

SIMBOL KONDENSASI DAN STRUKTUR SAYU-SUNYI DALAM ANIMASI *FATHER AND DAUGHTER*¹

NURUL LINA MOHD NOR & FAUZI NAEIM MOHAMED

ABSTRACT

CONDENSATION SYMBOL AND LONELY STRUCTURE IN ANIMATION OF FATHER AND DAUGHTER

Father and Daughter is a short animated film by Michael Dudok de Wit produced in 2000. The story is of the longings of a daughter—as she grows from a young child to an old age—towards her missing father who went sailing to the sea, never to return. Such is the beauty and sadness that was evoked by the animation that it has garnered rave reviews from critics, including an Academy Award. In our article, we analyse the symbolic structure of sadness portrayed in *Father and Daughter*, through its narrativity and *condensation*. Borrowing Paul Wells' idea from his seminal *Understanding Animation* (1998) in the analytic of condensation as cinematic technique of compressing mode of storytelling through representative means, we elaborate on the types of symbols that are prevalent in *Father in Daughter*, that give way to the possible momentums of melancholic-yearning reading.

Keywords: *Animation, condensation, narrative, Paul Wells, Michael Dudok de Wit, symbol*

PENGENALAN DAN DEFINISI

Animasi, dalam alam serba digital kini, sememangnya mempunyai nilai estetika dan komersialnya tersendiri. Ini ditambah lagi dengan peluasan penerbitannya dan kemudahan untuk mendapatkannya dengan menonton di kaca TV, pembelian tiket wayang bagi animasi *mainstream* dan lebih-lebih lagi *direct-streaming* atau muat-turun dari empayar Internet. Sepetik di jari, kita boleh menghayati animasi (walaupun sangat pendek dan grafiknya ringkas) di telefon bimbit, juga dengan PSP (PlayStation Portable) yang diusung ke sana sini. Animasi, dalam dunia serba digital dan kompleks, adalah di mana-mana, menerjah dan bersatu dengan pelbagai media seperti arca, muzik, komputer, lukisan, tarian dan sebagainya. Apa-apa yang boleh diimajinasikan, boleh dijemakan menerusi animasi. Sudahkah anda menonton *Transformers: Dark of the Moon* (2011), karya terkenal Michael Bay? Desain robotnya,

yang amat sofistikated lagi dinamik ialah hasil pengiraan pengkomputeran CGI (*Computer Generated Imagery*). Atau pernahkah anda menonton filem baharu studio Disney yang bertajuk *Tangled*? Rapunzel dalam *Tangled* (2010) mempunyai rambut keemasan yang sangat lebat lagi panjang, dan boleh ditunjukkan dengan mudah kepada audiens apabila dikalkulasi dan di-render menggunakan model 3D.

Apakah *animasi* yang sebenarnya? Bahasa ini sebenarnya merupakan terjemahan langsung daripada perkataan bahasa Inggeris asal, yakni *animation*. Sebagai konsep, animasi ini, dalam gerakannya, menguasai dan memenuhi dunia *virtual*. Animasi merupakan alam yang amat luas, yang terjana hasil daripada percantuman filem dan seni grafik, dan dalam suasana pascamoden sekarang, terdiri daripada kod enjin perisian komputer. Melihat maksudnya dalam kamus Webopedeia, animasi ialah “simulasi pergerakan yang dicipta melalui pertunjukan gambar atau panel bersiri” (www.webopedia.com). Untuk memahami dengan lebih terperinci lagi, Gene Dietch, pengarah dan penganimasi dari Amerika menyatakan bahawa animasi adalah seperti berikut:

Aksi yang diimajinasikan melalui fasa-fasa yang dicipta secara individu, direkodkan, dalam satu cara, untuk menimbulkan ilusi pergerakan apabila dipamerkan dalam kadar yang ditentukan terlebih dahulu, yang melangkaui penglihatan berterusan manusia (Paul 2006: 7).

Definisi di atas sangat teknikal juga panjangnya. Perlu difahami bahawa dalam menunjukkan animasi, ia muncul dalam menyembunyikan teknik pembikinannya. Animasi 2D tampak mudah untuk dihayati pergerakannya, tetapi di sebalik tabir ia merupakan satu gaya yang sukar untuk diterbitkan, apatah lagi apabila ia diperbuat dengan perseorangan atau kumpulan yang kecil. Pengkarya-pengkarya dari Zagreb School, Yugoslavia, cuba merapatkan elemen kreatif dan filosofi dalam animasi apabila menyebutkan perkara berikut:

Untuk menganimasi adalah untuk memberi nyawa dan roh ke dalam rekaan, bukannya melalui peniruan semata, tetapi melalui transformasi realiti. Kehidupan adalah kehangatan. Kehangatan adalah pergerakan. Pergerakan adalah kehidupan. Animasi adalah pemberian kehidupan: maknanya ia memberi kehangatan.²

Yang dimaksudkan oleh Zagreb School di sini ialah memberikan penekanan lebih pada *pendedahan* atau *pencerahan* figura kerana animasi sebagai medium mempunyai rohnya. Gaya definisi sebegini menghampirkan animasi kepada metafizik realiti, yang bermaksud bahawa penggayaan adalah lebih penting daripada gaya itu sendiri. Animasi sebegini, yang kebiasaannya mengguna pakai metode alternatif yang selalunya diperkasakan dengan filosofi eksploratif.

Untuk esei kajian, kami lebih berminat untuk menulis tentang animasi yang lebih halus artistiknya, yang filosofinya tinggi, yang memuaskan keestetikaan hati. Tidak dapat dinafikan bahawa dalam pelbagai bentuk animasi yang wujud—semenjak animasi pertama diterbitkan di Perancis pada tahun 1892 sehinggalah sekarang—dan terdapat segelintir animasi yang sememangnya tidak sepopular *Shrek* atau *Batman*, namun mempunyai nilai-nilai seni yang amat menarik lagi segar, yang berlegar di tepi, persisiran budaya popular.³ Antara pengkarya yang menghasilkan seni animasi seperti ini ialah Michael Dudok de Wit, artis daripada tanah Belanda. Karya beliau merupakan subjek utama dijadikan bahan diskusi dalam esei kali ini. Matlamat kajian ini adalah untuk menganalisis struktur kesedihan—yang digelarkan di

sini *sayu-sunyi*—dalam perbincangan karya agungnya, iaitu *Father and Daughter* (2000). Di dalam animasi pendek yang amat menyentuh hati ini, terdapat bentuk- bentuk yang amat menarik hati untuk dikupaskan dalam pengayaan De Witt untuk memberkaskan hubungan kasih sayang yang terputus antara seorang ayah dengan seorang anak. Dalam mencernakan simbol-simbol dalam *Father and Daughter*, kami mengaitkan pula teori *kondensasi* (senario yang dikompres melalui metafora tertentu), seperti yang disebutkan Paul Wells dalam bukunya *Understanding Animation* (1998). Di sini dibincangkan juga, bagaimana, dengan menggunakan kondensasi, Dudok de Witt dapat menguatkan lagi simbol kesedihan sambil meringkaskan masa naratif dengan efisien. Beberapa upacara lain seperti penggunaan seni latar belakang, muzik, dan *timing* juga diapresiasi bersama secara amnya.

LATAR BELAKANG DUDOK DE WIT DAN SINOPSIS *FATHER AND DAUGHTER*

Michael Dudok de Wit pada awalnya mendapat pengajian dari West Surrey College of Art (1978) di United Kingdom, sebelum berkecimpung dalam penghasilan animasi komersial (yang rata-ratanya banyak memenangi anugerah) di London. Antara komersil yang telah diarahkan oleh Dudok de Wit sepanjang 1985 hingga 2002, termasuklah *VW Sunrise* (Volkswagen), *Smart Illusions* (Nestlé Smarties), dan *A Life* (United Airlines). Pembabitan Dudok dalam penghasilan animasi pendek sebetulnya bermula daripada *The Interview* yang dihasilkan semasa pengajiannya di West Surrey College of Art. Pada tahun 1992, di celah-celah kariernya dalam lapangan komersial, Dudok telah menghasilkan *Tom Sweep* sebelum menghasilkan animasi seterusnya, iaitu *Le moine et le poisson* (1994), *Father and Daughter* (2000) dan yang paling terkini (sehingga artikel ini ditulis), *The Aroma of Tea* (2006). Jonathan Hourigan, dalam wawancaranya dengan Dudok de Wit mengatakan bahawa *Father and Daughter* sebagai "... contoh yang sempurna tentang apa Bresson panggil sebagai '*une ecriture*'. Itulah personalitimu. Tiada siapa yang akan ragu- ragu siapa yang bertanggungjawab."⁴

Une ecriture, satu tema daripada bahasa Perancis, dipromosikan oleh Robert Bresson sebagai satu gaya yang meninggalkan sifat keteateran atau berlebih-lebihan, dan menggalakkan filem yang bersifat *kezhahidan*. Sesuatu drama sejati, bagi Bresson, ialah *dalaman* dan dimanifestasikan daripada kualiti bagi setiap pergerakan. Filem sebegini menitikberatkan *minimalis*. Filem ialah satu keadaan meditasi. Barangkali kita boleh melihat nilai sebegini dalam karya Dudok de Wit. Sememangnya keseluruhan filem pendek Dudok de Wit mempamerkan corak estetik yang tersendiri, yang lebih bersifat *eksistentialis*; sami di dalam cerita *The Monk and the Fish*, sebagai contoh, bertemu ketenangan diri apabila dia menjadi *satu* dengan ikan yang ingin ditangkap. Bercirikan bentuk naratif yang lurus lagi minimal, reka watak dan latar belakang yang ringkas, filem-filem Dudok de Wit juga konsisten dalam memperdagangkan identiti visualnya yang berteraskan calitan berus dan penggunaan dakwat serta warna air. Filem-filem Dudok de Wit bukan sahaja menarik dari sisi penceritaan, malahan menang dari sudut kreativiti visualnya.

Sebagai contoh, filem pendek Dudok de Wit yang keempat, *Father and Daughter*, yang diangkat sebagai subjek kajian, merupakan filem animasinya yang paling terkenal. Animasi pendek ini diterbitkan pada tahun 2000 oleh Clouddrunner Ltd, UK, dan CineTe Filmproductie bv, Belanda. Anugerah yang telah diterimanya, termasuklah filem animasi terbaik di Academy Awards USA (2000); anugerah filem pendek animasi terbaik di BAFTA Awards (2001); Independent Film Award, Ottawa International Animation Festival (2000); Grand Prize, Cinanima Animation Festival (2000); Grand Prix Narrative Films, Holland

Animation Film Festival (2000); and Best International Animated Film, Clermont-Ferrand Short Film Festival (2001); Prix Robert Bresson (2004). Penghargaan yang diterima ini sudah cukup untuk memberikan impact betapa hebatnya *Father and Daughter* di kaca mata juri-juri filem.

Father and Daughter, secara teknikalnya berkonsepkan teknik animasi dua-dimensi klasik. Dudok de Wit mengaplikasikan coretan-coretan pensel dan arang di atas ribuan kepingan kertas. Kemudiannya dimanipulasikan dalam platform digital. Warnanya amat ringkas, cuma putih, hitam dan sepia. Walaupun sebagai sebuah filem pendek yang berdurasi 8 minit dan 30 saat, *Father and Daughter* mengambil masa yang amat lama untuk menyiapkannya, yakni empat tahun. Untuk jangka masa sependek ini, permainan struktur naratif yang dipertontonkan oleh Dudok sebenarnya kaya dan padat dengan segala informasi yang melengkapkannya sebagai jalur naratif yang bergerak dalam kala sayu-sunyi. Sebagaimana matlamat Dudok de Wit:

Aku mahu melahirkan sesuatu keinginan, kerinduan yang mendalam. Ianya menyakitkan namun perasaan yang amat cantik, walaupun kamu tidak beberapa tahu apa sebenarnya yang kamu rindukan atau kepinginkan (Cotte 2006: 225).

Tema filem amat universal: Pertembungan kembali selepas perpisahan. Melihat secara terperinci, filem ini bermula dengan babak sepasang anak perempuan dan ayah, berbasikal seorang satu, menuju ke sebuah tebing, di persisiran pantai dengan sebuah sampan kosong menunggu di situ. Secara lahiriahnya, penonton difahamkan bahawa babak dan tebing itu ialah platform perpisahan mereka. Si ayah, menuruni tebing, menaiki sampan itu, dan mendayung jauh meninggalkan si anak yang memerhati tanpa putus, sehingga kelibat ayahnya hilang di antara garisan lintang laut itu.

Dudok de Wit, mula mengisi irama sayu-rindu di hati penonton, apabila dalam babak seterusnya anak itu dipertontonkan berulang kali pergi dan kembali, kejap berbasikal ke tebing itu, meninjau kehadiran sampan ayahnya di antara garisan laut, sebelum beredar hampa apabila kelibat ayahnya tidak langsung kelihatan. Rasa rindu meredap anak itu semakin terkesan apabila Dudok de Wit mengekalkan momentum kerinduan itu sehingga anak itu menginjak usia dewasanya. Daripada gadis kecil, gadis sunti, wanita muda sehingga kepada usia tuanya. Dan hebatnya sang artis, apabila beliau tidak lupa untuk mengalunkan tempo yang unik untuk setiap persinggahan (di tebing itu) umur anak itu. Sehingga ke puncak paradigma naratif Dudok de Wit, anak itu (dalam usia tuanya) kembali untuk kesekian kalinya ke tebing itu, menongkah basikal tuanya di atas tebing (walaupun basikal itu tersungkur beberapa kali, dan sememangnya perlu pun basikal itu menyungkur ke bumi), sebelum menyusur turun ke dataran (yang dahulunya dipenuhi air laut, dan tempat sampan ayahnya bersidai) kering yang kini dipenuhi lalang.

Anak itu menyusur perlahan di celah lalang-lalang, sebelum terhenti apabila terlihat sebuah sampan karam, yang ditimbuni pasir sebahagiannya. Seolah-olah sedang dan sudah bertemu apa-apa yang selama ini ditunggu, anak itu bergegas ke sampan, melangkah masuk dan merebahkan dirinya di hamparan pepasir di dalam sampan itu. Menggambarkan anak kecil yang merengkot berbaring di sini tubuh ayahnya. Tidak habis di situ, pengarah memanjangkan lagi momento sayu-rindu ini, di saat anak itu tersedar akan kelibat ayahnya di satu arah, di alam roh. Berlari ke arah itu, (dengan fizikal anak itu berubah perlahan daripada susuk tua kepada paras mudanya) anak itu terhenti (mungkin mengambil congkak kebenaran pertemuan tersebut) di hadapan ayahnya sebelum saat pertembungan anak dan

ayah yang sengaja disimpan ke akhir itu untuk dipuncakkan demi mencetus klimaks kepada sayu-sunyi dalam jiwa penonton. Dibantu dengan muzik oleh Norman Rodgers dan Denis Chartrand, *Father and Daughter* merupakan sebuah bingkisan yang berat dengan kapasiti yang benar mampu menggerakkan emosi penontonnya.

SIMBOL DAN KONDENSASI DALAM ESTETIKA FILEM

Sudah menjadi lumrah budaya manusia melihat sesuatu perkara dan cuba memberikan maksud kepada apa-apa yang dilihat (atau yang didengari). Seluasnya, simbol membawa maksud perwakilan sesuatu bentuk di dalam perkara yang lain. Sebagai contoh, dalam kancan semiotik, tanda merah bukan sahaja warna dekoratif, tetapi juga mempunyai maksud lain seperti *marah*, *berani*, atau juga *berhenti*. Maksud dalam simbol berubah mengikut cita rasa, tempat, dan juga peristiwa. Dalam persoalan bagaimana mentafsir atau mensasterakan visual, filem berkomunikasi melalui tanda. Secara linguistiknya, tanda boleh dibahagikan secara amnya kepada dua, yakni *denotatif* dan *konotatif*. Melalui *How to Read Film* (James Monaco 2000), *denotatif* ialah tanda yang menyampaikan makna atau mesej secara terus kepada audiens manakala *konotatif* ialah tanda yang menyampaikan maksud tersirat yang memerlukan audiens untuk melihat ke dalam dan menilai tanda ini demi memahami makna atau mesej yang cuba disampaikan.

Denotatif dan *konotatif* juga boleh dilihat dalam bentuk triadik sepertimana Peter Wollen menulis di dalam *Signs and Meaning in the Cinema* (1972), bahawa tanda sinematik terdapat dalam tiga peringkat: ikon, indeks, dan simbol. Ikon ialah tanda yang menyerupai subjek sebenar yang memperlihatkan mesej disampaikan secara terus—sepertimana kita melihat pemandangan hujan dalam filem, kita dimaklumkan bahawa babak di dalam filem itu berlaku di dalam hujan. Indeks, memberi audiens telahan lembut apabila tanda yang ditunjukkan di dalam filem itu bukannya sebuah gambaran terus sesuatu akan mesej yang cuba disampaikan, sebaliknya merupakan tanda yang punyai hubungan dengan subjek sebenar. Contoh, audiens dihadapkan dengan syot air menitik jatuh dari bumbung ke dalam sebuah tong, menandakan situasi (hujan) di dalam sesebuah filem. Simbol pula ialah tanda yang tiada hubungan terus dengan subjek atau mesej sebenar. Makna melalui simbol ini selalunya dicapai oleh audiens melalui pengalaman atau kebiasaan audiens di dalam kehidupan realiti. Sejarah budaya hidup kitalah yang menentukan tahap kesedaran dan kekuatan menginterpretasikan karya.

Dalam kamus Merriam Webster, *kondensasi* (yang berteraskan perkataan English, *condensation*) membawa kepada beberapa keadaan. Kami lampirkan satu daripadanya yang lebih menjurus kepada definisi sastera, yakni dalam keadaan atau pemprosesan atau kompresi bahasa dan suara kepada bentuk yang lebih ringkas. Pemampatan ini boleh juga digunakan untuk visual atau filem. Kondensasi yang diketengahkan di dalam kertas kerja ini adalah merujuk kepada kejadian/proses yang meringkaskan struktur naratif sesebuah animasi bagi membolehkan naratif itu dipertontonkan di dalam jangka masa yang ringkas atau pendek, seperti yang dikemukakan dalam teori pemahaman dan apresiasi Paul Wells (1998: 76).⁵

Secara jujurnya, setiap filem yang ditonton sebenarnya memaparkan peringkasan atau pemampatan demi mencakupi proses pemsasaan di antara *natural story time* dan *screen time*. Merujuk kepada tulisan Paul Wells, *kondensasi* ini turut mengambilkira dua perkara dalam proses peringkasannya. Pertama, teknik *suntingan elips* (*elliptical cut*) dan kedua, *elisi komik* (*comic elision*). Berdasarkan terma filem, suntingan elips ini merujuk pada penyingkatan masa

kesan apabila bahagian-bahagian aksi, kejadian, atau cerita itu di potong keluar melalui proses penyuntingan. Antara bentuk yang biasa digunakan sebagai asas suntingan elips ialah *punctuation*, *empty frame*, dan *cut away*. Dan transisi seperti *fade*, *dissolve*, *wipe*, dan *cut away* adalah antara teknik yang bukan sahaja menemukan dan memisahkan urutan babak, malahan mampu mengimbuhkan sesuatu urutan naratif dengan tanda-tanda yang menyumbang kepada kondensasi. *Dissolve* di antara dua babak misalnya, boleh menggambarkan satu peredaran masa. Maria Pramaggiore dan Tom Wallis (2007: 203) menulis:

Sekuen naratif memberi peluang kepada pembikin filem untuk membentuk persepsi audiens terhadap masa melalui tiga cara: untuk kondensasi atau membesarkan masa; untuk mencadangkan keserentakan peristiwa yang berlaku di tempat yang berbeza; dan untuk mengatur-letak semula susunan dalam mana audiens menonton peristiwa.

Selain menyusun atur dan memaparkan kesatuan cerita melalui imej-imej yang dipanggil sebagai *narrative sequencing/urutan naratif*, potongan yang dibuat antara gambaran kejadian turut menentukan laluan-panjang masa sesebuah filem (Pramaggiore & Wallis 2007). Dalam menceritakan salah satu bentuk kondensasi, Paul Wells menyebutkan bahawa urutan kejadian komik juga mampu mengadaptasikan kondensasi ke dalam sesebuah animasi berdasarkan proses *identiti* yang terpapar melalui hubungan visual dan suara jenaka (Well 1998: 76). Elemen ini secara mudah mempersiapkan penonton dengan corak penceritaan sesebuah animasi yang berciri komedi. *Magical surprise* (kejutan magika) yang melaburkan sesuatu watak dengan kebolehan memanipulasi badan di luar jangkaan adalah antara jenis *elisi komik* yang dimaksudkan oleh Paul Wells.

Sebagai contoh, dalam animasi bertajuk *25 Ways To Quit Smoking* (1989), Bill Plympton memprovokasi kebolehan fizikal wataknya yang luar biasa serta jauh daripada kemampuan manusia. Menurut Paul Wells (1998: 128), tabii di luar manusia ini, mampu mengundang rasa pelik yang mendorong perasaan lucu kepada penonton dan seterusnya menyimpan atau mengekalkan rasa lucu bagi babak yang seterusnya. Terdapat 25 jenis *elisi komik* yang telah disenaraikan oleh Paul Wells, tetapi bagi tujuan artikel ini, yang bertentangan jalur naratifnya daripada komedi, iaitu *sayu-sunyi*, *elisi komik* bukanlah fokus utama dan tidak perlu dielaborasi dengan lebih mendalam di sini.

MENGAMATI KESEDIHAN DAN DEFINISINYA DALAM FILEM

Apabila kita beremosi bersama karya yang kita alami, maka boleh disimpulkan betapa pentingnya sesuatu karya itu untuk menjana perasaan. Kesedihan ialah bentuk emosi yang diekspresi kesan daripada kehibaan, kepiluan atau perasaan tidak gembira. Biasanya, perasaan sebegini mempunyai puncanya. Secara realiti, emosi jenis ini mampu terlihat melalui kemurungan gestur, melalui reaksi-muka dan juga melalui unsur kumuhan biologi manusia—iaitu air mata atau tangisan. Filem mempunyai suatu kuasa yang amat berkesan dalam mencungkil perasaan kita: hiba, duka, gembira, penyesalan dan sebagainya. Dengan tenaga visual bercampur muzik, keefisienan filem sebagai medium bercerita tidak perlu dipersoalkan. Melalui buku *The Psychology of Emotions - Emotions, Personality, and Psychotherapy*, Carroll E. Izard (1991) menyatakan sebab semula jadi yang menyebabkan perubahan emosi juga merupakan penyebab yang dikatakan biasa atau setara sesama manusia, sama ada melalui kefahaman budaya, etnik, pelajaran mahupun latar belakang

sosioekonomi. Mencenderungkan pada perasaan sedih itu selalunya membawa bersamanya lebih daripada perasaan yang didapati (semasa menonton filem sedih misalnya), kerana kesedihan itu selalunya ditemani oleh imej-imej tertentu, pemikiran dan memori yang telah sedia tertanam dalam seseorang individu.

Pengkaji filem juga menyatakan penonton bertindak balas dengan filem berdasarkan adaptasi emosi sosialnya. Filem ibarat pengalaman terkumpul, dan bersamanya selalunya gerak balas sentimental terlontar secara spontan. Sekali gus menjelaskan bahawa penerimaan dan gerak balas audiens terhadap sesuatu filem adalah berbeza. Dari sudut kajian mengenai emosi dan filem (berdasarkan ketaksamaan penerimaan dan tindak balas audiens terhadap filem), Greg M. Smith menggariskan beberapa pendekatan dalam merangka emosi ke dalam filem melalui bukunya *Film Structure and The Emotion System* (2003). Bak kata beliau seperti berikut:

Struktur filem mencari untuk meninggikan peluang filem itu dalam mencernakan emosi dengan mencipta, pertamanya, pengalaman terjerus kepada emosi: iaitu suasana (2003: 42)

Di sini, kita dapat mengenal pasti kepentingan *suasana* dalam mencipta kesedihan. Kami bertanya kembali: Apakah kesedihan itu mempunyai struktur yang nampak? Suatu gambar *long shot*, dengan si hero nampak kecil, ditelan landskap boleh menaikkan perasaan yang sunyi. Secara umumnya, antara tanda filemik yang menyumbang kepada informasi emosi adalah termasuk ekspresi muka, pergerakan figura, ekspresi dan nada vocal, kostum, bunyi, muzik, pencahayaan, *mise-en-scene*, reka set, penyuntingan, kamera (sudut, jarak dan orientasi), *depth of field*, kualiti dan sejarah watak, juga situasi naratif. Setiap tanda ini bukan sahaja memberi peranan tertentu, malahan turut mampu mencipta punca emosi. Bagi kami, reka watak dan naratif Dudok de Wit bukan sahaja sedih, tetapi juga sunyi dan disulami dengan kerinduan. Justeru, adalah amat penting meninjau karya ini dengan nama khas yang kami gunakan di sini, *sayu-sunyi*.

ANALISA MANIFESTASI STRUKTUR SAYU-SUNYI *FATHER AND DAUGHTER* (2000)

Setiap animasi mempunyai daya kekuatan naratifnya tersendiri. Tapi apakah pula bentuk simbol yang menjadikannya menarik di mata audiens? Analisa kami bermula dengan soalan sebegini, dan daripadanya, kami lakukan analisa tentang simbol-simbol tertentu yang menyebabkan *Father and Daughter* mampu meranapkan hati dengan representasi puitis. *Sekiranya payung animasi ini berstrukturkan sayu-sunyi, apakah unit sokongan yang menjadikannya sedemikian?* Daripada pemerhatian yang mendalam, dilakarkan simbol-simbol penting dalam mengimpakkan semiotik kesedihan.

Suasana dan Warna

Manifestasi *Father and Daughter* bermula dengan bentangan suasana melalui susunan dan komposisi latar belakang yang digelarkan di sini sebagai terencil, muram, *barren*. Pemandangan yang seolah ketandusan, hampir kosong, dengan strok-strok yang ringkas (garisan datar lurus untuk laut, garisan horizontal untuk dataran) dan pengisian minimal (tumbuhan dan hidupan) disediakan agar mencipta satu keasingan kepada audiens. Berada di dalam ruang yang luas, kosong dan terang mampu membangkitkan rasa asing dan sunyi

di dalam jiwa penonton. Dudok de Wit turut menunjukkan kedinamikan arah melalui garisan dan bentuk yang mengisi latarnya.

Warna filem ini amat ringkas: putih, hitam dan sepia. Dudok de Wit bermain dengan warna bagi membezakan suasana antara pagi dan petang, cuaca cerah atau malap. Di samping menampakkan transisi bebayang (yang hitam legap, di hampir setiap elemen di dalam animasinya) bagi melambangkan perubahan masa. Bebayang juga diperlihatkan dominan pada latar belakang. Penyediaan suasana ini bukan sahaja memberi ruang kesedihan kepada audiens malahan, merupakan satu daripada kondensasi masa Dudok de Wit dalam *Father and Daughter*.

Gambar 1: Menunggang basikal di tengah salji



(Sumber: http://www.mastersofcinema.org/bresson/Words/Dudok_de_Wit.html)

Elemen alam dipergunakan dalam menentukan keadaan atmosfera. Bermula dengan daun-daun yang bergegaran dan ombak yang beralun kencang, hinggalah kepada angin yang mencabar rutin watak anak dalam melalui jalannya ke tebing. Dengan menggunakan strok ringkas untuk menggambarkan batang-batang pokok, di belakangnya pula adalah warna putih, garisan daratan yang tidak beberapa tapak, kita akan tahu bahawa cuaca yang dipamerkan adalah ketika salji (Gambar 1). Angin juga menjadi pencetus untuk menenangkan konflik emosi audiens, apabila Dudok de Wit menyelitkan babak basikal watak anak itu meluncur laju ditolak angin yang kuat. Mencetuskan keseronokan seketika di situ. Juga elemen hujan, air, lecah menyampaikan kepada penonton suhu yang dialami watak, yang menunjukkan suhunya nampak seolah-olah sejuk. Sejuk dan sunyi mampu menjanakan lagi perasaan terpercil itu.

Penggunaan Long Shot

Format animasi ini adalah 16:9. Dari segi komposisi shot, *Father and Daughter* banyak ditampilkan dalam bentuk *wide shot* mahupun *long shot* (Gambar 1), menepati objektif Dudok de Wit yang ingin menyampaikan seluruh emosi cerita dan watak itu melalui keseluruhan konteks dan bahasa tubuh. Latar belakang juga diperlihatkan sebagai pengaktif kepada senario, sebagai penyokong emosi watak dan sebagai penghidup suasana.

Sudut kamera juga memainkan peranan dalam sistem naratif Dudok de Wit. Di dalam satu babak senja, misalnya, Dudok menggunakan *high angle* agar penglihatan dari aras yang tinggi ini boleh menampilkan watak dan latar belakang serentak. Bahasa sinematografi Dudok de Wit juga seakan cuba menjarakkan audiens dari watak. Ini menyebabkan pengarah membataskan penggunaan *close-up*. Apabila penataan dibuat dengan syot jauh, kualiti pergerakan dibawa ke depan, lantas diberi penekanan. Dengan tidak berada terlalu dekat (melalui *close-up* misalnya), Dudok de Wit seolah-olah cuba menyelamatkan audiens daripada terlalu jauh terjerumus ke dalam kehibaan.

Rekaan Watak

Aku tahu *Father and Daughter* akan menjadi sebuah filem yang sarat dengan perasaan tetapi tanpa emosi langsung daripada watak atau suara karakter. Ia untuk menjadikan berada di seluruh konteks dan bahasa tubuh, komposisi dan naratif. Dan di dalam kekosongan dan keheningan filem (Hourigan, 2005).

Watak-watak yang direka dalam *Father and Daughter* juga berperanan sebagai simbol kehidupan. Watak-watak yang ditonjolkan Dudok de Wit, walaupun minimalis dari sudut seni rekanya (tanpa elemen-elemen yang terlalu terperinci, seperti kostum yang berat mahupun paras wajah yang realistik), jelas mewakili peringkat umur dan simbol pada generasi yang sering bertukar ganti. Ada satu senario menarik menunjukkan bagaimana postur juga melambangkan kecerdasan (anak yang bergerak ke kanan *frame*) dan keuzuran (wanita tua yang bergerak ke kiri *frame*).

Gambar 2: Si ayah ketika meninggalkan si anak



(Sumber: http://www.mastersofcinema.org/bresson/Words/Dudok_de_Wit.html)

Watak ayah pula mempunyai badan yang sasa, tinggi, besar dan diseimbangi dengan ukuran kepala yang kecil. Mungkin Dudok cuba memfokuskan bahasa dan bentuk tubuh membuatkan penekanan ditumpukan kepada rekaan tubuh berbanding ekspresi wajah.

Animasi watak juga kelihatan seperti ada rentak pasang surut yang tersendiri. Watak anak kecil, disertakan dengan elemen *energetik* melalui penggunaan *squash and stretch* (salah satu elemen dalam prinsip animasi yang menampilkan kesan penyek dan regang) dan urutan

imej-imej pergerakan yang agak melantun-lantun nadanya. Tona pergerakan berlebihan ini mendarat normal untuk watak dewasa, tetapi kembali bercirikan lantun pada watak tua. Seolah-olah ingin menggambarkan bahawa kitaran hidup manusia akan kembali menjadi seperti kanak-kanak pada usia tua.

Lentur tubuh watak dalam interaksi juga turut melontarkan irama emosi. Daripada pelukan perpisahan ayah dan anak—dengan pautan lengan yang rapat, lentuk kepala yang longlai mempersiapkan satu untaian kerinduan kepada penonton. Di tambah dengan gestur anak yang kelihatan naif dengan maksud perpisahan. Pengasingan diri watak anak yang semakin dewasa, daripada sahabat, suami dan anak-anak sewaktu menziarahi tebing juga, melukiskan gambaran gerbang atau satu peletakan diri dalam kesunyian dan rindu oleh si anak.

Basikal dan Roda

Kehadiran basikal di dalam *Father and Daughter* bukan sahaja menggerakkan naratif ke hadapan, malahan turut berdiri sebagai simbol sosial, komunikasi dan lambang kehidupan. Basikal yang menjadi pengangkutan watak-watak di dalam *Father and Daughter* turut menjadi penghubung sosial antara masyarakat berbasikal melalui kerincing deringan loceng sebagai isyarat sapaan. Roda basikal pula selain sebagai *metonym* (perlambangan yang mewakili kepada sebahagian objek) kepada keseluruhan basikal, juga mempertunjukkan kitaran hidup watak, dan putaran masa. Putaran roda yang berbeza tempo, laju pada awal cerita, dan semakin perlahan di akhir cerita, juga ada ketikanya tersekat-sekat—memperlihatkan audiens akan tempo kehidupan watak.

Gambar 3: Roda sebagai kondensasi kehidupan



(Sumber: <http://folksonomy.co/?permalink=57>)

Terkadang, Dudok de Wit juga memfokuskan roda dan tanah, dan membiarkan shot itu untuk beberapa saat, menceritakan bagaimana hidup watak dan jalanan itu bagai sepasang, watak menghabiskan hampir keseluruhan usianya berulang-alik di jalanan itu. Dan di penghujung cerita, Dudok de Wit turut memasukkan petanda penghujung kehidupan watak anak itu, melalui jatuhnya basikal tuanya. Indahnyanya di sini bukan sahaja seni putaran roda, tetapi juga bebayang roda itu sendiri yang apabila jatuh ke permukaan bumi.

Dudok de Wit juga, tidak lupa menyesuaikan basikal dengan wataknya. Watak anak pada usia tuanya tetap menampakkkan basikal bersama menyusuri jalan kehidupannya. Tetapi bukan ditunggangi, sebaliknya basikal itu ditolak oleh watak di sisinya. Satu pendalaman watak yang realistik oleh Dudok. Meninggalkan persoalan kepada audiens, kenapa diseret? Dan serentak mengembangkan naratif kepada: Mungkinkah basikal itu telah diseret, dengan perlahannya, dengan susahnyanya dari rumah? Di mana rumah heroin? De Wit tidak berminat untuk menunjukkan kepada kita. Mungkinkah basikal itu telah ditunggangi separuh jalan, namun ketidakupayaan fizikal watak tua si anak membuatnya turun menyeret basikal itu bersamanya? Atau mungkin juga, basikal itu telah tidak berkeupayaan untuk menjalankan tanggungjawabnya membawa watak anak itu ke tebing. Sekali gus memberi perlambangan bahawa kitaran hidup watak anak semakin perlahan dan mungkin akan terhenti pada bila-bila masa sahaja.

Basikal bukan sahaja pembawa karakter, dan juga perapat penduduk desa, malah sebagai *pakaian utama* yang menyokong, menguatkan simbol anak. Kita kena ingat di sini: Bapanya yang membawa si anak, datangnya ke tebing untuk meninggalkan anak, tunggangannya ialah basikal.

Tebing

Dudok de Wit juga menjadikan ketetapan komposisi wataknya yang sentiasa berada di atas tebing (di setiap babak penantian watak anak di sisi pantai itu) sebagai satu formula yang membiasakan penonton dengan bentuk penantian. Cuba perhatikan Gambar 3, sebagai contoh. Watak anak itu akan memandang ke laut (mencari kelibat ayahnya), dan kekal di atas tebing itu dari kecil sehingga besar. Bentuk posisi ini juga membezakannya dengan watak lain (anak dan suaminya) yang walaupun turut menemani watak utama itu, tapi mereka itu (anak dan suami) ditempatkan di kaki tebing.

Gambar 4: Watak tua melihat jauh ke laut dari tebing



(Sumber: <http://folksonomy.co/?permalink=57>)

Dan tebing itu juga seolah-olah menggambarkan aras kehidupan watak. Dengan meletakkan anak itu di atas tebing sepanjang hidupnya, tanpa sekalipun turun ke bawah tebing (meskipun untuk bersama suami dan anak-anaknya) menyampaikan perasaan dan pemikiran watak.

Watak dalam usia matangnya, mungkin telah mempunyai kesedaran bahawa ayahnya tidak mungkin akan pulang, tetapi sebahagian daripada dirinya masih mengharap ayahnya akan kembali. Membuatkan renungan dan bentuk ketika watak mengamati laut lebih bersifat kerinduan. Watak merindui ayahnya, satu kerinduan yang mungkin juga boleh mengembalikan kemanisan zaman anaknya, membuatkan naratif mungkin boleh berpusing menjadi anak itu merindui ayahnya yang mungkin boleh memberinya keseronokan di zaman kecilnya.

Watak anak diperlihatkan mula menurun tebing, aras demi aras sewaktu usianya melonjak ke usia tua. Memberitahu bahawa penungguan itu semakin berakhir. Dan pengakhiran itu juga menuntut latar belakang berubah dari laut yang penuh berisi air, kepada dataran kontang yang dipenuhi lalang-lalang tinggi akhirnya. Apakah Michael Dudok cuba menceritakan watak anak itu gusar akan sang ombak? Sehingga lupus air laut baru watak turun menjejak ayahnya? Barangkali, si anak takut sebenarnya, bukan untuk berhadapan dengan sang laut, tetapi takut bertemu dengan kebimbangan yang jauh menapak di hati, bahawa ayah yang dikasihinya tidak akan kembali lagi.

Sampan

Penggunaan sampan sebagai *sinekdok* (perlambangan sesuatu subjek dengan menggunakan subjek lain) kepada watak bapa juga merupakan satu kondensasi kepada struktur penceritaan *Father and Daughter*. Apabila watak anak berdiri dan melihat ke laut, yang cuba diidentifikasi dan dinanti kemunculannya antara garisan lintang laut itu ialah figura bapanya—yang sudah tentu hanya mampu dilihat jelas dalam bentuk sampan itu sendiri, memandangkan sampan itu lebih senang dikenal pasti dari jauh.

Interaksi anak apabila bertemu sampan itu juga memperlihatkan kesediaannya terhadap apa-apa yang telah berlaku pada ayahnya. Tatkala pertama kali bertemu sampan itu, anak itu tidak terkejut sebaliknya bergerak terus mendekati sampan itu, dan berbaring di dalam sampan itu. Seolah-olah dia telah bertemu ayahnya, dan hatinya mendahului paradigma naratif hidupnya. Postur anak dengan bahagian belakangnya rapat ke badan sampan, dan posisi tidurnya yang mengiring seakan anak itu berada dalam dakapan si ayah. Ini postur rindu. Sungguh mengharukan. Keadaan sampan yang tampak seolah-olah tidak dimakan usia di penghujung cerita seperti pelik, tapi perlu difahami, bahawa dalam senario ini, Dudok de Wit memberikan gambaran surreal—boleh jadi pertemuan itu cumalah fantasi hati, yang mengkonstruksikan cerita lain daripada realiti.

Air Laut

Ombak dan lautan juga menyumbangkan tanda dan makna kepada perjalanan puitis *Father and Daughter*. Dari jalur lintang hamparan air laut yang tenang sehinggalah fokus dekat kepada segumpal kecil pintalan rakus sang ombak, sebagai *sinekdok* yang membayangkan suasana, tanda dan emosi watak-watak. Hamparan air laut juga dilihat sebagai satu kuasa dominan yang membawa dan memberi harapan kepada watak anak. Membawa belayar di atasnya kasih sayang ayah, sebelum menelan kejam kasih sayang itu ke dalam perutnya, si laut. Seterusnya, laut itu juga menerbitkan harapan dan rayuan dari anak, agar dikembalikan ayahnya. Rayuan yang terpasang melalui pandangan, posisi dan seluruh riak tubuh anak setiap kali berdiri, menunggu di tebing.

Perhubungan tanpa jalinan antara anak dengan laut akhirnya menyimpul toleransinya, bilamana air laut itu menunjukkan perubahan topografi yang menyusut, menjadi selut, kering

dan kemudiannya ditumbuhi lalang. Seakan kalah atau mungkin muak dengan kesetiaan si anak menunggu dan mengharap, si laut akhirnya memuntahkan sampan si ayah.

Bayang- Bayang Gelap

Fenomena bayang-bayang adalah antara yang terpenting sekali dalam menyampaikan *mood*. Lukisan bebayang ini dibuat dengan begitu gelap sekali, mencipta kontras dengan warna putih dan sepia yang bermain di lokasi. Biasanya, lakaran bebayang ditarik panjang, menutupi sebahagian besar karakter dan daratan. Sila perhatikan, sebagai contoh, Gambar 4. Dari sini, dapat kita anggarkan masa peristiwa sedang berlaku, petang menginjak ke senja. Atau boleh jadi ketika waktu subuh ketika sang mentari sedang bangun. Kadang-kadang warna hitam ini memenuhi separuh daratan. Dari segi teknikalnya, ini dapat mengurangkan kerja pengisian dan penghalusan oleh pelukis bagi setiap *frame* untuk ribuan lukisannya. Tidak dapat dinafikan juga efek bayang-bayang panjang ini digarap untuk menambahkan suasana kelam dan muram. Sememangnya waktu senja itu berlabuh sebagai simbol keheningan yang biasa dilihat di filem dan TV. Ini strategi pengarah untuk menenggelamkan penonton dengan perasaan.

Bunyi dan Muzik

Penggunaan muzik yang bersumberkan akordion sememangnya membawa unsur klasik dan bisa menggamit nostalgia. Mungkin disebabkan ciri-ciri tradisional yang ada pada alatan ini. Komposer, Norman Roger dengan dibantu Denis Chartrand memilih jumlah instrumen yang minimal, setakat dua atau tiga sahaja (seperti klarinet dan basun) selain *strings* untuk mencernakan kesederhanaan bagi menemani visual *Father and Daughter* yang ringkas. Pemilihan alatan muzik klasik juga adalah setara dengan latar belakang yang dikatakan gambaran desa Belanda. Muzik, sebagai suatu bentuk bunyi, sememangnya mampu menggetarkan jiwa. Malah, menerusi hubungan dialektik gambar dan bunyi, muzik mampu juga meledakkan kita ke satu dunia lain daripada gambaran yang terpamer. Kami petikkan kata-kata direktor tersohor daripada Russia, Andrei Tarkovsky (1986: 158):

Muzik melakukan lebih daripada mengintensifikasikan sahaja impresi bagi visual dengan menyediakan gambaran bagi idea yang sama; ianya membuka satu kebarangkalian bagi transfigurasi impresi yang baru daripada material yang sama: sesuatu kelainan daripada sejenisnya.... Dengan menggunakan muzik, pengarah boleh mengarahkan emosi audiens ke sesuatu penjurua, dengan membesarkan jarak persepsi mereka terhadap visual imej tersebut.⁶

Rentak irama yang dijalin di dalam *Father and Daughter* juga sepasang dengan tempo pergerakan animasi, seperti putaran roda basikal itu sendiri. Ini membuatkan muzik *Father and Daughter* kekal berkumandang di hati audiens meskipun cerita itu telah habis ditonton. Sekiranya *Father and Daughter* dibiarkan hanya berteman muzik latar belakang sahaja, filem ini akan menjadi terlalu sendiri, tiada ikatan yang menegur dan menyapa audiens yang menonton di kejauhan. Bunyi-bunyian yang digunakan juga menyuamkan hubungan audiens dan *Father and Daughter*. Suara burung, itik, putaran roda basikal, bunyi pergerakan juga geseran basikal dan jalan, serta deringan loceng basikal mengekalkan kemesraan antara penonton dengan animasi ini.

KESIMPULAN

Animasi ini pernah dipertontonkan kepada para pelajar di Universiti Kuala Lumpur dan rata-ratanya, apabila ditanya, amat tersentuh dengan desain cerita Dudok de Wit. Sebagai akademik, kami juga turut puas apabila pelajar bukan sahaja menghargai karya yang hebat, tetapi mereka juga puas dalam penghayatan berestetika. Struktur kondensasi *Father and Daughter*, sebenarnya melibatkan perihal sayu-sunyi kemanusiaan sejagat. Maka, kerana itulah simbol-simbolnya mudah dihargai dan ini ditambah dengan inti pati ceritanya yang *universal*. Kertas kerja ini mengkaji struktur naratif *Father and Daughter* dengan meneliti susun atur dan tempo susunan visualnya, dan melihat jalinan imej *Father and Daughter* dalam menghasilkan makna yang mentafsirkan isi naratif *Father and Daughter*. Secara tepatnya, setiap animasi mengamalkan proses kondensasi. Namun dalam *Father and Daughter*, kondensasi ini sarat dibawa dengan pendekatan filosofi Michael Dudok yang lebih berminat menunjukkan gestur-gestur kecil, yang seakan tidak penting dan biasa, sehingga dinilai setiap transisi itu dalam konteks besar rekaan simbol dan sinematografi, kita kaitkan dengan nahu *kesunyian* sang anak. Roda basikal anak juga boleh dirujuk sebagai roda evolusi usia. Dalam tempoh lapan minit, kita melihat usia anak daripada kecil kepada besar kepada tua, tetapi rindunya pada ayahnya tidak pula lekang dek zaman. Animasi ini, dalam menceritakan hubungan anak dengan bapanya, sebenarnya, mahu menceritakan perkara yang tidak kita fahami, atau tidak mahu kita kenali dalam jiwa kita. Michael Dudok mengajak kita mendalami jiwa sendiri, mengenali kekusaran hati, merapatkan lagi dengan roh kasih sayang. Datangnya jemputan ini estetik minimalis. Ini juga satu pelawaan baik lagi humanis. Akan tetapi, kita bisa karam dalam kehiba-an.

Nota

¹ Artikel ini merupakan lanjutan dari pembentangan kertas kerja awal yang bertajuk "Kondensasi dan Struktur Sayu-Sunyi: Meninjau *Father and Daughter* (2000) Karya Michael Dudok De Wit", *International Conference on Humanities*, Park Royal Hotel, Pulau Pinang, Malaysia, 14- 16 June 2011. Kami berterima kasih kepada UNIKL kerana sudi menaja sebahagian daripada perbelanjaan pembentangan.

² Kami sebut di sini, bahasa Inggeris asalnya yang lebih panjang: "... *To animate means to give life and soul to a design, not through copying but through the transformation of reality. Life is warmth. Warmness is movement. Movement is life. Animation is giving life: it means giving warmth... Cold animation is not animation, it is a stillborn child...*" dipetik daripada Holloway, R. (1972). *Z for Zagreb*. London: Tantivy Press.

³ Terdapat perbalahan dalam kalangan sejarawan animasi dan filem tentang negara mana yang terdahulu (di antara Perancis dan Amerika terutamanya) menerbitkan animasi yang "sebetulnya". Ianya perbalahan yang panjang, dan penuh polemik, namun, animasi pertama yang kami maksudkan di sini adalah *praxinoscope* hasil karya Charles-Émile Reynaud, yang ditayangkan di *Musée Grévin* di Paris, Perancis pada October 28, 1892.

⁴ Robert Bresson merupakan ahli filem Perancis yang tersohor dengan shot minimalis, namun sarat dengan kekuatan filosofis. Petikan diterjemahkan daripada Inggeris dari Hourigan, Jonathan. (2005). *A Conversation with Michael Dudok de Wit* daripada http://www.mastersofcinema.org/bresson/Words/Dudok_de_Wit.html

⁵ Kondensasi merupakan salah satu semiotik Paul Wells, daripada susunan cadangannya yang terdiri seperti: *Metamorphosis, Synecdoche, Symbolism & metaphor, Fabrication Associative, Relation, Sound, Acting and performance, Choreography* dan *Penetration*

⁶ Bahasa Inggeris asalnya: "Music does more than intensify the impression of the visual image by providing a parallel illustration of the same idea; it opens up the possibility of a new, transfigured impression of the same material: something different in kind."

RUJUKAN

- Bordwell, D. & K. Thompson. 2001. *Film Art: An Introduction*. 6th Ed. New York: McGraw-Hill.
- Cotte, O. 2006. *Secrets of Oscar-winning Animation - Behind the Scenes of 13 Classic Short Animations*. UK: Focal Press.
- IMDB. Michael Dudok de Wit. *Online*. <http://www.imdb.com/name/nm0240196/>
- Duckworth, A. R. 2008. Basic film techniques: elliptical editing. *The Journal of Film, Art and Aesthetics*. 6 September. <http://ardfilmjournal.wordpress.com/2008/09/16/basic-film-techniques-elliptical-editing/>
- Furniss, Maureen. 2000. Fresh from the festivals: December 2000's film reviews. *Animation World Magazine*. 9 Desember. <http://www.awn.com/mag/issue5.09/5.09pages/5.09festival.php3>
- Houch, R. C. 2010. Harnessing the power of film: on the relationship between film and psychology. Pitzer College. <http://pzacad.pitzer.edu/~hfairchi/pdf/ExemplaryReviewOfLiteratureF2010.pdf>
- Hourigan, J. 2005. A conversation with Michael Dudok de Wit. http://www.mastersofcinema.org/bresson/Words/Dudok_de_Wit.html
- Monaco, J. 2000. *How to Read a Film*. 3rd Ed. New York: Oxford University Press.
- Murphy, P. 2005. Psychoanalysis and film theory part 1: a new kind of mirror. Dlm. *Kritikos*. Vol. 2. Feb. <http://intertheory.org/psychoanalysis.htm>
- Nelmes, J. ed. 2003. *An Introduction to Film Studies*. 3rd Ed. London: Routledge
- Pramaggiore, M. & T. Wallis. 2007. *Film - A Critical Introduction*. 2nd Ed. London: Laurence King Publishing Ltd.
- Proferes, N. T. 2005. *Film Directing Fundamentals: See Your Film Before Shooting*. 2nd Ed. UK: Focal Press.
- Smith, G. M. 2003. *Film Structure and the Emotion System*. New York: Cambridge University Press.
- Tarkovsky, A. 1989. *Sculpting in Time: The Great Russian Filmmaker Discusses His Art*. (Trans: Kitty Hunter-Blair). Austin, Texas: University of Texas Press
- The 2001 Awn Oscar showcase. *AWN-Animation World Magazine*. <http://www.awn.com/oscars01/animfather.php3>
- Wells, P. 2006. *The Fundamentals of Animation*. Switzerland: AVA Publishing SA.
- Wells, P. 1998. *Understanding animation*. New York: Routledge.
- Wollen, P. 1972. *Signs and Meaning in the Cinema*. Bloomington: Indiana University Press