

ДУШАН ВУКОТИЋ

ВИЗУАЛИЗАЦИЈА ПИСАНЕ РИЈЕЧИ

У филму слика рађа мисао а у
књижевности се из мисли рађа слика.

André Levinson

Ријечи и реченице које се стваралачким поступком претачу у медиј филма, у филмске слике снимљене или анимиране, носе у себи веће или мање могућности за визуелно обликовање. Сам стваралачки процес превођења литерарне форме у језик филмских слика пролази кроз низ квалитативних и квантитативних промјена које су првенствено одређене сценаристичким предлошком. Текст пружа двије могућности: дословну илустрацију одређеног садржаја или могућност надоградње, то значи да текст може да послужи и као инспирација за визуелно интерпретирање, а тај визуелни адекватум не мора бити вјерна репродукција описа догађаја. У вербалном изражавању и писаним знацима налазимо на низ појмова који означавају предмете, појаве, категорије и слично, лишене свог индивидуалног обиљежја. Те ријечи — појмови у тренутку њиховог филмског, односно ликовног презентирања, постају одређени облици. Ријеч „кућа“, на примјер, означава само појам објекта за становање, а „кућа“ снимљена и пројецтирана на филмско платно је конкретна кућа са својим битним обиљежјима. Филмска камера „кућу“ истовремено одређује и описује. За језик филма неодређени појмови не постоје. Ова специфичност филмског медија, за разлику од литературе, потискује и осиромашује имагинацију гледаоца. Приказујући конкретне облике у сликама, филм не оставља гледаоцу могућност да замишља своје.

Балзак је тврдио да је Стендалов стил писања — стил идеја, стил Шатобријана је назвао стилем слика, а свој стил је описао као стил у којему слике упућују на идеје. Балзак је тако, према француском филмском теоретичару Андре Базену:

„Несвјесно дефинисао и стил филма јер се у филму до идеје долази кроз облике“. Детаљно анализирајући Дикенсова дјела, Ејзенштејн је пронашао у њима многа рјешења која су идентична са изражајним средствима филма: паралелне токове радње, извлачење и наглашавање детаља у односу на цјелину, кратка враћања и протекле дјелове приче (флеш бек) и ретроспекцију.

Филмским снимањем вршимо реалистично регистровање стварности, али се филмска слика доживљава на два плана: она истовремено ствара утисак реалности и утисак илузије, јер њен садржај не перципирамо директно већ накнадно — путем филмске пројекције. За разлику од документарног и ипраног филма, анимирани филм ствара само утисак илузије, јер његов свијет не постоји изван оквира филмског екрана. За вријеме пројекције сниманог филма долази до репродукције нечега што већ у реалности постоји и што смо, са већим или мањим интервенцијама, регистровали камерама методом организовања и одабирања. Накнадна репродукција стварности у анимираном филму не постоји, постоје само серије статичних цртежа, графичких и сликарских елемената који се тек путем филмске анимације почињу кретати, почињу да „живе“.

Француски филмски теоретичар Жорж Садул назива цртани филм тоталном креацијом јер полази од нуле, чистог листа папира на коме првим потезом оловке почиње да се ствара свијет „нове реалности“. Ло Дукa је још 1938. године писао: „Цртани филм је стекао не само право праћанства као умјетност него и право да се назове осмом умјетношћу која се раба“.

Начин ликовног саопштавања и споразумијевања преко цртежа и графичких симбола налазимо већ на фризовима египатских пирамида. Серије у низу уклесаних цртежа визуелно описују неке епизоде из живота и рада старих Египћана, поједини догађаји илустровани су цртежима који сами појединачно не чине логичну цјелину већ им је смисао у већем броју и редоследу. Графички симболи и знаци споразумијевања на овим древним староегипатским споменицима нису далеко од специфичне фразеологије анимираног филма. На предисторијским цртежима, угребеним и сачувањим на зидовима шпиља (Алтамира), јасно можемо уочити покушаје рашчлањивања неког покрета кроз већи број цртежа. Не ради ли се, заправо, о настојањима да се интегрално фиксира и објекти дио времена. На цртежу рањеног вепра у трку поред четири ноге нацртане су још четири мање назначене. Ових осам ногу стварају визуелни утисак трчања дивљачи и одговарају оптичком ефекту који се јавља при посматрању брзих покрета, када, због тромости ока, долази до визуелног умножавања објеката или његових елемената.

Поред аутентичних докумената, предмета, физичких појава и стварности постоји и илузија. Живот је неодојив од снова — конкретно не искључује иреално и у тим просторима људске маште анимирани филм налази изворе своје инспирације. У којој год се форми јављало, филмско дјело увијек произилази из живота и изражава одређену друштвену ситуацију, филозофију, идеологију, поглед на свијет, стање свијести, климу духа или психозу времена. То чине, сваки на свој начин, филмови разних жанрова — и филм реалистичне нарације и филм научне фантастике и анимирани филм. Ако филм, као егзистентна умјетничка форма, садржи у себи и своју коначну истину и илузију, онда треба занемарити изворе и потицаје (од чега је и како настао), јер је далеко важније да ли филмско дјело успијева да изрази суштину ствари коју обрађује. Рене Клер је тврдио да могућности филмског израза, који у тренутку може да пређе са објективног на субјективно, у исти мах евоцирају конкретно и апстрактно, те се филм због тога не може опраничити само на једну естетику, естетику реализма. Буњел, Фелини или Мак Ларен не искључују једног Форда или Бергмана.

Лица и амбијенти играног филма извор су кинестетичких вриједности исто као цртежи и боје у анимираном филму; међутим, цртеж не може по својој природи да осјећа и пројивљава одређене ситуације и стања. „На његовом челу избиле су капљице зноја“... Ову сцену са глумцем, уз помоћ глицерина можемо врло лако снимити, али иста сцена са цртежом дјеловала би бесмислено ма како добро била анимирана. Физиологија је страна свијету анимације, смрт цртежа није његово „крварење или издисање“ већ брисање гумом или неко друго рјешење. Тежећи за ослобађањем од дословних илустративних рјешења и примијењене психологије, анимирани цртеж креативно дјелује само кроз ритмичку еволуцију графичких облика и визуелном реториком ствара низ асоцијативних ситуација које могу бити адекватне стањима кроз која пролази човјек. Специфичност израза анимације појачава њену експресију, а натуралистичка рјешења је умртвљују. Анимација је аутономна умјетност која не имитира стварност него је интерпретира. Чињеница је да анимирани филм неодољиво привлачи и дјецу и одрасле, његова привлачност поред забавности лежи и у праисконској тежњи човјека да остварује своје снове, да ствара живот и да влада природом. Живот цртежа у умјетности анимације увијек је инспирисан импулсима стварног али није њима условљен и тиме је тематско подручје анимације неограничено.

Прије осамдесетак година, у почецима развоја филма, Жорж Мелијес и Емил Кол, занесеници и пјесници које филмска репродукција стварности није задовољавала, снимају филмове у којима показују да машта и поезија могу да „оживе“, да буду визуелне и покретне. Први од њих служио се театром, глумцима

и филмским триком, а други анимираним цртежима. Савремени анимирани филм, обогаћен низом нових могућности свога специфичног израза, може сугестивно и ангажовано да проговори о свакодневним проблемима човјека и времена у којем живимо — његови садржаји нису више само наивне бурлеске, анегдоте, бајке, басне и вилинско царство принчева и принцеца. Развијајући могућности своје вишеструке чулне информације, цртани филм је временом превазишао језичке баријере и остварио своју највећу вриједност — универзалну читљивост.

Као и у осталим сценаристичким формама, у тексту за анимирани филм можемо се служити дијалогом, погралним спикерским коментаром или само сликом. Ако се не служимо вербалним елементима, онда ће сценарио бити базиран на тексту који ће описивати само оно што се види, значи текст је писан у с л и к а м а. Приликом адаптације прозног или поетског текста треба пронаћи таква ликовно-покретна рјешења која ће омогућити цртано-филмску транспозицију а да при томе не буде нарушена идеја литерарног дјела. Можемо рећи да су могућности филмске анимације — у немогућем, но не треба заборавити да изврнуто и необично није само по себи довољно. Познавање аристотеловских правила драматургије или свих формула грађанске драме неће нам помоћи при писању сценарија за анимирани филм. Ако се треба нечега потсјетити онда су то елементи давних театарских периода. У већини анимираних филмова серијске производње цртани јунаци носе сталне маске за сталне типове као личности комедије дел арте. Харлекин, Бајацио, Пулхинела, Доторе, Капитано служе се пантомимом, акробатиком и стилизованим геговима. Фабуле тих комада биле су врло једноставне и све се одиграло обично око једног заплета који је годинама, пред одушевљеном публиком, вариран у том т е а т р у м а с к е. И данас један Бекет или Јонеско у својој драматургији такозване анти-драме служе се поред осталог и начином мишљења таквог театра.

Текст за анимирани филм треба да садржи и назнаке тонске компоненте. Из искуства знам да се то најчешће занемарује, занемарују се тонски подаци а на њима се могу градити успјешна драматуршка рјешења, драматски и комични ефекти. Године 1959. реализовао сам филм „Пиколо“, у којем је један од актера био и з в у к, звук у преносном смислу — као лице, као функционални покретач радње а не само као звучна кулиса. На овом плану постоје велике могућности; канадски и енглески режисери Норман Мак Ларен и Лен Лај су настојали да анимацијом визуализирају и звук. Мак Ларен је успјешно експериментисао са стварањем звука графичким путем, без употребе музичких инструмената. Серије графичких знакова, покренути испред тонске лампе у пројектору, претварају се у пулсирајуће тонове ритмички организоване. Једна од основних карактеристика ани-

мације је и редукција времена не само у секвенцама и њиховом међусобном односу у оквиру филмске цјелине него и унутар самог покрета. Цртани филм креира покрет који објективно не постоји, па према томе одређује и вријеме трајања таквог покрета. Данас анимација може да максимално редуцира вријеме, да га кондензира, но суштина није у самом механичком скраћивању времена већ у проналажењу максималне изражајности у тој другој димензији трајања. Реалистички покрет од 24 квадрата филмске траке, смањен на половину, дакле на 12 квадрата, не значи аутоматски и покрет пренесен у домен анимације. Како редуцирати вријеме, на коју мјеру и у којој форми да би покрет сугестивно живио у новом реалитету? Одговор на то пружа нам „тајминг“ (тиминг) — начин одређивања трајања и вриједности покрета, а за то не постоји генерално рјешење већ се сваки случај рјешава индивидуално у контексту одређене сцене. Писци сценарија често се служе графиконима, на којима обиљежавају вриједност појединих сцена и на тај начин покушавају да анализирају и контролишу вриједност и ритам сцене у односу на цјелину. У тексту за анимирани филм такав графикон замијењује се низом сличица, које креира цртач, и које сложене у редослиједу визуелно показују ток приче и „температуру“ будућег филма. Није све постигнуто развијањем радње која тече глатко и логично. Течно испричана прича може бити и досадна прича, анемична и незанимљива. Ако се то деси онда су аутори сценарија заборавили на правило да умјетност анимације није спутана ни једним од физичких закона, чак ни нашим уобичајеним појмовима о простору, времену и трајању. Анимацију може спутати само начин мишљења аутора.

Човјек, вјечни сањар и фантаста, непрекидно мијења свој однос према свијету у којем живи, надограђује га и ствара — свакидашњица постаје оно што наша чула до јуче нису могла да осјете. Данас човјек корача кроз микро и макро свијет, а сјутра, досљедан себи, додириваће и своје снове. Анимацију, стога, можемо назвати: сан отворених очију.

Summary

VIZUALIZATION OF THE WRITTEN WORD

by *Dušan Vukotić*

Some thoughts are presented about the creative process in the transposition of literary forms into the language of cinematographic movie pictures, with reference to the specific features of animated film.

The literary background offers two alternatives for transposition: the literal illustration of certain substance with the possibility of suprastructuring, meaning that the text may serve as a source of inspiration for visual interpretation and that the visual equivalent need not be a true copy of the description of events.

In verbal expression and written signs we find many notions designating objects, phenomena, categories and the similar, deprived of individual characteristics. The words-notions at the moment of presentation on the film acquire definite form. A word-notion translated into the image becomes definite and described concept.