

DIPLOMSKI STUDIJ

Kolegij: REŽIJA I ANIMACIJA 2

Izv. prof. art. Milan Trenc

Predavanja - dugometražni animirani film

Nalazimo se u završnoj godini vašeg školovanja. U ovoj seriji predavanja baviti ćemo se najzahtjevnijom formom u filmu, dugometražnim filmom, napose, dugometražnim animiranim filmom.

U sklopu ovog kolegija osmisliti ćete vlastiti dugometražni animirani projekt te ga predstaviti kroz niz radova koji će predstavljati priliku da primijenite na jednom drugom nivou mnoga od stečenih znanja i savladate nova.

Od vas se očekujete da izradite sinopsis dugometražnog animiranog filma, da za jednu scenu napišete puni filmski scenarij, dio scene da pretvorite u knjigu snimanja te da za to izradite layout. Isto tako kreirati ćete vizualno rješenje likova, pozadine za dva kadra i i dvije produkcijske slike. No prije nego što krenemo u realizaciju utvrditi ćemo neke od osnova tako velikog projekta.

Danas ćemo razmotriti količinu kontrole koju redatelj-animator može imati u odnosu na svoj umjetnički rad - animirani film. Dijelovi filma, odnosno pripreme filma koji su u potpunosti u kontroli autora su scenarij i knjiga snimanja. U dobro napisanom scenariju svaka riječ će biti na svom mjestu i autor može očekivati da svoj predložak uspješno prenese na filmski ekran.

No pri realizaciji rada, vizualni elementi biti će kombinacija signala, povučene linije, položene boje i buke (eng. noise), dijela slike koji samo djelomično kontrolira autorski tim, kao što je to struktura papira, razlijevanje boje i slično.

Dok pojedine tehnike animacije imaju vrlo malu količinu "buke" (eng. noise), kao na primjer vektorska kompjuterska animacija, slikanje na staklu ili papiru, akvarel, lutka film i animacija predmeta, zbog različitih struktura koje u njoj koristimo može imati veliku količinu buke, dakle dijelova umjetničkog djela koji nisu izravno već posredno kontrolirani od strane autora.

Svako umjetničko djelo sadrži određenu količinu informacije. Dio te informacije koji je dostupan našim čulima predstavlja njegov aktivni dio. Dio nedostupan čulima može biti "slučajan" i tada govorimo o buci, što to znači da autor nije aktivno sudjelovao u njegovom oblikovanju te zato taj dio informacije možemo smatrati pasivnim, i on ne predstavlja funkcionalni dio umjetničkog djela. Buka može biti i nenamjerno oštećenje autorskog djela kao kad su sredstva reprodukcije inferiorni uvjetima kreacije ili kad replika sama po sebi donosi redukciju količine informacije, kao npr. kopija filma na VHS kazeti.

35 mm film gledan na tv ekranu ima manje informacija nego isti film u kinu. Kad bi pak filmsko platno stavili pod povećalo vidjeli bismo zrnca emulzije, nevidljiva kino posjetitelju. Dakle možemo smatrati da je granica aktivne količine informacije sve ono što zamjećuje gledalac, slušalac ili čitalac u idealnim uvjetima po procjeni stvaraoca. Film kao analogni medij posjeduje stanovitu fleksibilnost u tom pogledu no digitalni mediji, pisana riječ ili muzika imaju vrlo određenu informacijsku težinu. Svima nam je očito da se u Ratu i miru nalazi više informacije nego u Alisi u zemlji čuda.

Dakle, o kojoj se to količini informacija radi? Jedan kvadrat video rezolucije ima gotovo jedan megabajt. Cijeli Rat i Mir, formatiran i obrađen niti dva. Zar je zaista

moguće da u jednoj sekundi videa upijemo više informacija nego u dvanaest knjiga pozamašne debljine? Da bi pročitali Rat i mir treba nam, zavisno o brzini čitanja, deset do dvadeset sati no pred ekranom dvije tisuće puta veću količinu informacija progutamo kao u šali za sat i pol. Tolstoju je za dva toma Rata i mira trebalo, sa prekidima, više od dvadeset godina pisanja, a suvremeni režiseri uobliče dugometražni film u godinu ili dvije?

Pa ipak, usprkos informacijskom obilju, film od sat i pol nikako nemože ispričati cijeli Rat i mir. Razlog tome je što se količina redundantne, suvišne informacije u filmu višestruko povećava.

Već smo ranije vidjeli da je granica ljudskog opažanja kako za zvuk tako i za sliku 1/16 sekunde te da su 24 sličice u sekundi filmskog projektora ne samo rezultat tromosti oka već i tromosti našeg uma te da čak i da imamo supermenove oči, bez supermenovog mozga nista bitno u našem percipiranju filma se ne bi promijenilo.

Naša pažnja, sa svojom sklonošću brzim promjenama i sposobnošću munjevitog asocijativnog povezivanja vrlo malih paketića informacija čini da mi u svakodnevnom životu funkcioniramo po pravilima filmske montaže. Čekajući tramvaj, osmotrimo total ulice, zatim zumiramo u daljinu, u taj čas iz pokrajnje ulice začuje se zvuk drugog tramvaja, režemo na total te ulice, zumiramo na tramvaj i režemo na detalj tramvajskog broja. Jos jedan snimak teleobjektivom druge ulice, ni tamo nema tramvaja, i zatim stavljamo široki objektiv i švenkamo preko ljudi na stanici. Zamjećujemo u mnoštvu zanimljivu fizionomiju, plavooka ljepotica popravlja nemirni uvojak, kamera zumira naprijed na krupni plan lica, te lagano vozi na dolje...

Iz ovoga vidimo da filmski jezik nije nikakova umjetna tvorevina proizašla iz osobina celuloida već da je nalik funkcioniranju ljudskog uma poput razgažene cipele nozi koja ju nosi.

Jedan od najboljih košmara u glavi mladog režisera je odnos između scenarija, knjige snimanja i pravog, živog filma. U filmu se toliko toga događa, sve te pozadine, likovi, emocije, nijanse svjetla, glasa i geste, svi ti pokreti animacije i kamere, kako svo to obilje svesti na par suhoparnih riječi scenarija?

Svi znamo da se scenariji pišu po određenim pravilima. U holivudu ta su pravila dovedena do savršenstva. Ne samo kako se što zove već koliko redova proreda dolazi gdje i koliko znakova treba biti u redu dijaloga ili upute. No cijeli taj naoko umjetni sistem ima vrlo praktičnu primjenu: da svaka strana scenarija traje jednu minutu filma. Svi ti prorezi i proredi nasli su se tu kroz godine pokušaja i promašaja.

A kad pomnožimo broj slova na prosječnoj strani scenarija, i ja vas još jednom upozoravam da su ove sve brojke vrlo arbitrarne, vidjeti ćemo da tekst jedne stranice scenarija sadrži oko 2000 bita informacije što je, ako uzmemo mjeru od minute po strani, tridesetak bita po sekundi, vrlo blizu broju bita koji naša svijest može obraditi u tom vremenskom razdoblju.

Prema tome dobro napisani scenarij pobrinuti će se za onaj dio informacije koji će biti u žiži pažnje gledaoca (ili, da budemo direktni, koji će biti jedino što će gledalac uistinu upamtiti) te se moramo pobrinuti da i u završenom filmu to ostane jasno.

Uobičajeno je da se lik ili scenografija opiše u scenariju kada se prvi put pojavi i nakon toga se to više ne ponavlja osim kad dođe do neke promjene. I gledaocu kad se lik pojavi po prvi put treba nešto vremena da osmotri njegovu vanjštinu, da ga zapamti, kasnije u filmu na to više neće obračati pažnju. Zato će lik u početku imati neki rastegnuti dialog ili aktivnost u kojem se ne otkrivaju ključne informacije, što će nam dati vremena da ga upoznamo i promotrimo. Tome služe uvodni kadrovi filma.

Dakle, dobro i precizno napisan scenarij može uspješno i cjelovito opisati film. Zbog toga se u scenariju, kao i u književnom djelu, važe svaka riječ, ne samo u dialogu već i u instrukciji. On je poput muzičke partiture i kad je dobro napisan prati ritam i stil budućeg filma. Pri tome ne želim reći da su filmovi u kinu identični scenarijima po kojima su snimani. Mnogi scenariji koje ćete imati priliku pročitati naknadno su skrojeni po već montiranom filmu. Film "Anny Hall" Woody Allena montiran je i dosnimavan gotovo dvije godine no ako pročitate objavljeni "scenarij" niti jedna scena nije izmijenjena. S druge pak strane mnogi filmovi snimljeni su po scenariju kadar po kadar, Hitchkok je za svoje filmove radio detaljne storyboarda kojih se opsesivno držao.

Dugometražni animirani film predstavlja poduhvat iz mnogih aspekata filmske produkcije. Kreativno, produkcijski i organizacijski teško ga je usporediti sa proizvodnjom kratkih animiranih filmova.

Osnovni preduvjet za uspješnu proizvodnju takvog filma je veći broj vrsnih animatora. Pri tome ne mislimo na izvedbene animatore, čak ni vrhunske profesionalne glavne animatore sposobne da odrađuju i najzahtjevnije animatorske zadaće. Dugometražni animirani film traži nešto više, on traži desetak vrhunskih kreativaca, autora, koji su istovremeno u stanju zatamiti svoje individualne stilove crtanja i proizvesti rad ujednačene autorske kvalitete i prepoznatljiva rukopisa.

Motor iza dugometražnog igranog filma su glumci, njihov talent i glumačke osobnosti. Oni privlače gledaoca, vežu ga za sebe i svojim glumačkim kreacijama drže ga prikovanog za ekran 90 dugih minuta. U animiranom filmu tu ulogu preuzimaju animatori.

Dugometražni animirani film je od samih početaka obilato koristio vrhunske glumačke talente, ne samo kao proizvođače glasova za svoje animirane likove već i kao glumačke predloške. Kao što ćemo vidjeti iz primjera, napose iz filmova nastalih

u studiju Walta Disneya glumci su bili ohrabrivani da stvaraju vlastite umjetničke kreacije, one su snimane na filmsku vrpcu i zatim su korištene od animatora za stvaranje animacije za dijaloške i glumačke brojeve.

U tom postupku bitan je genij animatora. Iako on može iskoristiti snimljeni materijal kao predložak i inspiraciju, animirani lik je ipak u potpunosti njegova kreacija. Bez sposobnosti animatora da internalizira lik te da ga kroz animaciju oživi na ekranu nema uspješnog dugometražnog animiranog filma. Zbog toga se na velikim produkcijama uvriježio sistem da svaki od animatora preuzme jedan ili više likova koji onda postaju „njegovi“. On je taj koji izgrađuje njihov karakter, on je taj tko ih „osjeća“ i on je taj koji će im udahnuti život na ekranu. Njegov je posao vrlo sličan glumačkom i on u sebi mora imati glumačku žicu.

Nije tajna da je obavezni dio opreme animatora karaktera ogledalo pokraj animacijskog stola. Dakle kroz tu sinergiju animatora i lika kojeg animira nastaju besmrtni „kao živi“ animirani likovi. To je dar koji imaju rijetki i zato se dugometražni animirani filmovi najviše snimaju u mnogoljudnim zemljama sa mnoštvom potencijalnih animatora, napose Sjedinjenim Američkim Državama i u Japanu.

Američka dugometražna filmska produkcija nastala je sredinom dvadesetog stoljeća i posudila je mnogo toga iz generalne filmske produkcije tog doba. Mnogi Disneyevi filmovi su, poput mjuzikla, forme koja je u to doba bila vrlo popularna, organizirani oko muzičkih brojeva. To im često daje epizodnu strukturu te neki od njih, poput „Mača u kamenu“, katkad djeluju kao niz epizoda, labavo povezanih zapletom i likovima.

Svaki od segmenata ima sasvim osobeno mjesto na kojem se odvija, svoj vlastiti set epizodnih, čak i glavnih likova. Dobar primjer za to je epizoda kad se dječak i čarobnjak Merlin u jednoj sceni pretvaraju u ribe i potom u vjeverice te provode vrijeme u vodi i u krošnjama drveća.

Takva struktura omogućila je animatorima da devedeset minuta ne robuju istim likovima i scenografijama već da dobiju priliku da svoj talent pokažu u različitim, uvijek novim situacijama.

Moderni animirani filmovi, kao filmovi Miazakija i Pixara manje se oslanjaju na muzičke i plesne brojeve. Njihova struktura mnogo je sličnija klasičnim dugometražnim igranim filmovima, pogotovo u slučaju Miazakija koji svojim vrlo realističnim crtežom i načinom režije i, kadriranja i montaže u potpunosti oponaša igrane filmove.

Možemo potpuno zamisliti da uzmemo neki od njegovih filmova, na primer onaj o maloj čarobnici Ichiro i snimimo ga kadar po kadar sa pravim glumcima i u pravim okolišima. Naravno ne treba napominjati da bi u tom slučaju čerolija animacije bila izgubljena i da to zasigurno nebi bio isti film. Sve se lako može prenesti iz medija u medij osim umjetnosti same što dobro vidimo na primjeru „Sto i jednog dalmatinca“ kada je vrlo uspješan animirani film postao vrlo dvojbeni igrano-kompjuterski uradak.

Nakon što smo pocrtali izrazitu važnost osobnosti animatora u proizvodnji dugometražnog animiranog filma te golemi produkcijski teret koji on neizostavno postavlja pred producenta, nebitno radilo se o klasično crtanom projektu sa faziranjima, kopiranjima i koloriranjima ili o računalnom filmu gdje se likovi grade u 3D i zatim pokreću prema uputama animatora. Ono što predstavlja krajnji izazov i čeme ćemo mi na ovom kolegiju posebno posvetiti pažnju je da se radi o jednoj vrlo velikoj i složenoj strukturi.

Dugometražni film, roman, simfonija, opera neke su od najsloženijih formi koje proizvode i percipiraju ljudska bića. Devedeset minuta, ili nešto više, je granica

ljudskog uma do koje može prihvatiti nešto kao cjelovitu strukturu. Nakon toga filmovi se dijele na dijelove, predstave u činove, stvaraju se pauze, prvi i drugi dio.

Televizijske serije imaju takovu strukturu da svaka od epizoda čini kakvu takvu cjelinu. Dakle, radeći dugometražni film doveli smo sebe kao stvaraoca, i publiku kao gledaoca, do samih granica naših sposobnosti. U takvoj situaciji i jedni i drugi, da bi izdržali do kraja, mogu iskoristiti svaku pomoć koja im se pruža.

Osnov svakog uspješnog dugometražnog filma, bez obzira radilo se o igranom ili animiranom filmu je dobar scenarij, dobra priča. Bez nje glumci mogu biti vrhunski, pozadine čarobne a animatori pravi virtuozni no naša pažnja neće izdržati do kraja. U jednom trenu film će postati „dosadan“.

Kod kratkog metra mi kao gledaloci strpljivo ćemo pogledati vizualni eksperiment od desetak minuta. No nakon desetak minuta upitati ćemo se kuda to sve vodi. To neko razdoblje od deset minuta je i vremenski raspon na početku dugometražnog filma kad su gledaoci otvoreni i povjerljivi. To vrijeme moramo dobro iskoristiti.

Moramo skicirati glavne likove kako bi što prije postavili emocionalnu vezu između gledaoca i likova. Trebamo započeti fabulu da kad krene deseta minuta i koncentracija polako počne opadati da se gledalac već pita, što će sada biti? Moramo postaviti osnovna polazišta zapleta, skicirati osnovne odnose među likovima.

Kao polazište za dugometražni film može nam poslužiti literarni predložak. Veliki broj dugometražnih igranih i animiranih filmova nastao je na osnovi literarnog predloška poput „Pinokij“a, „Velikog Gatsbija“ ili našeg domaćeg filma „Što je muškarac bez brkova.“ Kao što znamo uzor mogu biti i kazališne predstave, epovi i romani. No

veliki broj filmova nastao je na osnovi originalnog scenarija. Ovdje su autori scenarija posegnuli za uzorima iz svakodnevnog života ili vlastite mašte.

Kao što sam već spomenuo u okviru praktičnog dijela našeg kolegija trebate napisati sinopsis vašeg budućeg dugometražnog filma. Kao osnov može vam poslužiti literarni predložak, nekoliko stranica iz dnevnika, priča koju ste čuli ili pročitali u novinama. Pokretač može biti neki vrlo originalni lik kojeg ste kreirali ili nekoliko likova zajedno. No ono što će biti ključno da uspješno izdržite, zajedno sa gledaocem, taj jedno i pol satni maraton je zanimljiv zaplet koji će uvući gledaoca i držati ga na rubu stolice za vrijeme projekcije.

To se može postići zapletom punim zagonetki kao što je to u kriminalističkom filmu, jakim emocionalnim vezivanjem za glavne likove, empatijom za njihove ljubavne probleme i smiješnim situacijama koje nas vode iz minute u minutu komičnog filma.

Možete posegnuti za songovima da bi dobili na vremenu. Desetak muzičkih brojeva može uzeti trideset do četrdeset minuta filma, ono što je ostalo kraće je od televizijske drame. Ma što od toga odabrali morati će dobiti razgranatu strukturu. Uz glavne likove (osim vrlo rijetkih izuzetaka) tu će biti i vrlo zanimljivi sporedni likovi, osim glavne radnje tu će biti i mnogo sporednih epizoda. No glavni lik, koji će nas emocionalno vezati uz sebe, njegov razvoj, promjena koju će njegova osobnost doživjeti za vrijeme trajanja filma tvoriti će osnov našeg interesa.

Bez obzira opisuje li scenarij film koji mu na kraju hoće ili neće biti sličan, bitno je da opisuje film. Što to znači? U scenariju se mora nalaziti sam ono što ćemo vidjeti i čuti na ekranu. Dakle scenarij nije lijepa književnost, no treba biti precizno, lijepo i tečno napisan. On je skica vašeg filma, mjesto gdje ćete bezbolno isprobati ono za što će vam na animacijskom stolu trebati mjeseci.

Kao što smo već rekli osnov vašeg scenarija činiti će likovi. Zbog čega je važnost likova toliko velika. Dobro znamo da junaci animiranih filmova po svojoj popularnosti u potpunosti konkuriraju pravim glumcima.

Crtež, pogotovo pokrenuti crtež, svojim antropomorfnim osobinama može u svim segmentima oponašati ljudsko biće. On se miče, govori i pjeva. On je ljut, veseo i žalostan, dakle vrlo uspješno emulira sve ljudske osjećaje. U mnogim filmovima, na primjer „Tko je smjestio Zeki Rogeru“ ili „Mary Poppins“ animirani likovi potpuno su integrirani sa stvarnima. Oni međusobno komuniciraju, bore se i vole.

Računalno generirani filmovi dostigli su razinu sofisticiranosti gdje je nemoguće odrediti gdje prestaje snimanje stvarnih glumačkih scena a gdje počinje kompjutorska animacija. Motion-capture tehnologija omogućuje glumcu da svojim pokretima i izrazima lica izravno pokreće virtualni 3D lik.

Tako nastali lik možemo kasnije kombinirati sa stvarnim glumcima snimljenima u 3D okolišu, animiranim likovima u potpunosti generiranim u računalu, 2D likovima i tako dalje. Isto tako moderna tehnologija može izvršiti skanove glumaca samih i omogućiti računalnom animatoru da kontrolira snimljeni lik glumca na isti način kao i animirani karakter.

Ako tome dodamo potpunu slobodu spevijalnih efekata i pokreta kamere na virtualnom setu dolazimo do animirano – igranog filma u kojem je sve moguće i gdje ne postoji jasna razlika između stvarnosti i animacije.

Gledalac ne primjećuje nikakvu razliku između glumca i nacrtanog lika. To nam je pokazatelj do koje mjere animirani lik stvara iluziju stvarne osobe. Koristeći tu pogodnost, a time se obilato koriste autori animiranih filmova, možemo gledaoca emocionalno uvući u radnju i učiniti da se identificira sa likom.

Kad je jednom uspostavljena emocionalna veza situacija je u mnogome olakšana. Svaku potencijalnu opasnost, svaki sretni ishod, ljubavni zaplet ili emocionalno stanje gledalac doživljava kao da se događaju njemu samom. Sve što je potrebno je zanimljivim i naizgled vjerojatnim zapletom obnavljati tu pažnju sve do kraja filma.

Kako smo mi autori i naš cilj je da radimo autorske umjetničke filmove naravno da nas to da imamo pažnju gledaoca neće zadovoljiti samo po sebi. To je tek osnova da mu iskomuniciramo ono što nam je uistinu bitno, naše emocije i iskustva, naš umjetnički izraz i, kad se radi o vrhunskim umjetničkim djelima, jedinstvenu poruku sadržanu u našem radu, važnu i iskreno doživljenu. Poruku koju želimo podijeliti sa drugima i za to koristimo medij dugometražnog animiranog filma.

Student će se upoznati sa metodologijom pripreme dugometražnog animiranog filma.

Student će se upoznati sa dramaturgijom u dugometražnom animiranom filmu te primijeniti isto na vlastiti projekt.

Studenti će se upoznati sa alternativnim režijskim postupcima u dugometražnom filmu i kroz diskusiju analizirati korištenje istih na vlastitom projektu.

Studenti će se upoznati sa razvojem likova za dugometražni animirani film.

Studenti će kroz diskusiju i uzajamno evaluiranje razvijati glavne i sporedne likove za dugometražni igrani film.

Student će se upoznati sa tehnologijom pisanja scenarija specifičnom za dugometražni film.

Student će se upoznati sa tehnologijom pisanja knjige snimanja specifičnom za dugometražni film.

Student će se upoznati sa tehnologijom crtanja knjige snimanja specifičnom za dugometražni film.

Student će se upoznati sa tehnologijom izrade layouta specifičnom za dugometražni film.

Student će na djelu po vlastitom izboru primijeniti tehniku izrade layouta na segment vlastite knjige snimanja.

Student će se upoznati s osnovama te kroz diskusiju uočiti pozitivne i negativne aspekte izrade layouta.

Student će kroz diskusiju uočiti pozitivne i negativne aspekte layouta u vlastitom radu i radu ostalih studenata.

Student će revidirati strukturalne osobine knjige snimanja i layouta.

Studenti će kompilirati elemente u cjeloviti projekt dugometražnog animiranog filma.

Studenti će prezentirati cijeli projekt izrade dugometražnog animiranog filma.

Literatura:

Film directing shot by shot, Steven D. Katz Michael Wiese Productions 1991.

Stoeryboards Motion in art, Mark Simon, Focal Press, 2007.

User Ilusion, Torr Nurretranders, Penguin, 1996.

Four films by Woody Allen, Random House, New York, 1977