете!

ТИХИ МРАВ

То!

Грли Мику. Окреће се осталим. ЗВИЖДИ.

ТИХИ МРАВ

Овамо!

УЗВИЦИ ОДОБРЕЊА. Мрави крећу на сладолед. Мика крене према њему, застане.

ТИХИ МРАВ

Шта ти чекаш?

МИКА

Не волим сладолед.

Тихи мрав се збуну. Мика се окреће и одлази.

Преко два бочна зида су велика огледала у висини лица. Преко стражњег зида је полица са хљебом, испред је пулт. ПЕКАР брише чело крпом, па полицу. Помирише крпу, а онда је мота и ставља под пулт. Поравнава хљеб на полици иза себе.

ПЕКАР

Тако!

Мика провирује главу иза прага пекаре, покрива га сјена, савије главу гледајући горе.

ПЕКАР

Добро јутро, комшија! Изволите.

МУШТЕРИЈА (трља нос, ставља косу за уши)

Две кифле. Не, кроасан. Ма питу. Не знам. Шта је свеже?

ПЕКАР

Све!

Мушице лете око пецива. Мика се пење до огледала.

ПЕКАР

И свеже и чисто! Јесте за слатко или слано? Са месом? Сиром? Пекмезом?

МУШТЕРИЈА

Има ли нешто с вишњама?

Мика зине.

ПЕКАР

Пита. Јутрос готова. Да Вам ставим комад?

МУШТЕРИЈА

Може.

Мика хвата залет и скаче на пекареву капу. Муштерија пребира по џепу, пекар виљушком ставља питу у папир. Хола њеним ободом.

ПЕКАР

Комшија, свеже и чисто то ја кажем, а је ли укусно – то ћете Ви.

Пекар пружа питу муштерији, узима новац.

ПЕКАР

Изволите. До виђења.

Пекару осмијех му спласне с лица.

МУШТЕРИЈА

Још и поезија од раног јутра.

Креће према излазу.

ПЕКАР

Кажете нешто за пециво? Је л` добро?

МУШТЕРИЈА

Ма супер је.

Мика скаче на муштеријину руку. Муштерија застане, угледа Мику на руци, брзо одмакне пециво од уста, испљуне комад из уста.

МУШТЕРИЈА

Фуј!

ПЕКАР

Шта вам је, комшија?

МУШТЕРИЈА (отреса Мику, баца пециво)

Имате мраве у пити.

ПЕКАР (насмеје се)

Немогуће...

МУШТЕРИЈА

Хоћете да кажете да сам луд?

ПЕКАР

Ко? Ја? Не. Ви? Не, наравно. Али код мене се с пода може јести!

МУШТЕРИЈА

Онда узми па једи с пода своју питу, а не труј друге. Има да те тужим.

Пекар крене за њим. Ухвати муштерију под руку и вуче га унутра.

ПЕКАР

Комшија! Било је случајно, не знам откуд се створио.

МУШТЕРИЈА

Још узимаш паре!

ПЕКАР

Ко узима паре? Ево, изаберите шта хоћете. Бухтлу? Кроасан са сиром? Обоје?

МУШТЕРИЈА

Не кажем ја да се не може десити, али
знате како је кад од раној јутра крене!

Мика жваће мрву. Пекар трпа у кесу. Мика баца остатак мрве, потапше
се по стомаку, одлази.

ПЕКАР

А што имамо питу од сира!

16.ЕКСТ.АУТОВУСКО СТАЈАЛИШТЕ-ДАН

Мика угледа ногатог човјека како пије сок на сламку. Прелази улицу,
пење се на његову ногу. Аутобус долази на стајалиште.

НОГАТИ ЧОВЕК

Нећеш ли више...

Мика улази у поруб човекове ногавице, човек устаје, улази у аутобус.

17.ЕКСТ.АУТОВУС-ДАН

Ногати човјек пролази поред возача. Угледа Мику на сламци.

ХОГАТИ ЧОВЕК

И ти ме ухватио!

Чвоком скине Мику са сламке, Мика пада на возача. Возач се почеше,
аутобус скрене с пута, путници се нагну на страну.

ПРВА ЖЕНА

Је л` може то мало лакше?

ВОЗАЧ АУТОВУСА

Шта скичиш? Је л` ти нешто

било?

Мика креће низ возачеву руку. Возач се зноји, покушава да се
концентрише на вожњу. Угледа Мику, крене руком да га ухвати, поново
трза волан, путници нападају. Мика пада на земљу. Возач аутомобила
којем се аутобус испријечио на путу СВИРА.

ВОЗАЧ

Шта је?

ДРУГА ЖЕНА (возачу)

Шта се дешава?

ТРЕЋА ЖЕНА

Заустави аутобус!

Возач зауставља аутобус. Путници излазе. Ногати човек на излазу окреће главу према возачу.

НОГАТИ ЧОВЕК

Хоћеш да изгинемо?

ВОЗАЧ

Ма, дај!

ЈЕДАН ПУТНИК

Све вас треба тужити!

ВОЗАЧ (хладнокрван)

`Ајде, брате.

Возач се чеше. Мика искаче из аутобуса тетурајући се.

СИВА БУБА

Мали, шта је теби?

Мике погледа према њој.

МИКА

Жедан сам.

СИВА БУБА

Имаш преко пута кафић.

МИКА

Где?

СИВА БУБА

Пређи улицу, десет плоча десно и ту си.

Мика климне.

МИКА

Хвала!

18.ЕКСТ.УЛАЗ У КАФИЋ-ДАН

Мика долази пред кафић са малом баштом. Креће према њему. Конобарица враћа кусур из новчаника.

КОНОВАРИЦА

Изволите.

Гост јој ставља кусур у задњи џеп фармерки.

ГОСТ

За тебе.

КОНОВАРИЦА

Није требало.

Конобарица се окреће и одлази са тацном, Мика јој скаче на ногу, улазе у кафић. ЛОМЉЕЊЕ СТАКЛА, ВРИСАК.

ЖЕНСКИ ГЛАС

У шта гледаш?

Гост одлази до врата кафића.

КОНОВАРИЦА

Није било намерно! (врисак) Јеси ли нормална?

ЖЕНСКИ ГЛАС (иронично)

Није било намерно!

ГОСТ

Женске се туку!

Људи из баште утрчавају у кафић. Мика излази напоље, слуђен.

19. ЕКСТ. УЛИЦА-НОЋ

Пада мрак.

20. ЕКСТ. УЛИЦА ИСПРЕД ПЕКАРЕ-НОЋ

Мика пролази поред затворене пекаре. Полице су празне. Гледа спреј са мрављим костуром на поду.

21. ЕКСТ. УЛИЦА КОД СТАРЕ ПУКОТИНЕ-НОЋ

Мика хода улицом, изгледа као да ће заплакати. Изненади га позив.

ДРУГ

Мико!

Мика се окреће, препозна друга, сад је остарио. Грле се.

ДРУГ

Тражио сам те! Хајде са мном.

МИКА

Шта...

ДРУГ

Пожури.

Друг повлачи Мику за руку, вуче га некуд. Мика се загледа, препознаје стару улицу.

22. ЕКСТ. ПРОЛАЗ КОД КАНТЕ-НОЋ

Мика је са другом испод канте.

МИКА

Шта се десило?

ДРУГ

Бака ти је болесна.

Мика погледа горе према канти, пењу се.

23. ЕНТ. КАНТА-НОЋ

Бака лежи на савијеној конзерви, поред ње су ДРУГОВИ МАМА И ТАТА, намијештају јој комад новине испод леђа.

ДРУГОВА МАМА

Је л` треба да донесем још мало? Сад ћу.

Креће, угледа Мику и друга.

ДРУГОВА МАМА

Ево га, Мика!

МИКИНА БАКА

Откуд он?

Мика јој прилази.

МИКА

Д Д Т Н! Д-ошао, Д-а, Т-е, Н - ервирам.

МИКИНА БАКА

Благо мени. Ни умрети без науке!

Другова мама показује свом мужу и сину да се склоне.

ДРУГОВА МАМА

Идемо ми полако. Ако нешто буде требало,
само викни, Мико.

Одлазе.

МИКА

Шта ти је?

МИКИНА БАКА

Ма шта те брига. Него, хоћу нешто да ти
кажем.

МИКА

Да се позабавим мрвама?

МИКИНА БАКА

И то. Али има још нешто.

Мика ћути. Она уздахне.

МИКИНА БАКА

Сећаш се да сам ти причала о оном гаду,
Лепом?

МИКА

Да. Онај што вас је отерао са ливаде.

МИКИНА БАКА

Тај!

МИКА

Сећам.

МИКИНА БАКА

Е, он је твој отац.

Мика ћути.

МИКИНА БАКА

То није све.

МИКА

Имам још једног?

МИКИНА БАКА

Не лупај! (Застане) Он јесте продао
ливаду. (Отпухне) Али није остао на њој.

Мика подигне обрву.

МИКИНА БАКА

И он је дошао у град.

МИКА

Зашто ми ниси рекла? Зашто ми бар ниси
рекла кад је мама...

МИКИНА БАКА

Отишао си.

МИКА

Није било фер!

МИКИНА БАКА

Ни према мени није било фер. Хеј, остала
сам сама! Ти ћеш њега наћи. Преко пута је
дворана. Чула сам да живи к`о цар!

Мики је сад мало жао.

МИКА (окрене главу на страну, али ухвати бакине
руке)

Не разумем! Увек, али баш увек правите
проблеме где их нема. Ево, сад може да
буде све у реду.

МИКИНА БАКА

Е, Мико, Мико!

Бака се насмије, затвори очи с осмијехом на лицу. Мика је коначно
погледа, изненади се.

МИКА

Бако! (Виче) Бако!

Дотрчавају друг и његови родитељи, загрле Мику.

ДРУГОВ ТАТА

Мико, смири се!

МИКА

Јесте ли ме због овога тражили?

ДРУГОВА МАМА

Али, Мико...

Мика се измиче.

МИКА

Оставите ме сви на миру!

ДРУГ

Куда ћеш?

Мика залази за руб канте.

24. ЕКСТ. ГРАДСКИ ТРГ/ПРЕД УЛАЗОМ У ДВОРАНУ-НОЋ

Мика у даљини гледа улаз у дворану. Угледа ЧОВЕКА СА СЛУШАЛИЦАМА. Ускаче му у поруб панталона. Овом звони телефон, помера слушалицу са уха. Једе чоколадицу.

ЧОВЕК СА СЛУШАЛИЦАМА (у телефон)

Молим! Шта? Уговор? Ево га код мене. За минут сам ту. Нисам нигде. Знам (отпухне)
Добро.

Брзо једе чоколадицу. Претура по папирима.

25. ЕНТ. КОНЦЕРТНА ДВОРАНА-НОЋ

Иза сцене на једном столу. Човек са слушалицама додаје власнику простора уговор. Власник узима папир, потписује. Мика скаче на земљу.

ЧОВЈЕК СА СЛУШАЛИЦАМА

Изволите!

ВЛАСНИК

Ево ти твој уговор. (Даје папир певачици)
Потписуј, па трк на бину. Она `оће
уговор!

Певачица потписује, власник даје знак водитељу на бини. Певачица ногом закачи Мику.

ВОДИТЕЉ (публици, театрално)

И коначно, после пола сата чекања, али
зато пуна енергије, са нама вечерас -
Лепа Нина!

Аплауз. Почиње МУЗИКА. Певачица излази на сцену, збаци Мику са ципеле.

ПЕВАЧИЦА

Добро вече, драги моји! Јесте ли ме дуго чекали? Сад ћемо све надокнадити! (удара ногом о тло)

Мика се откотрљава, певачица почиње да пева.

26. ЕНТ. ДНО ПОЗОРНИЦЕ-НОЋ

Лепи прилази онесвешћеном Мики, удара га.

ЛЕПИ

Мали, јеси ли ти нормалан?

МРАВИЦА (из даљине)

Пусти га!

Мика отвара очи.

ЛЕПИ

Шта да га пустим, да опет оде на њу? Је л` треба да нам запрашују простор?

МРАВИЦА

Неће, смири се. Хајде да слушамо!

Мика устаје. Мравица одлази.

ЛЕПИ

Куд си ти кренуо, уопште?

МИКА

Био сам у, па на... Ма није важно.

Лепи га гледа збуњено.

МРАВИЦА (оф)

Хајде, Лепи!

МИКА

Лепи?

ЛЕПИ

Шта је, јеси чуо нешто о чика Лепом?
Реци, знам за све приче по граду.

МИКА

Чудно ми је што имате име.

ЛЕПИ

Нормално да имам. Како ће ме жена дозивати?

МИКА

Имаш жену?

Лепи покаже према мравици, Мика потврдно климне.

МИКА

А је л` имате мравиће?

ЛЕПИ

Што то тебе брига?

Мика слегне раменима.

ЛЕПИ

Ја имам, она нема. Не можеш ти то да схватиш, још си мали.

МИКА

Познајем га.

Лепи почиње да дрмуса Мику.

ЛЕПИ

Мику? Гдје је? Хоћу да га нађем!

МИКА

Стварно?

ЛЕПИ

Наравно! Хоћу да га упознам, да се с њим дружим, да са мном скупља мрве и да се више никад не растајемо! Ни на тренутак!

Мика га гледа с неповјерењем.

ЛЕПИ

Реци ми! Куда?

МИКА

Морам да кренем на другу страну.

Лепи се снужди.

МИКА

Не бих ни знао више да дођем до те пукотине. Али је добро. И много те поздравља.

ЛЕПИ

Заиста?

Мика потврдно климне.

МИКА

Ово је од њега.

Пољуби Лепог.

МИКА

Идем сад. Срећно на концерту.

Мика крене, Лепи га заустави и загрли.

ЛЕПИ

Ово ти њему понеси.

Мика потврдно климне, осмехне се и оде. Лепи седа поред мравице али гледа за Миком.

27.ЕКСТ.ПАРК-ДАН

Савњава. Мика хода кроз парк. Пролази поред девојке Сандре која чита Кјеркегора „Или-или“. Прави салто, она га не примјећује. Мика почиње да плаче.

МОНТАЖНА СЕКВЕНЦА

28.ЕКСТ/ЕНТ.ПАРК/КАФИЋ/АУТОБУС/ПЕКАРА/ТРГ/ЛУКА/МОРЕ/ЛИВАДА-ДАН

-парк се натапа водом, Сандра подиже књигу, подигне поглед, књига се претворила у тацну

-Сандра се осврће, излази из кафића, поред њега пролази аутобус

-возач аутобуса скрене десно, погледа, види пекару, окрене се, види аутобус пролази поред пекаре

-пекар вози аутобус, скида пекарску капу с главе, чуди се откуд му

-људи плутају у ријечи на тргу, Мика прелази са једне ноге на другу

-бујица односи Мику на брод, брод се одваја од луке, путује, док не постане линија на хоризонту, море позелени, претвара се у ливаду, брод се претвара у воз

НАРАТОР-МИКА ПЕСНИК (Оф)

Немају мравље сузе неке везе са
поплавама, иако, истина, лице на њих.

Знате тај осећај: као да се одједном пробудите и затекнете у однекуд познатом свету, али не можете одмах да поверујете да је стваран. Касније вас убеде да нигде друго нисте били. Ви ничим не доказујете супротно, ипак, неки само вама видљив траг на души показује да ипак постоји и неко друго место које сте вољели.

29. ЕНТ. ХОДНИК У ВОЗУ-ДАН

Мика песник с коферчићем у руци пролази кроз ходник воза. Кондуктеру колега нешто шапуће на уво и показује у правцу Мике песника. Млади КОНДУКТЕР креће према песнику.

КОНДУКТЕР

Господине Антићу! Колико пута треба да Вам кажемо: имате право на прву класу! јесте ли заборавили?

МИКА ПЕСНИК

Ево га опет. Драги мој, овде има живота! У првој класи нема ништа. Шта ћу тамо? Досадно ми је!

КОНДУКТЕР

Наћи ћете већ неку занимацију, пођите за мном.

Мика песник угледа купе, допадне му се. Кондуктер види да га овај више не прати.

30. ЕНТ. КУПЕ ТРЕЋЕ КЛАСЕ-ДАН

Мика песник оставља кофер, пружа кондуктеру карту.

МИКА ПЕСНИК

Изволите!

КОНДУКТЕР

Хоћете да кажете да овде има живота?

Мика песник узима карту.

МИКА ПЕСНИК

Никад се не зна.

КОНДУКТЕР

Срећан пут!

Кондуктер излази. Мика песник руком прелази преко подераног седишта. Чита „графит“ испод прозора. Насмије се. ЈЕЦАЋЕ. Подиже поглед, угледа Мику мраву на оквиру прозора.

МИКА ПЕСНИК (тихо)

Мрав који плаче. Каква тужна планета!

Мика песник из унутрашњег џепа вади папирну марамицу, откида комадић и даје је Мики мраву. Мрав узима.

МИКА (брише очи)

Хвала.

Мика песник не зна шта да пита.

МИКА (погледа у песника)

Имате плави чуперак.

Мика песник схвати, помера невидљиви чуперак.

МИКА ПЕСНИК

А, да! Хвала на упозирењу! Нисам ни приметио.

МИКА

Ви људи обично не примећујете.

МИКА ПЕСНИК

Чему таква озбиљна оптужба?

МИКА

Коначно да неко схвати да је то озбиљна оптужба! Познајем Вас из новина.

Мика песник потврдно климне.

МИКА ПЕСНИК

Куда путујете?

МИКА

Куда путујем?

Мика мрав се хвата за главу, затетура се.

МИКА

Није ми добро!

МИКА ПЕСНИК

Шта Вам је?

МИКА

Стар сам. Живим већ четврти дан!

МИКА ПЕСНИК

Заиста? Много!

МИКА

Хоћете ли ме бацити кроз прозор ако умрем? На ливаду? Обећајте!

Пјесник се насмије.

МИКА ПЕСНИК

Обећавам, али не смете тако да мислите, још сте тако млади!

Мика полако затвара очи.

МИКА ПЕСНИК

Често нам свима тако дође, па клонемо духом али, верујте ми на реч, то није дубока старост.

Песник га погледа, мрав не мрда. Растужи се. Отвара прозор и баци га. Сједне.

МИКА ПЕСНИК

Е, нећеш!

Узима свеску и почиње да пише.

МИКА ПЕСНИК (оф)

Живот градских мрава... тежи је од живота мрава који живе на другим местима.

31. ЕНТ. МРАВЉА УЧИОНИЦА НА ЛИВАДИ-ДАН

Остарио Мика мрав спава за катедром у мрављој учионици.

ЂОРЂЕ

Опет медитира?

НЕДА

Заспао је!

Мика се нагло буди.

МИКА

Докле смо стигли?

МИШО

Ја сам вас питао како изгледа град.

ЂОРЂЕ

Стигли сте до дела кад вас је песник
бацио кроз прозор.

МАРКО

И кад сте пали на цвет.

МИКА

Знам... Доста за данас.

Мравићи једва дочекају, истрчавају.

МИШО

Завршите нам причу.

МИКА

Други пут.

Мишо се невољно окреће и излази. Прилази Марку.

МИШО (мрмља)

Што нас слага, к`о будале.

Мике се насмеје. Угледа „мушицу“ која се мота око Мишине главе.
Загледа се у њу и тамо види град у којем је био.

КРАЈ.

ДОДАТАК 2 – Одломак из књиге снимања

Сања Савић

Књига снимања за анимирани филм *Прича о Мики мраву*

Друга верзија

(одломак)

1.екст.улица-дан

1.КАДАР, ОП, СП

Човјек сједи на клупи, попуњава формулар. Устаје.

МИКА ПЕСНИК (ОФ)

Живот градских мрава...

2.КАДАР, ПОЛУТОТАЛ, ФАР (ПОКРЕТ ПРАТИ МРАВА), ОП

Човјек стреса мрава с рамена, залази за зграду, држи формулар у лијевој руци. Мрав пада, прелази улицу бјежећи од корака, долази до пролаза са кантом.

МИКА ПЕСНИК (оф)

...тежи је од живота мрава који живе на другим местима... Мало је тешко јер је заиста тешко, али је теже кад мисле да би другде било лакше.

3.КАДАР, ОП

Мика бруси комадић фасаде, поред њега се виде бакине руке док објашњавају.

БАКА (оф)

Каже: „Тамо вас чека рај!“ Није него!

4.КАДАР, СКП

Бака се љути.

БАКА

Продао ливаду скакавцима за комад саћа.

5.КАДАР, СКП, ЗУМ, КП, ФАР НА ГОРЕ

Мика се замисли, погледа изнад себе, тамо се из тачке створи бијели облачић.

6.КАДАР, ПОЛУТОТАЛ, ОКВИР У ОБЛИКУ ОБЛАКА

Лепи двјема гранчицама тјера пет мрава да сиђу са лиске на комад лубенице. Около је све бијело.

7.КАДАР, СКП

Мрави унезвјерено гледају према провалији.

МРАВИ

Не!!!

Облачић се претвара у тачку.

8.КАДАР, КП

Мика погледа у баку.

МИКА

Каква је била та ливада?

9.КАДАР, СКП

БАКА

Е, то је био живот! Трава, цвијеће,
ма милина!

10.КАДАР, СКП

МИКА

Је ли био по комад сладоледа на
свакој лисци?

11.КАДАР, ОП (обоје у кадру)

Бака удара Мики чвоку.

БАКА

Какав сладолед! Само на ждерање
мислиш!

12.КАДАР, КП

Мика отпухује.

13.КАДАР, ОП

Бака гледа горе.

БАКА

Попењеш се на травку па се с врха
види пола ливаде!

14.КАДАР, СКП

БАКА (оф)

Све црвено, жуто, плаво...

15.КАДАР, КП

МИКА

А зашто сте се пењали?

16.КАДАР, КП

БАКА

Скупљали смо зрневље!

17.КАДАР, веома КП

Мика преврће очима.

18.КАДАР, ОП

Мика (сам у кадру) исписује „Мика“ на новинама испред себе. Десни полупрофил, с леђа.

МАМА (оф)

Мико!

Мика подиже главу.

19.КАДАР, ОП

Микина мама (десно) стоји испред Мике (лијево), диви се рукопису. Држи комадиће папира под ножицом.

МАМА

Браво! Научио си!

20.КАДАР, СКП

Бака поправља наочаре на очима.

БАКА

Боље би ти било да си га научила да сам убоде неку мрву.

21.КАДАР, КП

МАМА (баки)

Одакле ти знаш како ће он живети кад одрасте?

Показује Мики ножицом.

МАМА

М!

22.КАДАР, ОП, КП (маме и Мике)

МИКИНА БАКА

Да неће у просвету? Биће што и други мрави! Мрав!

23.КАДАР, КП

МИКА

М. Мрав. Мрак. Свуда исто.

24.КАДАР, ОП, КП (Маме и Мике)

Бака удара ножицама о тло.

БАКА

Не квари га више!

25.КАДАР, СКП

Мика показује ножицом.

МИКА

О!

26.КАДАР, ДЕТАЉ, ШВЕНК УДЕСНО, ДЕТАЉ (Микин субјективац)

О у новинском тексту, Б у новинском тексту.

МИКА (оф)

Б!

27.КАДАР, КП

МИКА

Опасна бака!

28.КАДАР, ОП

БАКА (разочарано)

Још и то!

Бака одлази, мама приђе Мики.

29.КАДАР, АМ, КП (Мике)

МАМА

Имам изненађење за тебе. Дођи.

Изађе из кадра, Мика креће за њом.

30.КАДАР, ТОТАЛ

Долазе до наслова у новинама „Награда за Плави чуперак“.

31.КАДАР, АМ

Микина мама проналази папирић их хрпе, остале спусти на тло, окреће га Мики. Пише Ч.

МАМА

Ч! Ч-У-П-Е-Р-А-К!

32.КАДАР, КП, ПОЛУТОТАЛ

Мика гледа наслов новина.

МАМА (оф)

Један момак изговарио док је писао
на папир!

33.КАДАР, ОП

БАКА (прилази им)

Мали, иди да се играш!

Мика незадовољно одлази. Бака се примакне мами, ова обори поглед.

34.КАДАР, СКП (обје у кадру)

Бака дрмуса маму ножицама.

БАКА

Шта си се замислила?

Уместо да том детету тражиш храну,
ти ту... размишљаш!

35.КАДАР, КП

Микина бака дрмуса ножицама Микину маму.

БАКА (оф)

Хеј! Њему је дан и по! То је много!

36.КАДАР, СП

Скида ножице са себе.

МАМА

Пусти ме. (Отпухне) Добро.

37.КАДАР, КП

МАМА

Повешћу га данас са собом на улицу.

38.КАДАР, КП

БАКА

Не мислим само на то!

39.КАДАР, КП

МАМА

Него?

40.КАДАР, СКП

БАКА

Превише га оптерећујеш људским
глупостима. Шта ће му слова? Губи
време.

41.КАДАР, ОП

Мама узима папириће са земље.

МАМА

Шта ће мени придике?

Окреће се.

42.КАДАР, 2 плана: 1. СКП (мама), 2.ОП (бака иза)

Мама креће од баке.

МАМА

Губим време.

43.КАДАР, СКП

БАКА

Не даји му лажне наде.

44.КАДАР, ОП

Мама застане.

БАКА

Нема куда да побегне. О људима –
што мање, то боље!

Бака крене.

45.КАДАР, СКП

Мама се окреће ка баки.

46.КАДАР, ОП/ПОЛУТОТАЛ (мамин субјективац)

Бака одлази, гази преко фотографије.

47.КАДАР, КП

Микина мама обори поглед.

48.КАДАР, ДЕТАЉ

Новине са насловом „Награда за *Плави чуперак*“ испод слике Мике
Антића. У доњем углу фотографије микина мама као тачка.

2.екст.улица преко пута фрижидера са сладоледом-дан

1.КАДАР, ОП, ФАР УДЕСНО

Мика откида комад цигле са зграде, пише по тлу. ЗВИЖДУК. Подиже главу.

2.КАДАР, 2 плана: 1.СКП (Мика, задњи лијеви профил, десно), 2.ОП (друг, лијево)

ДРУГ

Мико, види!

3.КАДАР, ОП (обојица у кадру)

Друг спушта сир на земљу. Мика откида комад.

МИКА

Откуд ти сир?

4.КАДАР, СКП

ДРУГ

Тата и ја били на сметљишту.

5.КАДАР, КП

Мика обори поглед.

6.КАДАР, КП

ДРУГ

Твој није долазио?

7.КАДАР, КП

Мика одмахне.

8.КАДАР, ОП

ДРУГ

Хоће! Пази ово!

Одмакне сир у страну.

9.КАДАР, СКП

Мика с осмијехом гледа друга.

10.КАДАР, ОП (Микин субјективац), ФАР УДЕСНО

Другу је савијено пет ножица, савија шесту и претвара се у лоптицу. Прави салто.

11.КАДАР, АМ

Мика аплаудира.

МИКА

Браво!

12.КАДАР, ОП (обојица у кадру)

Друг устаје, прилази Мики.

ДРУГ

Шта кажеш? Јесам те задивио?

13.КАДАР, СКП

МИКА

Да знаш да јеси.

14.КАДАР, ОП (обојица у кадру)

Друг демонстрира Мики.

ДРУГ

Није тешко: савијеш ножице, увучеш главу у труп и заљуљаш се.

15.КАДАР, КП

ДРУГ

Сад ти!

16.КАДАР, ОП (сам у кадру)

Мика имитира друга.

МИКА

Овако?

17.КАДАР, КП

Друг потврдно климне.

18.КАДАР, ОП, ШВЕНК УДЕСНО (другов субјективац)

Мика покушава, преврће се на страну.

19.КАДАР, КП

Друг се смије.

ДРУГ

Није лоше. Хајде опет.

20.КАДАР, ОП, ШВЕНК УДЕСНО

Мика се затрчи испред друга направи салто, успије.

21.КАДАР, КП

ДРУГ

Имаш дара, мали. Освојио си прву награду. Водим те на наградно путовање.

22.КАДАР, АМ

Мика изненађен.

МИКА

У канту?

23.КАДАР, ВЕОМА КП

Друг потврдно климне.

24.КАДАР, ПОЛУТОТАЛ, ДОЊИ РАКУРС, ПОКРЕТ ГОРЕ

Канта из мрављег угла.

25.КАДАР, ОП

Окрећу се да виде има ли неког познатог.

26.КАДАР, КП

Мика и друг потврдно климну.

27.КАДАР, ПОЛУТОТАЛ, БЛАГО ГОРЊИ РАКУРС, ФАР УНАЗАД

Мика и друг крећу према канти.

28.КАДАР, ОП, ДОЊИ РАКУРС

НЕПЗНАТ МРАВ (стоји на новинама)

Узбуна!

29.КАДАР, АМ (обојица у кадру), ГОРЊИ РАКУРС

Мика и друг се заустављају, гледају горе према непознатом мраву.

30.КАДАР, ПОЛУТОТАЛ

Мрави око новина и канте гледају у правцу непознатог мрава.

НЕПОЗНАТ МРАВ

Сладолед у близини!

31.КАДАР, ОП, КРАН УНАЗАД, ПОЛУТОТАЛ

Мика и друг гледају према горе, на новине поред канте. ЖАМОР, гледају око себе. Наилазе мрави са свих страна и раздвајају их. Мику гурају и он се окреће на своју десну страну.

32.КАДАР, СКП

Мику гурају мрави који пролазе поред њега, он гледа шта се дешава. Покрива га сјена.

33.КАДАР, ОП Бубашвабе

Бубашваба се приближава Мики.

34.КАДАР, СКП

Мика зажмири, а онда се брзо „смакне“ у страну.

35.КАДАР, ПОЛУТОТАЛ

Буба пролази, Микина мама носи Мику на леђима.

36.КАДАР, СКП (обоје у кадру)

Мика отвара очи, угледа маму. Бубе пролазе у позадини.

МИКА

Мама!

37.КАДАР, КП

Микин друг се пробија до Мике и маме.

ДРУГ

Мико!

38.КАДАР, ОП

Друг гледа у Мику.

ДРУГ

Сладолед од јагоде! То је још боље од канте!

39.КАДАР, КП

Мама погледа у друга.

МАМА

Од канте? Лијепо! Куд сте пошли вас двојица?

40.КАДАР, АМ

Мика и друг се згледавају.

ДРУГ

Били смо гладни!

МИКА

Да не чекамо увијек да нам ви набавите храну!

41.КАДАР, КП

Мама их гледа испод ока.

МАМА

Сами?

42.КАДАР, СКП

Мика и друг потврдно климају.

43.КАДАР, ОП

МАМА

Горе је опасно. А и могла сам ја да вас поведем!

44.КАДАР, КП

ДРУГ

Можемо ли сад с Вама?

45.КАДАР, АМ

МАМА

Мајко моја! Шта ћу од вас? Добро.

46.КАДАР, СКП

Мика и друг се згледају.

47.КАДАР, ОП

МАМА

Само се не одвајајте.

Креће напријед, они за њом.

3.екст.пјешачка улица-дан

1.КАДАР, ТОТАЛ, ЗУМ

Мрави с лијева прилазе сладоледу који је почео да се разлива по плочама.

2.КАДАР, ОП

Дјевојчица стоји изнад сладоледа и плаче. Поред ње је мајка.

МАЈКА ДЕВОЈЧИЦЕ

Немој да плачеш, душо моја, па то је само ствар.

3.КАДАР, КП

Дјевојчица се кратко насмије, брише сузе.

ДЕВОЈЧИЦА

Појешће га мрави.

4.КАДАР, АМ, ОБЈЕ У КАДРУ

Мајка милује дјевојчицу по глави.

МАЈКА ДЕВОЈЧИЦЕ (помилује је по глави)

Моја цурица! Хоћеш други?

5.КАДАР, КП

ДЕВОЈЧИЦА

Не.

6.КАДАР, КП, ЗУМ

Мика гледа према горе.

7.КАДАР, ПОЛУТОТАЛ

Микина мама иде према сладоледу, окрене главу према Мики.

МАМА

Хајде, Мико! Шта си се загледао?

8.КАДАР, КП

Мика кратко погледа у маму, па опет горе.

МИКА

Идем.

9.КАДАР, СКП

МАМА

Пожури.

Одлази.

10.КАДАР, ОП, ШВЕНК УЛИЈЕВО, ПОЛУТОТАЛ; ЕКСТРЕМНО ДОЊИ РАКУРС

Мајка ставља дјевојчици руку на раме и њих двије одлазе. Прилазе човјеку који стоји на дестетак метара удаљен од фрижидера.

ДЈЕВОЈЧИЦА

Чека нас тата. Идемо.

11.КАДАР, ОП

Мика обара поглед.

12.КАДАР, ПОЛУТОТАЛ

Мика одлази према мами.

ЗАТАМЉЕЊЕ

4.екст.сладолед од јагоде-дан

1.КАДАР, ТОТАЛ, ФАР ДЕСНО

Мрави на сладоледу. Лијево лижу разливени дио, на средини ломе корнет, десно стављају комаде јагоде у корпе.

2.КАДАР, АМ, КП, ГОРЊИ РАКУРС

Мика прилази сладоледу, гледа горе.

3.КАДАР, ДВА ПЛАНА: 1. КП Мике из стражњег полупрофила (лијево), 2. ПОЛУТОТАЛ из доњег ракурса

Мика гледа друга на рубу сладоледа.

ДРУГ

Мико! Шта чекаш? Пењи се!

4.КАДАР, КП

Мика шмугне из кадра.

5.КАДАР, СКП

Мика израња главу из сладоледа, проба сладолед са вијуга.

6.КАДАР, ОП (обојица у кадру)

Мика, извлачи тијело из сладоледа.

МИКА

Што је добар!

7.КАДАР, КП

ДРУГ

Ма одличан!

8.КАДАР, КП, ДОЊИ РАКУРС

МАМА (задихано)

Пазите!

9.КАДАР, ОП

Задихана мама (средина) прилази Мики и другу, брише зној са чела.

МАМА

Сад ће пући. Померите се!

10.КАДАР, СКП, ЗУМ

Мика и друг гледају ка горе.

11.КАДАР, ПОЛУТОТАЛ, ДОЊИ РАКУРС

Мрави сламају корнет.

12.КАДАР, ПОЛУТОТАЛ

Мика и друг крећу.

13.КАДАР, КП

Мама погледа иза себе, према корнету. ПУЦАЊЕ КОРНЕТА. Мама отвори очи и насмије се. Гледа горе.

МАМА

Мико, погледај!

Показује им ножицом према горе.

14.КАДАР, ОП

Мравићи погледају.

15.КАДАР, ДЕТАЉ, ЕКСТРЕМНО ДОЊИ РАКУРС

Мрављи субјективац. Фрижидер на којем пише „Сладолед“.

МАМА (оф)

С Л А Д О Л Е Д. Од јагоде.

16.КАДАР, ОП

Мика, друг и мама обарају поглед.

МАМА

Све има своје име.

17.КАДАР, КП

Друг прави гримасу.

ДРУГ

И људи и мрави!

18.КАДАР, ОП

Мрав на врху корнета.

МРАВ

Чувај!

19.КАДАР, ТОТАЛ

Мрави леме корнет на средини, ЗВУК СЛАМАЊА.

20.КАДАР, КП

Микина мама одушевљено гледа према горе.

МАМА

Успели су.

Креће напријед, излази из кадра.

21.КАДАР, КП

МИКА

Мама, где ћеш?

22.КАДАР, АМ, ОП

Мама се окреће према Мики.

МАМА

Идем по комад корнета. Имаћемо
хране за два дана!

Одлази.

23.КАДАР, СКП (обојица у кадру)

Друг и Мика гледају за Микином мајком.

ДРУГ

Е, Мико! Баш си права мамина
бебица.

24.КАДАР, ОП

Мика се сагиње, узима шаку сладоледа, баца га преко главе на друга.

25.КАДАР, КП

Друга погађа грудва.

ДРУГ

Хеј!

26.КАДАР, СКП

Мика се смије.

27.КАДАР, ОП

Друг се чисти од сладоледа.

ДРУГ

Није ти фора!

28.КАДАР, КП

МИКА

Знам да волиш.

Погађа га грудва.

29.КАДАР, ОП (обојица у кадру)

Друг прави грудву.

ДРУГ

Ја да се частим, а најбољи друг да
ми остане без ичега!

Баца грудву према Мики.

30.КАДАР, СКП, ПОКРЕТ ДОЉЕ ПА ГОРЕ

Мика сagne главу, прописти грудву прави нову грудву.

МИКА

Ма, само да те звекнем!

31.КАДАР, ОП

Мика гађа друга грудвом, ова узвраћа.

БОЛЕ (оф)

Стани да купим сладолед.

5.екст.сладолед код корнета-дан

1.КАДАР, СКП, ПОКРЕТ НАЗАД

Мама се пење уз сладолед, ножице јој упадају.

2.КАДАР, ПОЛУТОТАЛ

Мршави мрав се спушта низ „литицу“ и носи комад корнета.

3.КАДАР, КП

МАМА

Хоће бити мало за мене?

4.КАДАР, ПОЛУТОТАЛ

Мрав се спушта поред ње.

МРШАВИ МРАВ

Хоће, госпођо. Хоћеш мало, хоћеш много. Не може се ово шале разнети.

Мама наставља горе.

5.КАДАР, ОП, ПОКРЕТ ГОРЕ

Мама долази на врх брдашцета. Разгледа.

6.КАДАР, КП

Микина мама се насмије.

7.КАДАР, ОП

Два мрава односе комад.

8.КАДАР, КП

Микина мама се растужи. Гледа даље.

9.КАДАР, ПОЛУТОТАЛ

Мрави разносе комаде корнета.

10.КАДАР, ВЕОМА КП

Мама напреже очи да види. Сјена је покрива страга.

11.КАДАР, ОП, ГОРЊИ РАКУРС

Мама (с леђа) се нагло се окреће.

12.КАДАР, ДЕТАЉ

Ципела пада на земљу.

МАМА (оф)

МИКО!!!

ЗАТАМЊЕЊЕ

99



МИКА ИДЕ СТАЗОМ
КРОЗ ТРАВУ. ПРАВИ
МУ СИЈЕКУ ПУТ.

1.



ФАР ГОРЕ
МИКА СЕ ПЕЊЕ УЗ
СТАБЛО НА ТРГУ.

2.



МИКА ДОЛАЗИ ДО
РАЧВАЊА ДВИЈЕ ГРАНЕ.

3.



ГРАНЕ ПОЧИЊУ ДА
ПОДРХТАВАЈУ. МИКА
КРЕЋЕ НИЗ ЈЕДНУ

4.

11



МИКА ДОЛАЗИ ДО ВРХА
ГРАНЕ. ВЈЕТАР ЗАДУВА,
ГРАНЕ ПОЧНУ ДА СЕ
ПОВИЈАЈУ.

5.



МИКА СЕ ХВАТА ЗА
ГРАЊУ НА КОЈОЈ СТОЈИ

6.



ВЈЕТАР ДУВА ЈАЧЕ, ЉУДИ
НА ТРГУ УБРЗАЈУ
КОРАК.

7.



МИКА СПАДА СА ГРАН

8.

11



МИКА ОТВАРА ЈЕДНО
ОКО, ЗАЧУЂЕНО ГЛЕДА
ОКО СЕБЕ.

9.



МИКА ЛЕЖИ НА МИЛОНЕВОЈ
КОСИ, ГЛЕДА „ДЕБЕЛЕ“
ДЛАКЕ ОКО СЕБЕ.

10.



МИКА ДОХВАТИ ЈЕДНУ
ДЛАКУ И ИШЧУПА ЈЕ.

11.



МИЛОН СЕ ПОЧЕШЕ ПО
ГЛАВИ.

12.

ДОДАТАК 4 – Приповијетка „Прича о Мики мраву

Сања Савић

Прича о Мики мраву

Живот градских мрава много је тежи од живота мрава који станују на некој ливади или на селу гдје има много отпадака из домаћинства. Поготово је тешко када су мрави осуђени да вјечито буду на једном мјесту које су изабрали, некад својом вољом, а некад не. Мика је слушао понекад како бака и деда причају како их је један мрав наговорио да се попењу у лубеницу и крену у град. Тај мрав, Лепи, ни сам никада није био у граду. Јер, мрављи је живот кратак и он се никада не заснива на искуству, већ увијек на тренутку који је пред њима и све започиње причама о небу, а завршава се на земљи. Мика се није сјећао поља на коме су живјели раније. Није могао ни да се сјећа. Он је рођен у великој пукотини између двије цигле једне велике жуте зграде.

Мрави су само радили, а Мики је од свега тога било мало досадно. Некако би се увијек за њега нашла нека мрвица и он никада није био гладан.

-Чему толика журба? увијек је Мика питао маму.

-Ми смо мрави. Наше је да радимо.

-Али зашто?

Али, мама му никада не би давала одговор. Међутим, када би успјела да ухвати неки слободан тренутак, застала би пред неком рекламом и показивала Мики слова. Он је питао за шта ће му то. Она би само нервозно уздисала, као да се сјећа нечега што се никада неће поновити или као да Мића пита нешто што би свако требало да зна. Мики је бака увијек причала како је њена кћерка једно вријеме становала у пукотинама стана у коме се само читало, како је причала. Елем, како је мајка то чула од људи, Мика је добио своје име. Иначе није уобичајено да се мравима дају имена.

-Узбуна! узвикну неко из гомиле мрава једног сунчаног дана.

На те ријечи, десетине мрава са свих страна пјешачке улице на којој је живјела и Микина породица, кренуло је према великој кугли сладоледа од чоколаде који је једна дјевојчица испустила из руке и плакала над њим.

-Мрави! рече јој мајка и одвуче је на страну. Купићу ти други!

Све више и више их је прилазило и лизало својим малим језичићима љепљиви слатки сладолед који се разливао по ужареним плочама. Мајка рече Мики да брзо крену. Избјегоше неколико опасних корака пролазника и дочепаше се сладоледа. Мајка је помогла Мики да се прогура кроз гомилу и домогне комадића јагоде. Мика поче да лиже као и остали мрави.

-Куда ћеш, мама?

-То што ти сада једеш је тренутно задовољство. Овај сладолед има и хрскави дио и ако се домогнем једног његовог комада, нећемо имати проблема са храном читавих пет дана.

Мика остаде са другим малим мравима да се наслађује, док мајка оде да за себе и свог синчића приграби комадић корнета.

-Мика је баш право дијете. Колико ли ће му још требати да постане бар мало зрелији, па, ако већ неће постати човјек (од ове мисли је Микина мајка подрхтавала још откако је напустила онај стан), да бар постане прави мрав, да научи да се брине о себи и о својима... Но добро, он још нема своје. Он је још увијек моја бригица-мислила је Микина мајка кад, одједном...

Мика се безбрижно играо с пријатељима у сладоледу. Гласан смијех прекину једна сјенка која се попут великог облака надви над њима.

Замах. Немарни пролазник нагази корнет сладоледа, а онда поче да псује зато што је испрљао ципелу. Десетине мрава је погажено, а остали почеше вршитати, паничити и сви се углавном разбјежаше.

-Станите, станите, говорио је Мика, куда ћете, гдје је моја мама?

Мика се проби до корнета.

Бака га заустави. Рече му да не иде даље. Мика је упита гдје му је отишла мајка.

-Згажена је, Мико. То није ништа необично. Ми смо, свакако, само мрави, рече бака без имало ироније у гласу, као да му саопштава најобичнију ствар на свијету.

Бака крену за осталим мравима. Мика крену на другу страну. Више га нико није видио. Сви су већ били заокупљени другим пословима.

-Сачекајте, помозите ми, безуспјешно је Мика дозивао мраве.

Само један се одазва.

-Она је само мрав. Уосталом, није једина.

Мика застаде гледајући како они одлазе. Приђе смрвљеном корнету. Препозна поломљену ножицу своје мајке. Испод пригњеченог тијела је на земљи била разливена мрља провидне течности. Мика је стајао укочен.

Ујутро је Мику пробудио звук старе метле која га је, чистећи готово скорјели сладолед, одбацила на другу страну улице. Мика је тумарао ивицама зграда. Виђао је различите бубе, али нити једног познатог мрва није било на видику. Немарно се поче пењати на једно једино дрво у сад већ потпуно непознатој улици. Баш када је био на самом врху једне гране, задува вјетар и обори га на нечију главу. Мика прво није знао шта га је задесило, али га је то барем освијестило од преживљеног шока. Кренуо је према чистини. Када дође до чела, зачу врисак жене која је стајала насупрот човјека, Микиног домаћина.

Жена је упирала прстом у Мики, а човјек на чијој је глави стајао поче да се тресе и врти главом. Мика паде на земљу и брзо оде до прве пукотине на којој је био на сигурном.

Мика је био сигуран: овај човјек га се уплашио, или бар, ако ништа друго, он је успио да га наљути. Мика задовољно погледа по свим вратовима људи који су пролазили. Сјети се како је један такав човјек згазио његову мајку. Насмија се својим малим устима. Светиће се.

Није желио да губи вријеме. Одлучи да од сада почне да се завлачи међу њихове одвратне прсте, косу и да га се плаше. Они су, на крају, убили његову мајку.

Прва жртва је била дјевојчица која је пролазила с мајком улицом. Мика успједе да се попење на њену ципелицу док је она чекала мајку да јој купи сладолед.

-Да ли све дјевојчице воле да једу сладолед? упита се Мика прије него што ће кренути да мили низ њену руку. Провуче јој се испод мишке и крену према шаци баш када је дјевојчица узела сладолед који јој је мајка пружала.

Сладолед јој, наравно, паде на земљу, а Мика побједоносно скочи и оде на другу страну.

Много је људи пропатило тога дана, а нико ни слутио није да су то намјерне смицалице само јединог једног мрва. Страдали су пекар коме је купац пријетио да ће га тужити, возач аутобуса који је замало направио судар, конобарица која је просула поруцбину по највјернијој муштерији...

-Шта све може стати у један мрављи дан, мислио се Мика прије него што је легао да спава под један листић, нисам ја само небитни мрав који ништа не може да учини, како каже бака.

Наредних дана није губио вријеме. Експериментисао је са свим могућим облицима танког, лаганог и готово непримјетног довођења до лудила. Једнога дана одлучи да крене у ухо једној младој пјевачици која је први пут наступала пред публиком. Непримјетно се попе на бину.

-Мали, шта ћеш ти ту? упита га један мрав који је стајао поред звучника.

Мика слијеже раменима као да није знао шта би му у том тренутку одговорио.

-Ако већ хоћеш да скренеш пажњу на себе, иди тражи неког другог. Овдје нећеш наћи ни хљеба ни топле руке.

-Ко каже да ја хоћу хљеб или топлу руку, успротиви се Мика његовом ставу.

-А, рече мрав, ти си један од оних што загорчавају живот другима само зато што њих нешто боли.

Мика није знао шта би му одговорио.

-Иди тражи неку другу жртву. Овдје ти није мјесто. Ово је моја територија. Нећу да дозволим да ми све ово запрашују отровом за мраве само зато што си се ти усудио да додијаваш некоме. Није теби најтеже на свијету.

-Јесте! Рече Мика тако брзо и гласно да је чак и сам себе изненадио својим поступком.

-Има и горих од тебе.

-Коме то може бити горе него мени?

-Иди да тражиш оне који читају. И они увијек нешто траже. Можда се пронађете.

Мика се сјети своје мајке, њене превелике љубави према тим... тим... књигама. Можда би овај лудак чак могао бити и у праву. Музика поче. Велики мрав му се обрати.

-Хајде сад, бјежи. Једино, уколико желиш да останеш, можеш да се овдје са мном и сачекаш да ово заврши. Биће много мрва на трави када ови оду.

Мика се окрену и оде без поздрава. Одлучи да га послуша по питању тих људи од књиге. Без обзира колико то безизлазно изгледало. Можда, можда, можда је овај лудак у праву. Кома треба муке на овом свијету... Мика се сјети мајке. Растужи се помисливши како је она

настрадала покушавајући да им набави храну, а он је толико покушавао да напакости тим људима који, ипак, можда, нису криви...

Мика је много лутао по прозорима зграда док коначно није угледао некога ко је читао у згради. Пронађе пукотину у зиду и завуче се у собу. Човјек је читао Ничеовог Заратустру. Мика стаде на ивицу отвореног листа књиге, испрси се и подиже на задње ножице мислећи да ће непознати човјек препознати његов подвиг. Он чита, зар не?

Међутим, баш у том тренутку у собу уђе непознати човјек.

-Андреја, рече му усхићено овај када прекину читање, ово је стварно једна од највећих књига икада написаних. Молим те, Заратустра долази у град, пун снаге и живота, да поклони себе, да пренесе своју науку, а они, молим те лијепо, гледају лакрдијаша! Они се баве нечим другим, они не виде саму суштину ствари.

Нагло узме књигу и поче да чита цитате, гурнувши Мику који се још увијек потајно надао да ће га овај примијетити. Мика паде на земљу, далеко се откотрљавши: није га ни погледао.

Мика крену даље. Помисли да је то можда случајност, да мајка није узалуд толико причала о тим учењацима, али опет... Мика је ходао и ходао. Сљедећа особа која је читала је била дјевојка на клупи у парку. Она сама затвори књигу један тренутак и затвори очи. Мића се попе на њене трепавице. Она га полако ухвати прстима и стави на длан.

-Или да те убијем, или да те не убијем, свеједно, кајаћу се.

Мика је гледао отворених очију. Она то није видјела. Стајао је камењен једва додирујући ножицама њену кожу. Насмија му се.

-Нећу те убити. Одлази.

Она дуну и баци Мику у траву. Мика поче да плаче. Зар никога нема на овом свијету ко би га бар примијетио. Плакао је дуго, дуго. Када мрави плачу, како немају сузе, читав свијет се претвори у један велики водени балон и, када престану, све у свемиру се чини некако другачије и више нико није на оном мјесту на коме се затекао кад је плач почео.

Мика се из сна пробудио у једном возу. Није могао да се сјети како је тамо доспио. Није га било ни брига. Стајао је на прозору једног купеа и гледао како дрвеће брзо промиче. Много је времена прошло. Тада схвати да је он постао један стари мрав.

-Узмите! понуди га путник комадићем папирне марамице величине заноктице.

-Хвала Вам, господине, рече Мика учтиво.

-То је најмање што могу да учиним.

Обојица се насмијаше.

-Ја сам Мирослав. Понекад ме зову Мика. Ја сам пјесник, представи се необични господин у бијелом одијелу.

-Ја Вас разумијем, а разумијете и Ви мене.

Мика мрав застаде као да је у том трену открио читав свијет.

-Приближио ми се крај.

Мика пјесник с благим осмијехом потврдно климну главом. Мика мрав га погледа.

-Мрави немају имена. Ја га, ето, захваљујући мојој мајци имам. То ми ипак није било ни од какве велике користи. Ипак су мрави само мрави и њихов живот не вриједи ни колико једна подерана папирна марамица...

Мика пјесник се на те ријечи намршти.

-Ви сигурно нисте чули за поезију?

-Не, никада, одговори Мика мрав.

-А за књиге?

-Мајка ми је много причала о њима прије дугих пет дана. Али ја сам се, ето, разочарао у људе који их читају. А шта је то пјесник?

-Пјесник је неко ко даје имена и украсе не само људима, већ и предметима, биљкама, а поготово животиљама. Оне тако постају бесмртне. У књигама.

Мика се скамени. Сјети се мајке. Крену да нешто проговори, али није имао снаге. Мика пјесник схвати да Мика мрав живи свој посљедњи тренутак.

-Написаћу једну малу пјесму о теби.

На те ријечи Мика мрав склопи своје мале очи заувјек.

Мика пјесник отвори прозор воза и загледа се у шарено цвијеће на ливади. Стави тијело Мике мрва на длан и провуче га кроз отвор. Вјетар је учинио своје.

Мика пјесник је потом сједе на своје сједиште, извади свеску и крену да пише.

„Живот градских мрва је много тежи од живота мрва који станују на некој ливада или на селу...”

Литература

- Андерсен, Ханс Кристијан, *Бјјке*, Младинска књига, Београд, 2007.
- Anderson, Joseph K. and Donald Richie, *Japanese Film: Art and Industry*, Charles E. Tuttle Company, Tokyo, 1959.
- Афанасјев, А.Н, *Сабране руске бјјке*, књига шеста, Издавачки завод „Југославија“ и ИРО „Просвета“, Београд, 1982.
- Бајић, Ђорђе, Зоран Јанковић, Иван Велисављевић, *Критички водич кроз српски филм 2000/2017*, Филмски центар Србије, Београд, 2018.
- Бетелхајм, Бруно, *Значење бјјке*, заједничко издање Издавачког завода „Југославија“ и Издавачке радне организације „Просвета“, Београд, 1979.
- Blakeston, Oswald (ed.), *Working for the Films*, The Focal Press, London, 1947.
- Brion, Patrick, *Tex Avery*, Chêne, Paris, 1984.
- Вано, И, Л. Крамер и Ј. Регинер, *Цртани филм*, Библиотека комисије за кинематографију НР Хрватске, Загреб, 1948.
- Vogler, Christopher, *Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*, Michael Wiese Productions, Los Angeles, 2007.
- Welles, Paul, *The Fundamentals of Animation*, AVA Publishing SA, Lausanne, 2006.
- Whitaker, Harold and John Halas *Timing for Animation*, Focal Press, London, 1981.
- Wiedemann, Julius (ed.), *Anima Mundi: Animation Now!*, Taschen, Cologne, 2007.
- Williams, Richard, *The Animator's Survival Kit*, Faber and Faber, London, 2001.
- Гиндл-Татарова, Зузана, *Практична драматургија*, Филмски центар Србије, Београд, 2017.
- Giustiny, Rolando, *The Film Script – A Writer's Guide*, Prentice Hall, New Jersey, 1980.
- Grant, John, *Encyclopedia of Walt Disney's Animated Characters*, Hamlyn, London, 1987.
- Deitch, Gene, *Аниматор и књига*, у Филмска култура 148/149, Филмотека 16, Загреб, 1984.
- Довниковић, Боривој, *Школа цртаног филма*, Филмски центар Србије и Факултет примењених уметности, Београд, 2007.

- Egri, Lajos, *The Art of Dramatic Writing*, Simon and Schuster, New York, 1965.
- Edera, Bruno, *Full Length Animated Feature Films*, Focal Press, London, 1977.
- Еко, Умберто, *Како се пише дипломски рад*, Народна књига, Београд, 2003.
- Krauss, Rosalind, Roger Malbert, Kate McCrickard, *A Universal Archive: William Kentridge as Printmaker*, Hayward Publishing, London, 2013.
- Куба, Ли и Џон Кокинг, *Методологија израде научног текста*, ЦИД, Подгорица, 2003.
- Куновски, Благоја, *Македонски анимирани филм*, у *Филмска култура* 168/168, Филмотека 16, Загреб 1987.
- Lenburg, Jeff, *The Encyclopedia of Animated Cartoon Series*, Arlington House Publishers, Westport, 1981.
- Laybourne, Kit, *The Animation Book: A Complete Guide to Animated filmmaking - from Flip-books to Sound Cartoons*, Crown Publishers Inc, New York, 1979.
- Lee, Jason, *The Psychology of Screenwriting – Theory and Practice*, Bloomsbury, New York, 2013.
- Лојд, Ен, *501 филм који морате видети*, ИПС Медиа, Београд, 2007.
- Madsen, Ray Paul, *The Impact of Film*, MacMillan Publishing, New York, 1973.
- Materijal sa 10. Simpozijuma Festivala filmskog scenarija u Vrnjačkoj Banji (tema – adaptacija proze)
- Миловановић, Ана (прир.), *Антологија луткарских текстова*, Креативни центар, Београд, 2008.
- Мунитић, Ранко, *Естетика анимације*, Филмски центар Србије и Факултет примењених уметности, Београд, 2009.
- Мунитић, Ранко, *Увод у естетику кинематографске анимације*, Универзитет уметности Београд и Филмотека 16, Загреб, 1982.
- Мунитић, Ранко, *Пола века филмске анимације у Србији*, Институт за филм и Аурора, Београд, 1999.
- Мунитић, Ранко (прир.), *Зборник о анимацији*, Филмски центар Србије, Београд, 2009.

- Мунитић, Ранко, *Југословенски филмски случај*, Марјан филм, Сплит, 1979.
- Мунитић, Ранко, *Филмска слика и реалност*, Филмски центар Србије, Београд, 2009.
- Мунитић, Ранко, *Сјећање на будућност – Norman McLaren*, у *Филмска култура* 168/168, Филмотека 16, Загреб 1987.
- McKee, Robert, *Story*, Harper Collins Publisher, New York, 1997.
- McFarlane, Brian, *Novel to Film: An Introduction to the Theory of Adaptation*, Clarendon Press, Oxford, 1996.
- Miyazaki, Hayao, *Starting Point: 1979-1996*, VIZ Media LLC, San Francisco, 2009.
- Перо, Шарл, *Бајке старих времена*, (Лектира Млади дани), Сарајево 1984.
- Проп, Владимир, *Морфологија бајке*, Просвета, Београд 1982.
- Проп, Владимир, *Хисторијски коријени бајки*, Свјетлост Сарајево, 1990.
- Пудовкин, Всеволод, *Сценарио и књига снимања*, Филмска библиотека, Београд, 1949.
- Price, Steven, *A History of the Screenplay*, Palgrave Macmillan, London, 2013.
- Рум, John (ed.), *Time Out Film Guide*, Penguin Books, London 1999.
- Радаковић, Срђан, *Дуги кадрови*, Булевар, Нови Сад, 2012.
- Радаковић, Срђан, *Субверзивни анимирани филм*, Булевар, Нови Сад, 2017.
- Рансијер, Жак, *Филмска фабула*, Слио, Београд, 2010.
- Рејс, Керел и Гејвим Милар, *Филмска монтажа*, Универзитет уметности у Београду, Београд, 1982.
- Sadoul, Georges, *Les Photoscènes animées et la décadence d'Émile Reynaud“ y Histoire générale du cinema I – L'invention du cinéma 1832-1897*, Les Éditions Denoël, Paris, 1946.
- Sadoul, Georges, *Découverte du Dessin Animé, y Histoire générale du cinema II – Les pionniers du cinéma (De Méliès à Pathé) 1897-1909*, Les Éditions Denoël, Paris, 1947.
- Scott, Kevin Conroy (ed.), *Screenwriters' Masterclass – Screenwriters Talk About Their Greatest Movies*, Faber and Faber, New York, 2004.
- Stam, Robert and Alessandra Raengo (ed.), *A Companion to Literature and Film*, Blackwell Publishing, Oxford, 2006.
- Stephenson, Ralph, *The Animated Film*, The Tantivy Press London, A.S. Barnes & Co. New York, 1973.

Thomas, Frank and Ollie Johnston, *Disney Animation – The Illusion of Life*“, Abbeville Press, New York, 1984.

Тирић, Растко, Мирослав Јелић и Милан Новаковић, *Бикић студио*, Филмски центар Србије, Београд, 2013.

Тирић, Растко, *Стварност је негде другде, о компјутерској анимацији*, у часопису у одсека Примењена графика Сигнум, ФПУ Сигнум, бр. 2, Београд, јун 2007.

Тирић, Растко, *Анимирана типографија*, у часопису одсека Примењена графика Сигнум, бр. 3, ФПУ, Београд, јун 2008.

Тирић, Растко, *Колективни анимирани филмови*, у часопису одсека Примењена графика Сигнум, бр. 4, ФПУ, Београд, септембар 2009.

Тирић Растко, *Мултиекрански филм*, у часопису одсека Примењена графика Сигнум, бр. 5, ФПУ, Београд, април 2011.

Тирић, Растко, *Политика у анимацији*, у часопису одсека Примењена графика Сигнум, бр. 7, ФПУ, Београд, јул 2013.

Figgis, Mike, *Digital Filmmaking*, Faber and Faber, New York, 2014.

Field, Syd, *Screenplay – The Foundations of Screenwriting*, Dell Publishing, New York, 1984.

Fielding, Raymond (ed.), *A Technological History of Motion Pictures and Television*, University of California, Los Angeles, 1967.

Фрај, Нортроп, *Велики код(екс)*, Просвета, Београд, 1985.

Froug, William, *The New Screenwriter Looks at the New Screenwriter*, Silman James Press, Los Angeles, 1992.

Furniss, Maureen, *The Animation Bible!*, Laurence King Publishing, London, 2008.

Халас, Џон, *Хумор и сатира у анимираном филму*, у Филмска култура 148/149, Филмотека 16, Загреб, 1984.

Halas, John, *Film and TV Graphics*, The Graphis Press, Zurich, 1967.

Halas, John (ed.), *Visual Scripting*, Focal Press, London, 1976.

Хендриковски, Марек, *Уметност кратког филма*, Clio, Београд, 2004.

Callaghan, Barry, *Film-making*, Thames and Hudson, London, 1973.

Clarke, James, *Animated Films*, Virgin Films, London 2004.

Crafton, Donald, *Before Mickey: The Animated film 1898-1928*, The MIT Press, London, 1984.

Шамић, Мидхат, *Како настаје научно дјело*, Завод за издавање уџбеника, Сарајево, 1969.

Шион, Мишел, *Аудиовизија*, Слио, Београд, 2007.

Шион, Мишел, *Написати сценарио*, Научна књига/Институт за филм, Београд, 1989.

- *Филмске свеске: Пресек кроз теорију анимације*, Институт за филм, Београд, 1981.
- *Каталог фестивала Аниманима за 2014. годину*
- *The Art of Princess Mononoke, A Film by Hayao Miyazaki*, Viz Media, San Francisco, 2016.

Литература са Интернета

Andrew, Dudley, *The Well Worn Muse: Adaptation in Film History and theory*, (<http://filmadaptation.qwriting.qc.cuny.edu/files/2012/08/Andrew-Well-Worn-Muse.pdf>), 12.1. 2015.

Barthes, Roland, *The Photographic Message* (in *A Barthe's Reader*: http://www.ninalp.com/bfarts/Media/Barthes_Photographic_Message.pdf), 30. 12. 2014.

Орлов, А.М, *Духи компьютерной анимации* („МИРТ“, Москва, 1993: <http://www.igravbiser.msk.ru/duhi.html>), 12.1.2015.

Pierson, Ryan, *The Toy Like Nature: On the History and Theory of Animated Motion* (dissertation, University of Pittsbrgh: http://d-scholarship.pitt.edu/16090/1/Toy_like_nature_ETD_12-4.pdf), 12.1.2015.

Stam, Robert, *Literature Through Film – Realism, Magic and the Art of Adaptation*

(https://www.blackwellpublishing.com/content/BPL_Images/Content_store/Sample_chapter/140510287X/Stam_sample%20chapter_Literature%20through%20film.pdf), 10.1.2015.

https://en.wikipedia.org/wiki/A_Bug%27s_Life

https://en.wikipedia.org/wiki/Mr._Bug_Goes_to_Town

<http://web.archive.org/web/20091122140333/http://www.milestonefilms.com/pdf/AchmedPK.pdf>

<https://lucian.uchicago.edu/blogs/mediatheory/keywords/animation/>

<http://blog.animationstudies.org/?p=233>

<http://blog.animationstudies.org/?p=675>

<http://blog.animationstudies.org/?p=701>

http://dspace.mit.edu/bitstream/handle/1721.1/41979/AI_WP_145.pdf?sequence=1

<http://igravbiser.msk.ru/animac.html>

<http://igravbiser.msk.ru/animac/azi.html>

VII Биографија

Сања Савић је рођена 1988. у Сарајеву. Основну и средњу школу завршила на Палама. Дипломирала на Катедри за драматургију на ФДУ у Београду 2011. године, гдје је завршила и мастер студије из области драматургије (2013).

Радила је као демонстратор на предмету Филмска и телевизијска драматургија, те као уредник портала „ХоћуДаИздамКњигу“. Писала је колумне за часопис „Лицеулице“, те била предавач у пројекту „Домаћи филмови за све“. Била је ангажована као предавач у школи филма Фокус, цртач стори бордова на анимираном пројекту „Yeet“ те модератор програма на Краљевском филмском фестивалу.

Члан је редакције часописа „Омаја“ и члан Удружења филмских аниматора Србије.

Објављени или изведени радови (хронолошки):

2009. радио драма изведена на Радио Београду: “Летовање на југу” (адаптација приповијетке Иве Андрића)

2009. сарадник на сценарију за кратки филм “Слобода или стрип” (режија Коста Ристић, прва награда на Фестивалу нијемог филма ПСССТ!)

2010. радио драма изведена на Радио Београду “Иродијада” (оригинални текст)

2010. књига приповиједака “Кад жирафа проговори” (Рашка школа)

2010. објављена драма “Код шејтана или Једна добра жена” (часопис Сцена, Нови Сад)

2011. кратки анимирано-играни филм “Бубарама” (учешће на фестивалима Кратка форма у Горњем Милановцу и фестивалу Ватавран у Њу Делхију)

2012/2013. драма “Нарцис и Ехо, предисторија” писана у оквиру ИП радионица, имала је два сценаска читања, на Стеријином позорју у Новом Саду и фестивалу Teden slovenske drame у Крању

2012. прича “Невена” објављена у зборнику “Антидепресив”

2012. приповијетка “Клиничка смрт” добила је прву награду на Четвртом међународном фестивалу поезије и кратке приче “Јанош Сивери”

2013. Ангажована као сценариста на адаптацији романа Иве Андрића “Травничка хроника” (Cinemadesign, Београд)
2013. кратки анимирано играни филм “Како мрави и краве утичу на женски живот” (учешће на филмским фестивалима у Херцег Новом, ФЕСТУМ-у у Београду, прва награда на ФЕМИХ фестивалу у Београду)
2013. књига приповиједака “Вријеме вашара” (Орион Арт)
2014. један од копроређивача и аутора зборника “Студирање Шаброла”
2014. уређивала драмског текста за дјецу „Змајева дијета“ Милана Бјекића (Дерета)
2015. кратки експериментални музички филм “Витраж у д-молу” (коаутор са Владимиром Радовановићем)
2015. сценариста кратког стрипа “Ленка” (званична селекција Салона стрипа)
2016. роман “Неоштрине” (Арете), ушао у шири избор за Нинову награду
2016. ТВ драма “Принцип” (објављена у Алманаху Просвјете, Сарајево)
2017. дугометражни играни филм “Наши очеви, мајке и њихова дјеца” (премијерно приказан на Фесту 2017, затим на фестивалима: Софест у Сопоту, на Фестивалу филмског сценарија у Врњачкој Бањи, Синема Сити у Новом Саду, Филманак у Штутгарту, Buzz СЕЕ у Бузау у Румунији, те *online* фестивалу Guerilla Straight Jacket)
2017. објављена драма “Сребрни цар” (Центар за културу Кучево)
2017. објављена приповијетка “Змија” у зборнику “У врзином колу” (Страхор)
2018. изведена драма “Код шејтана или Једна добра жена” у режији Стевана Бодроже у продукцији УК Вук Карацић, КЦ Панчево и Пулс Театра Лазаревац
2018. уређивала роман „Кал југа“ Младена Милосављевића (Страхор)
2018. у припреми представа за дјецу “Црвена капа и вукова шапа”, пројекат подржан од стране Управе за сарадњу с дијаспором и Србима у региону (Академија 28)
2018. у припреми роман “Туђа кост” (Арете)
2018. у припреми збирка драмских текстова (Народна библиотека Пале)

Изјава о ауторству

Потписани-а САЊА САВЏИЋ

број индекса 140 3/2013

Изјављујем,

да је докторска дисертација / докторски уметнички пројекат под насловом

"ДУГОМЕТРАЖНИ АНИМИРНИ ФИЛМ, ПРИЧА О МИСИ
МРАВУ": ФУНКЦИЈА ФИЛМСКОГ СЦЕНАРИЈА У ПРОЦЕСУ
АДАПТИРАЊА ПРОЗЕ У АНИМИРАНИ ФИЛМ"

- резултат сопственог истраживачког / уметничког истраживачког рада,
- да предложена докторска теза / докторски уметнички пројекат у целини ни у деловима није била / био предложена / предложен за добијање било које дипломе према студијским програмима других факултета,
- да су резултати коректно наведени и
- да нисам кршио/ла ауторска права и користио интелектуалну својину других лица.

Потпис докторанда

У Београду, 23.1.2019.

Сања Савић

Изјава о истоветности штампане и електронске верзије докторске дисертације / докторског уметничког пројекта

Име и презиме аутора САЊА САВЉИЋ

Број индекса ДУС 3/2013

Докторски студијски програм ДОКТОРСКЕ УМЕТНИЧКЕ СТУДИЈЕ

Наслов докторске дисертације / докторског уметничког пројекта

„ДУГОМЕТРАНИИ АНИМИРАНИ ФИЛМ, ПРИЧА О МИШУ
И РАВУ: ФУНКЦИЈА ФИЛМСКОГ СЦЕНАРИЈА У ПРОЦЕСУ
АДАПТИРАНА ПРОЗЕ У АНИМИРАНИ ФИЛМ“

Ментор СТЕВАН КОПРИВИЦА, РЕД. ПРОФЕСОР

Коментор: _____

Потписани (име и презиме аутора) САЊА САВЉИЋ

изјављујем да је штампана верзија моје докторске дисертације / докторског уметничког пројекта истоветна електронској верзији коју сам предао за објављивање на порталу Дигиталног репозиторијума Универзитета уметности у Београду.

Дозвољавам да се објаве моји лични подаци везани за добијање академског звања доктора наука / доктора уметности, као што су име и презиме, година и место рођења и датум одбране рада.

Ови лични подаци могу се објавити на мрежним страницама дигиталне библиотеке, у електронском каталогу и у публикацијама Универзитета уметности Београду.

Потпис докторанда

У Београду, 23. 1. 2019.

Сања Сављић

Изјава о коришћењу

Овлашћујем Универзитет уметности у Београду да у Дигитални репозиторијум Универзитета уметности унесе моју докторску дисертацију / докторски уметнички пројекат под називом:

Дугометражни анимирани филм, прича о
миши мраву: функција филмског сценарија
у процесу адаптирања прозе у анимирани
филм.

која / и је моје ауторско дело.

Докторску дисертацију / докторски уметнички пројекат предао / ла сам у електронском формату погодном за трајно депоновање.

У Београду, 23.1.2019.

Потпис докторанда

Сара Савић