



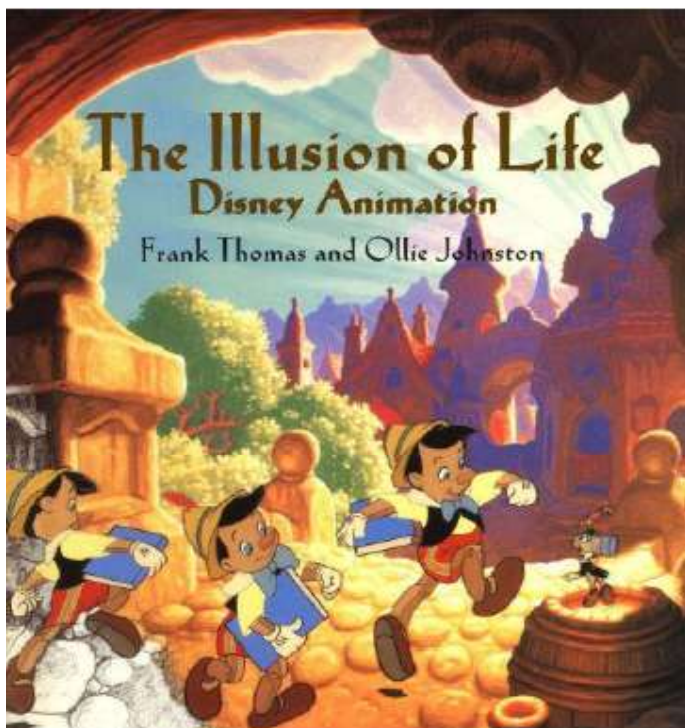
ANIMACIJA U INŽENJERSTVU
Fakultet Tehničkih Nauka
Novi Sad

Igor Kekeljević

ILUZIJA ŽIVOTA

2023.

Iluzija života



Čuvena knjiga *Iluzija života: Diznijeva animacija* (Illusion of Life: Disney Animation, 1981.), koju su napisali Frenk Tomas (Frank Thomas) i Oli Džonston (Ollie Johnson)¹.

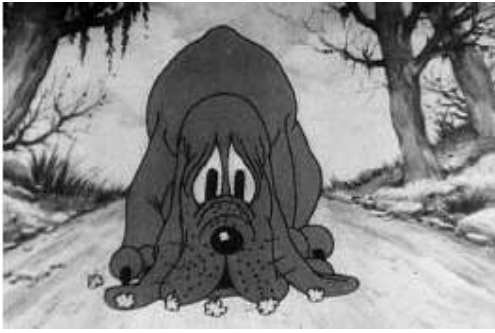
Ova knjiga je obiman uvid u animirane filmove urađene u studiju Dizni, sa istorijom studija, uvidom u procedure i metode rada, uvidom u principe animiranja. Knjiga je prvi put objavljena 1981. godine i spada u jednu od najpoznatijih knjiga u oblasti animacije.

Autori ove knjige, Tomas i Džonston, su legende studija Dizni, dvojica od Diznijevih 9 staraca. Naziv 9 staraca je ime koje je Volt Dizni (Walt Disney) dao Odboru za animaciju, koji su bili zaduženi da odlučuju o svim pitanjima u vezi produkcije animiranih filmova. Članovi 9 staraca su učestvovali na projektima realizovanim u periodu od 1930.-ih do 1970.-ih godina.

Da bi jedan film bio uspešan, bez obzira da li je reč o animiranom ili o igranom filmu, publika ne sme da bude ravnodušna prema filmu. Jedan od načina da film utiče na publiku je kroz povezivanje publike sa likovima, tako da publika doživljava empatiju prema likovima i brine za njihove sudbine. Da bi do navedenog povezivanja publike sa likovima došlo, animirani likovi moraju delovati kao stvarne osobe, odnosno moraju imati iluziju života. Tomas i Džonston ističu da je upravo iluzija života animiranih likova glavna odlika diznijevske animacije, osobenost koja je studio Dizni istakla u odnosu na druge studije za animaciju.

Početkom 20. veka, animirani likovi nisu delovali psihološki uverljivo. Postojale su samo 2 emocije: nesreća i sreća, nalik sportskom takmičenju. Animirani karakter bi pokušavao da izvede neku fizičku radnju, pa ako ne bi uspeo bio je nesrećan, a ako bi uspeo bio bi srećan.

¹ Thomas, Frank & Ollie Johnston, Illusion of Life: Disney Animation , New York, Disney Editions, 1981.



Početak ideje o iluziji života vezuje se za kratkometražni animirani film Banda u lancima (Chain Gang, Disney, 1930). U ovom filmu je Norman Ferguson Fergi animirao scenu sa 2 psa u krupnom planu koji gledaju u publiku pre nego što zalaju. Iz nekog razloga su delovali uverljivo, imali su iluziju života, a publika je bila hipnotisana njihovom pojavom. U ovom fenomenu Volt vidi priliku da se istakne u odnosu na konkurentske studije za animaciju i počinje da razmišlja kako da ga upotrebi u budućim filmovima. Volt zaključuje da je ključ za iluziju života likova u njihovim ekspresijama i pokretima, koji moraju da budu uslovljeni mentalnim procesima. U tom smislu izjavljuje:

U većini slučajeva, vodeća sila iza akcije je raspoloženje, osobenost, stav karaktera - svo troje. Dakle, um je pilot. Mi mislimo o stvarima, pre nego što ih telo uradi.²



Da je fenomen iluzije života značajan faktor za uspeh nekog animiranog filma dokazao je kratkometražni animirani film Tri mala praseta (Three Little Pigs, Disney, 1933). U filmu se pojavljuju animirani likovi 3 praseta i vuka, koji deluju kao individualne osobe, koje misle i doživljavaju emocije, koji imaju iluziju života. Ovaj film je bio oborio sve rekorde gledanosti i doneo veliku finansijsku dobit.

² Thomas, Frank & Ollie Johnston, ibid, str. 94

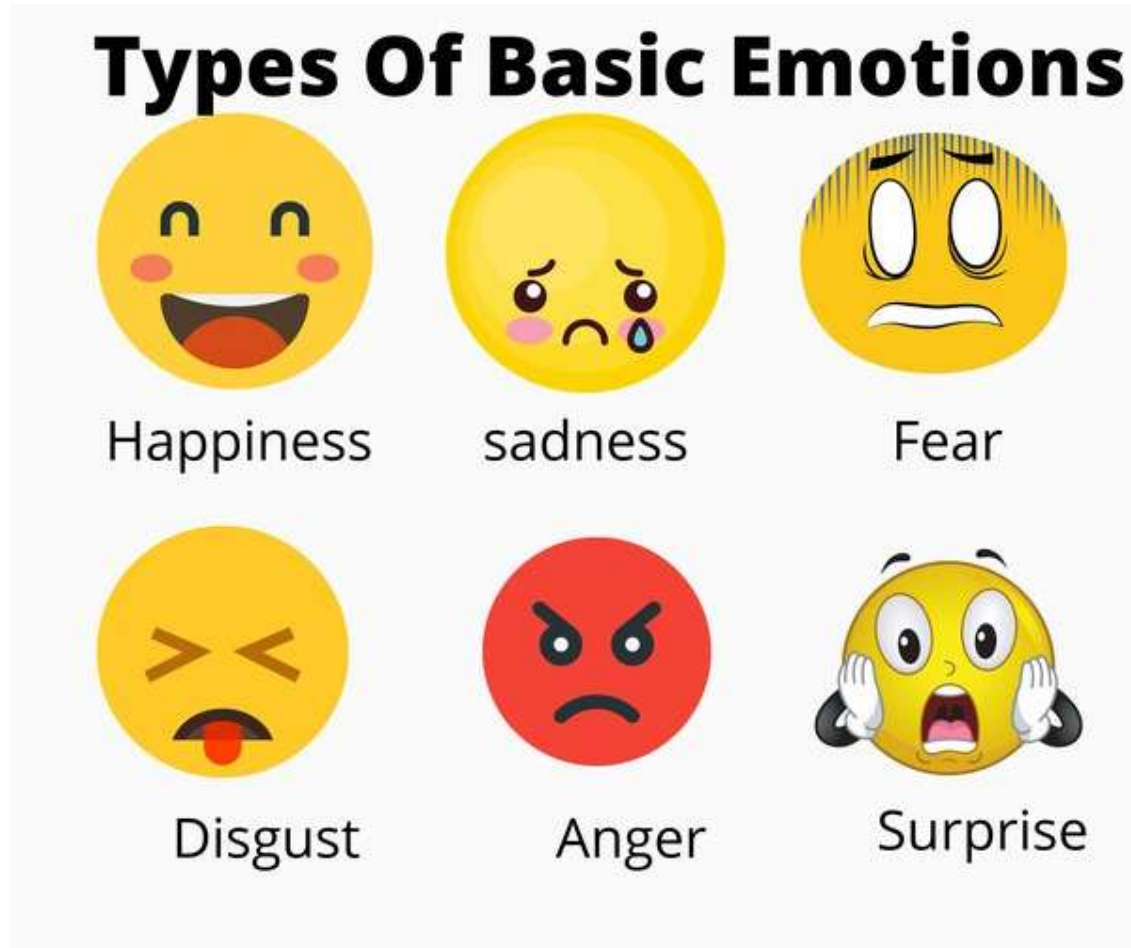
Problem sa fenomenom iluzije života je što ne postoji tačan recept za njegovo stvaranje. Iako ne postoji tačan recept za dostizanje navedenog zlatnog momenta, postoji metod od Ketrin Omanli (Katherine Ommannly) za procenjivanje kvaliteta nečijeg glumačkog izvođenja, koji koriste i animatori:

- Da li je karakter zanimljiv?
- Da li publika postaje emocionalno angažovana sa njim?
- Da li gestovi izgledaju iskreno, jasno i dobro motivisani?
- Da li je akcija dovoljno jasna, prenaplašena i prolongirana da je vide u publici?

Emocije

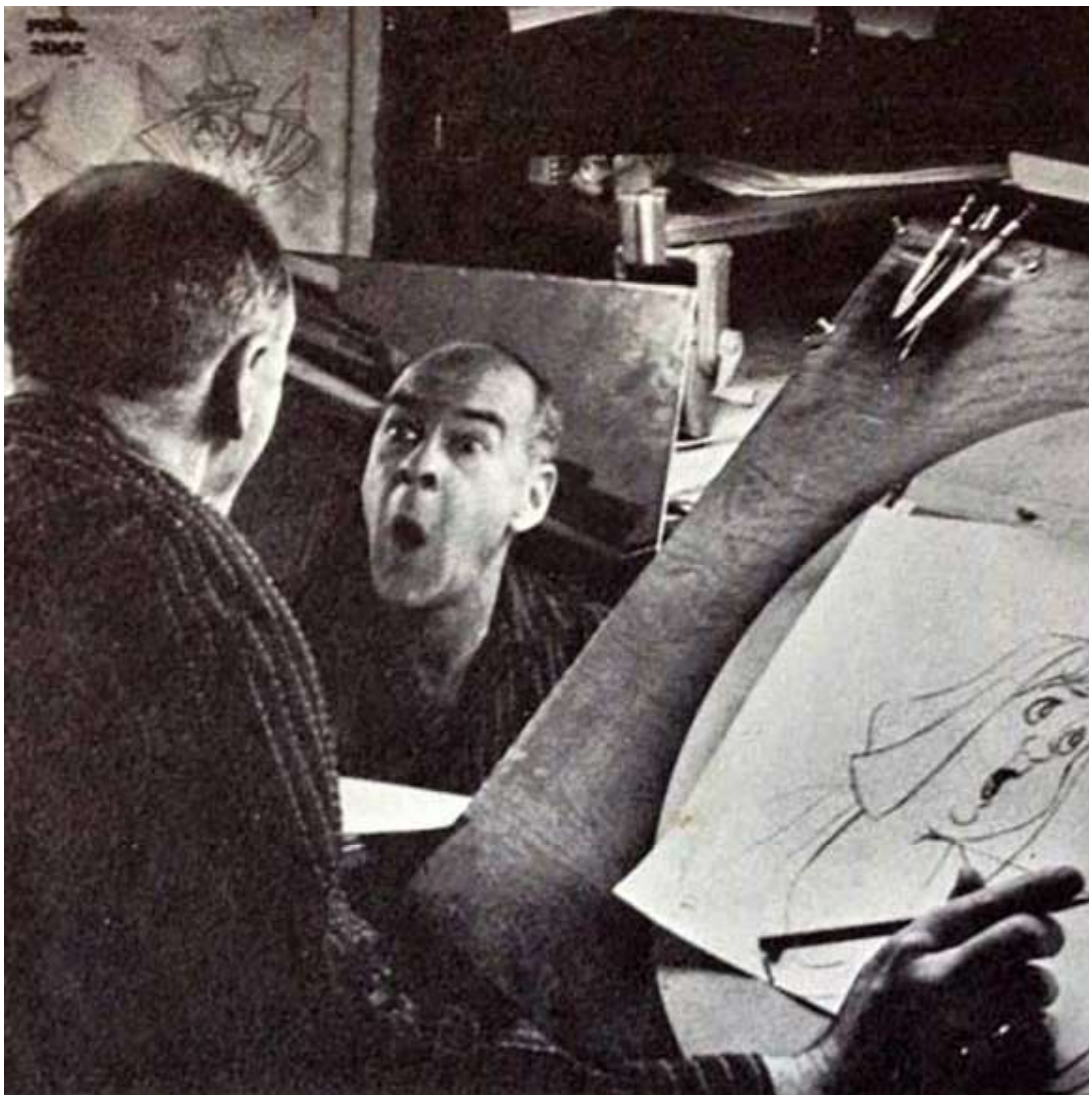
U literaturi se obično spominju 6 osnovnih emocija: sreća, tuga, strah, gađenje, bes i iznenađenost, a kasnije i je dodat i prezir. Ovo su bazične emocije.

Navedene emocije se često spominju u kontekstu FACS (Facial Action Coding System). Započeo Carl-Herman Hjortsjö, 23 ekspresije, od tada doradivan i unapređivan, najviše Paul Ekman i Wallace V. Friesen, 1978.



Emotikoni su substitucija za neverbalnu komunikaciju putem tekstualnih poruka. Dobra polazna osnova u prepoznavanju emocija na licu.

7 BASIC EMOTIONS - PAUL EKMAN



Ollie Johnston, <https://www.cartoonbrew.com/animators/animators-and-mirrors-106260.html>

Ogledalo
Prsti na licu i doživljaj pomeranja



Za emocije nije neophodno prikazani lice, mogu se izražavati i kroz pozu tela.³

Treba imati u vidu da u postupku izrade animiranog filma možemo tačno prikazivati emocije karaktera kroz ekspresije lica i položaj tela, ali nema garancije da će karakteri delovati uverljivo. Uverljivost glume je magičan trenutak kojem teže animatori ali i glumci.

Tomas i Džonston navode anegdodu iz antičke grčke o glumcu koji je pred predstavu izgubio glas, pa je odradio celu predstavu samo kroz pantomimu. Publici se toliko dopalo da su tražili da više nikad ne govori. Ono što glumac izgovara je samo mali deo priče koju daje publici.

Da bi karakteri delovali uverljivo moraju biti kao ljudi. Priču o tome kako se prave realistični dijalozi započeo Konstantin Stanislavski (1863-1938). Stanislavski je bio ruski glumac. Smatrao da savremenu glumu izveštačenom i neubedljivom, pa napravio svoj metod za stvaranje realističnih karaktera. Iako ga mnogi osporavaju, Stanislavski je otac realistične glume. Stanislavski ističe da je tekst u dijalogu vrh ledenog brega, svega 10% u dijalogu, dok je preostalih 90% podtekst. Podtekst se vidi u pozama, facijalnoj ekspresiji, pokretima, boji i dinamici glasa.

Primer: 2012, SUBTEXT, Dana Weddle, Kirk Manson
<https://youtu.be/SpxKsG2LOew?si=RkYPIcrX0ovF-iJJ>

³ Konrad Schindlera, Luc Van Goola, Beatricede Gelder, Recognizing Emotions Expressed by Body Pose: a Biologically Inspired Neural Model, Neural Networks, 2008



Pokreti su uvek obojeni nečijim karakterom, utiču mnogi faktori, fizičke karakteristike, nesvesne navike, ideološki sklop, emotivna stanja. Lep primer sa predavanja Ričarda Vilijamsa.

Preporuka je pre animacije razumeti lika, koja je njegova istorija, koja mu je motivacija, želje i strahovi, na koji specifičan način bi reagovao i doživljavao situacije u kojima se nalazi.



Praksa u kompaniji Dizni, ali i u drugim studijima za animaciju je da se scene animiraju prema uzorku sa pravim glumcima, koji bi prvo odglumi scenu. Pošto je postupak animacije spor, snimanje sa stvarnim glumcima je najjednostavniji način da se brzo probaju različita rešenja za scenu, uz pružanje fizičke uverljivosti pokreta. Sa snimljenog uzorka se preuzimaju poze, ekspresije i tajming, koriste se kao osnova preko koje animatori rade finalnu animaciju.

<https://www.youtube.com/watch?v=uCgxAag2Y6M&t=32s>



Očigledan primer emocija digitalnih karaktera je film posvećen upravo ovoj temi Inside Out, Volt Dizni Studiji, 2015. Karikirano, jer su odvojeno prikazani slojevi nečije sličnosti.

<https://www.youtube.com/watch?v=nEUzQ7yL9A0>



Primer “buđenja” svesti kod bake obeležio je scenu iz animiranog filma Coco, Volt Dizni Studiji, 2017.

<https://www.youtube.com/watch?v=A0azOIk0Kvg>



Emocionalna scena kada se protagonisti mire sa sudbinom da će im se životi okončati iz filma Toy Story 3, Volt Dizni Studiji, 2010.

<https://www.youtube.com/watch?v=N7uNGUJa7ak>



Scena tuge kada Marlin otkriva da je moruna pojela Koral i mladunce u filmu Finding Nemo, Volt Dizni Studiji, 2003.

<https://www.youtube.com/watch?v=JCdVTIMDTT8>



Izuzetno emotivna scena života Karla i Eli iz filma UP, Volt Dizni Studiji, 2009.
<https://www.youtube.com/watch?v=wisqmdAKzhw>