

Maciej Stasiowski

A jak animacja, A jak autentyzm

„Nie ma przecież czegoś takiego!”. Z tym kategorycznym stwierdzeniem dokumentaliści pracujący w animacji spotykają się często. A tymczasem kolejne premiery dokumentów realizowanych różnorodnymi technikami animacji zaprzeczają tej tezie. Nie są one przy tym jedynie urozmaicającym formę ozdobnikiem, lecz „filtrem”, który zagęszcza wywód; rozwiązaniem stylistycznym pozwalającym manipulować obrazem i interpretować wypowiedzi w ścieżce dźwiękowej. Nierzadko ta dodatkowa refleksja wymierzona jest w samą konwencję dokumentu.

Zaczął się od *Zatopienia Lusitanii* (1918) Winsora McCaya, krótkometrażowego filmu rekonstruującego zatopienie przez niemiecką łódź podwodną brytyjskiego statku pasażerskiego. Materiał filmowy, ukazujący samo zdarzenie, nie istniał. Autor filmu musiał więc odtworzyć tragedię liniowca za pomocą animacji, zaś konwencja kroniki filmowej zrobiła resztę – nadała „dokumentowi” wiarygodność. W podobny sposób ponad 20 lat później z historią lotnictwa postąpiło studio Disneya, które w *Victory Through Air Power* (1943) podsuwało odpowiedź na fundamentalne dla Amerykanów pytanie: „Dlaczego walczyliśmy?”. W późniejszych latach edukacyjne filmy wyprodukowane przez National Film Board of Canada bądź Channel 4 legitymizowały się podobnymi środkami wyrazu: historycznymi rekonstrukcjami, animowanymi mapami, wykresami i diagramami, jak też wizualizacją abstrakcyjnych pojęć. Animowany dokumentalizm posługiwał się wówczas statystycznym konkretem i dydaktyką.

W późnych latach 80. repertuar dokumentalnych chwytów w animacji został poszerzony za sprawą oscarowych *Zwierz-zwierzeń* (1989) Nicka Parka. Narracja opiera się tu na typowym dla kroniki filmowej modelu sondy ulicznej (jak w *cinéma-vérité*), zilustrowanej formą wywiadów ze zrobionymi z gliny modelarskiej zwierzętami z zoo, które skarżą się na warunki życiowe i brak swobody (materiałem źródłowym, wykorzystanym przez Parka, były wypowiedzi mieszkańców domu spokojnej starości, osiedli komunalnych i imigrantów).

Oglądane z perspektywy historycznej, następujące po sobie fazy dokumentu filmowego posługiwały się inscenizacją, wywiadem, sondą uliczną bądź »milczącą« obserwacją, co też służyło za certyfikat autentyczności, nadając reżyserskiemu spojrzeniu znamion obiektywizmu. W żadnym z tych stadiów nie kwestionowano jednak więzi filmowca z rzeczywistością obrazującą konkretną sytuację społeczno-historyczną. Tymczasem dokument animowany osłabia surową rejestrację przez techniczne przetworzenia sfilmowanego materiału (np. w procesie rotoskopii) lub przekształcenia diegetycznego materiału dźwiękowego. Środki użyte przez twórców pokroju Boba Sabistona czy Nicka

Parka zawsze wydają się naddatkiem, idąc na przekór logice esencjonalności w stronę proliferacji perspektyw. „Wykorzystując animację jako medium reprezentacji rzeczywistości, animowany dokument automatycznie staje się komentarzem dotyczącym zdolności filmu do reprezentowania rzeczywistości, bądź braku takowej” (A. Honess Roe, *Animated Documentary*, s. 18). W wypadku filmu animowanego nie jest to bynajmniej wadą.

Po(d)glądy i podejrzenia

Surrealistyczne pojmowanie rzeczywistości w *His Mother's Voice* (1997, D. Tupicoff), *Ryanie* (2004, Ch. Landreth) czy *Snack and Drink* (2000, B. Sabiston) nie kłóci się w zasadzie aż tak bardzo z wizjami Roberta Flaherty'ego czy Johna Griersona, którzy często uciekali się do inscenizacji. Samo pojmowanie dokumentalizmu filmowego zmieniało się wraz z dostępnymi filmowcom technologiami, a także w reakcji na panującą w danym czasie „szkołę”. Animowany dokument konstruuje własną definicję dzięki takim właśnie szczelinom w dyskursie, a refleksję na temat niemożności przedstawienia rzeczywistości kompensuje potencjałem abstrakcyjnego ujęcia tematu, podkreślającego umowność reprezentacji.

Poza kwestionowaniem zdolności medium do „chwytania życia” animacja dokonuje rewizji samych trybów filmowania (co Bill Nichols definiuje w kategoriach analogicznych do konwencji gatunkowych). Rozróżnia on cztery takie tryby: **objaśniający** (*expository*), **obserwacyjny** (*observational*), **interaktywny** (*interactive*) i **refleksyjny** (*reflexive*) (B. Nichols, *Representing Reality...*, s. 32). Do opisu dokumentu animowanego najbardziej adekwatny jest tryb refleksyjny, który reprezentują filmy „świadome” swoich ograniczeń i poddające autoanalizie. Linię refleksyjną Nichols dzieli jeszcze na szereg podkategorii, w obręb których włącza takie aspekty, jak refleksyjność na płaszczyźnie formalnej (o charakterze stylistycznym bądź dekonstrukcyjnym), interaktywnej, a także przypadki operujące ironią, parodią lub satyrą. Wszystkie powyższe czynniki nierzadko odnajdziemy w różnych stężeniach. Częściej, zamiast dekonstruować konwencje gatunkowe (tryby), dokumentalne animacje uciekają się do modyfikacji stylistycznych. Nie wszystko jest jednak dozwolone, a „[w]ierność reprezentacji uwarunkowana jest złożonymi kwestiami obiektywizmu. Wciąż podlegają one, pomimo metodologicznych różnic, regułom rządzącym nauką obserwacją i eksperymentem” (tamże, s. 30).

Przykładowo, *Ryan* Chrise Landretha posiada strukturę wywiadu z biograficznymi dygresjami o życiu kanadyjskiego animatora Ryana Larkina. Tym, co przykuwa uwagę widza, jest skrajna deformacja postaci, bo choć wciąż jesteśmy w stanie rozpoznać wykonane w technice CGI rysy twarzy Dereka Lamba – producenta wykonawczego w NFB, a prywatnie przyjaciela Larkina – bądź samego Landretha, to zamierzeniem nie było bezstratne symulowanie realistycznego portretu. Od anatomicznej precyzji ważniejsze było ukazanie stanów psychicznych i wahań emocjonalnych, nie zaś mimetyczna precyzja reprezentacji. Reżyser filmu musiał być świadomy efektu tzw. *uncanny valley*, czyli faktu, że wierność zdigitalizowanej postaci jest odwrotnie proporcjonalna do wrażenia naturalności – dowodząc, iż o wiele bardziej skorzy jesteśmy do zaakceptowania ikonicznych, zredukowanych przedstawień niż człekokształtnych marionetek, jakimi przykładowo są bohaterowie *Final*

Fantasy: Wojna dusz (2001, H. Sakaguchi, M. Sakakibara) (por. S. McCloud, *Understanding Comics...*, s. 27–37). Autor Ryana stworzył autorską metodę, ochrzczonej mianem psychorealizmu, pozwalającą na połączenie w „rysunku” postaci cech fizjonomicznych z wizualizacjami stanów psychicznych: fobii, neuroz, zniekształceń pamięci (jak w *Kręgosłupie* [2009] czy *Subconscious Password* [2013]). W samym tylko cyfrowo wygenerowanym portrecie Larkina „przedstawił go jako kruchą, niekompletną osobę – widzimy szczątki tego, co kiedyś było twarzą, zaś znaczna część ciała Ryana jest powykręcana, zepsuta bądź zwyczajnie nieobecna” (Ch. Robinson, *Animators Unearthed...*, s. 42).

Materialny komponent, czyli dowody rzeczowe

Trudno, by tak skrajna subiektywizacja mieściła się w klasycznej definicji dokumentu, nawet jeśli interpretacja kondycji psychicznej Larkina daleka jest od swobodnej impresji, stanowiąc symboliczną reprezentację wiedzy zgromadzonej w wielogodzinnych nagraniach rozmów. Nic więc dziwnego, że zamiast trwać przy iluzji obiektywizmu, reżyserzy pokroju Landretha wolą manifestować poszczególne ingerencje autorskie w zarejestrowanym materiale, zbliżając się tym samym do metod badań antropologicznych (wywiadu czy obserwacji partycypującej). W tego typu filmach autentyczny obraz powstaje w wyniku interakcji, zaś autorefleksja etnografa nad charakterem, formą i stopniem zaangażowania w przedmiot badań pozostaje kluczowa. Filmy dokumentalne poddają się logice i ekonomii informacyjnej, fundamentem której często stają się artefakty – rzeczywiste miejsca i osobiste przedmioty. Za ich sprawą reprezentacja i argumentacja zawsze odnoszą się do określonej rzeczywistości historycznej.

Animowany dokument, przetwarzając i interpretując w warstwie wizualnej surowy materiał, ujmuje podobne „dowody rzeczowe” (dokumentację) w sposób dosłowny (jak w przypadku *Papierowego pudełka* [2011, Z. Czapla] czy *Daddy's Little Bit of Dresden China* [1988, K. Watson]). Oba przypadki dotyczą niemożności opowiedzenia o zdarzeniu, stąd potrzebne są środki zastępcze. W filmie Zbigniewa Czapli narrację prowadzą wypowiedzi dziadków reżysera, przeglądających odzyskane z powodzi klasery z fotografiami rodzinnymi. Mają problemy z rozpoznaniem twarzy, zresztą zdjęcia uległy takiemu zniszczeniu, że na wielu z nich twarzy nie ma już wcale. Drugi film, dotyczący molestowania dziecka, został opowiedziany w konwencji baśni i zrealizowany w technice wycinanek. Autorka „ożywia” w nim gazetowe zdjęcia szczęśliwych rodzin, materiały, z których uszyte były lalki i tytułowe kawałki porcelany. Wyraża uczucia, których nie potrafiła ubrać w słowa.

1. Animowany portret, anonimowy głos

Funkcję „dowodu rzeczowego” najczęściej pełni jednak tradycyjnie pojmowana dokumentacja – prawdziwie sfilmowany wywiad. Za jego sprawą – choć nie zawsze – możemy zobaczyć bohaterów i usłyszeć autentyczne głosy rozmówców. Jest to przypadek *Walca z Baszirem* (2008, A. Folman), którego status jako dokumentu pozostaje przedmiotem sporu. Yoni Goodman, reżyser animacji, nie wyobrażał sobie innego sposobu opowiedzenia

tej historii, opartej na wspomnieniach Ariego Folmana z okresu służby w izraelskim wojsku, a dotyczącej konfliktu libańsko-izraelskiego oraz masakry w Sabrze i Szatili w roku 1982. Temat wypartych wspomnień, a przede wszystkim sposobu działania mechanizmów pamięci prześwituje spomiędzy przedstawionych w filmie wydarzeń, przyjmując formę zdeformowaną: reminiscencji, onirycznych scen, delirycznych majaków, snów na jawie. Mechanizm obronny nie usuwa przecież wspomnień, lecz je substytuuje. Dostyc dywersyjnej podmiany dokonuje także sama animacja, „zmiękczać” sceny przemocy. „Specjalnie bawiliśmy się [stereotypową recepcją animacji jako formy zdominowanej przez kreskówki – przyp. M.S.], zmuszając widzów do oglądania okrucieństw wojny. Widz akceptuje je bezwarunkowo [w tej formie] – tłumaczy sobie, że to tylko animacja...” (J. Kriger, *Animated Realism...*, s. 11). Po półtoragodzinnej sesji osvajania się z rysunkowymi (animowanymi przy użyciu programu Adobe Flash) scenami przemocy, w finale stajemy naprzeciw surowej rejestracji kamerą, pokazującej porzucane po ulicy zwłoki – obraz masakry nieprzepuszczony przez „filtr” animacji.

Inaczej jest w *His Mother's Voice* – animacji „podłożonej pod” wywiad radiowy. Słuchamy głosu kobiety. Opowiada o śmierci syna. Relacja hipnotyzuje z uwagi nie tylko na szokujący wymiar zdarzenia, ale i dramaturgicznie efektowny przebieg opowieści. Dennis Tupicoff każe jej nam wysłuchać dwukrotnie. Za pierwszym razem oglądamy rekonstrukcję zdarzenia. W „powtórce” kamera koncentruje się na twarzy kobiety, potem eksploruje wnętrze domu i wychodzi na podwórze. Refleksyjny wymiar *His Mother's Voice* dotyczy konstrukcji opowiadania. Prowokuje też widza do zastanowienia się nad tym, jak oddziałują na niego sceny, które ogląda. Bohaterka filmu, Kathy Easdale, musiała wielokrotnie relacjonować historię. W podobny sposób jak „docierające się” w jej opowieści szczegóły, również detale wyłowione przy drugim oglądzie dotyczą nie treści, lecz sposobu, w jaki opisywane jest wydarzenie. Tupicoff zwraca uwagę na pauzy, śpiewność wypowiedzi, a przede wszystkim rytm – czynniki, które od początku dyktowały kształt kina animowanego.

2. Rotoskopowanie emocji

Za sprawą rotoskopu Max Fleischer dokonał przełomu w animacji. Mimo że Fleischer Studios u progu lat 40. XX wieku w zasadzie przegrało walkę z Disneyem o pozycję na rynku, zaproponowana przez niego technika zdążyła stać się standardem produkcyjnym. Zapewniała najwyższą precyzję (aż do czasów techniki *motion capture*) w odwzorowaniu ruchu, anatomicznych proporcji i dynamiki ciała. Zdefiniowała tym samym wzorzec realizmu, bo rotoskopowy weryzm nawet w epoce animacji 3D wydaje się przysługiwać mimetyzmowi. Pierwszym przykładem reanimacji tej techniki w czasach „animacji 3D” nie było jednak *Życie świadome* (2001, R. Linklater), jak powszechnie się sądzi. Współpracujący z Linklaterem Bob Sabiston, na potrzeby wcześniejszego *Snack and Drink*, połączył doświadczenie zdobyte w dokumencie telewizyjnym z pasją do animacji. Rezultatem była technika nazwana później RotoShopem (od Fleischerowego patentu i programu PhotoShop – standardu cyfrowej obróbki zdjęć). We wspomnianym filmie reżyser śledził za jej pomocą wycieczkę autystycznego chłopca do sklepu całodobowego. Styl animacji zmieniał się wraz z

nachodzącymi nastolatka skojarzeniami. Sabiston, podobnie jak Landreth, nie zatrzymuje się na odtworzeniu rysów twarzy bohatera dokumentu, swobodnie manipulując komponentami obrazu (pływające tła, przerysowane gesty, przemieszczające się oczy, usta, nos). Zbliżając się do karykatury, reżyser wyolbrzymił ekspresywność tików i uchodzącą uwadze mowę ciała. Bohaterowie Landretha byli pozbawieni fragmentów głowy, posklejani na wzór portretów namalowanych przez Giuseppe Arcimbolda bądź istot z płócien Salvadora Dalego. U Sabistona wszystko pozostaje w ciągłym ruchu. Obaj reżyserzy korzystają z możliwości animacji, komentując i interpretując rozdźwięk pomiędzy treścią wypowiedzi a zachowaniem rozmówców.

3. Terapia rysunkowa

Wywiad nie jest jedynym sposobem uwiarygodnienia rekonstrukcji wydarzeń w narracji dokumentalnej. Już sam akt rysowania pełni podobną funkcję w badaniach i terapii. „[Karen] Machover uważała, że rysunki, a w szczególności te przedstawiające figurę ludzką, dają wgląd w te aspekty [psychiki], które pozostają z sobą w konflikcie, pokazując sposób działania mechanizmów obronnych, neurozy oraz patologiczne zachowania ich autorów” (C.A. Malchiodi, *Understanding Children's Drawings*, s. 6). Jeśli przyjmiemy, że jednym z celów filmu dokumentalnego jest dotarcie do prawdy poprzez obserwację (jak w *direct cinema*) lub wejście w osobistą interakcję z podmiotem – wtedy takie jak powyższa próby spojrzenia na świat z cudzej perspektywy, świadomość niedostępności reprezentacji tych stanów za pomocą technik rejestracji oraz animowany dokument w typie *A Is for Autism* (1992, T. Webb) najlepiej zrealizują obłądną krucjatę realistów, przy użyciu środków dalekich od mimetyzmu.

We wspomnianym wyżej filmie Tim Webb stara się przedstawić widzom sposób, w jaki autystycy postrzegają świat. W ścieżce dźwiękowej *A Is for Autism* wsłuchujemy się w osobiste historie, wspomnienia ze szkoły i relacje pierwszych ataków natłoku bodźców. Przyglądamy się rysunkom autystyków. Odróżnia je styl. Film Webba to rezultat warsztatów terapeutycznych, posługujących się ekspresją plastyczną jako metodą ułatwiającą wyrażenie emocji, przekazanie doświadczeń chorobowych. Niektóre odmiany dokumentu, takie jak etnograficzne filmy Jeana Roucha, werystyczną jakością zarejestrowanej rzeczywistości wiązały z potrzebą wprowadzenia filmowca w stan transu – nawiązanie łączności z filmowaną społecznością. Webb oddaje „kamerę” tubylcom krainy autyzmu, produkty ich pracy czyniąc materialnym komponentem i motorem narracji.

Oczywiście konwencję tą nietrudno emulować. Artystyczną stylizację stanowi na przykład *Księżyc i syn* (2005) Johna Canemakera. Jest to zarazem autobiografia, dokument o włoskich imigrantach i pamiętnik. Canemaker, doświadczony reżyser i historyk filmu animowanego, odnosi się w nim do psychologicznych i sądowych ram dyskursu, który uznaje rysunek dziecka za wyraz jego nieświadomości, a zatem i dowód w sprawach sądowych – reprezentację skonwencjonalizowaną, czytaną wedle „legandy” lokującej znaczenie w zastosowanych przez dziecko kolorach, proporcjach figur, sposobie ukazania postaci ludzkich, przedmiotów i otoczenia. Rysunek, traktowany jako metoda terapii oraz diagnozy,

pozwała na swobodną ekspresję emocji, nieograniczaną przez język (C.A. Malchiodi, s. 1), co w historii było już wielokrotnie przywoływane w kontekście *art brut*. Prawna konotacja tej formy reprezentacji została wpleciona przez Canemakera w opowieść o rodzinie, popartą dodatkowo wycinkami z gazet, raportami sądowymi i fotografiami z albumu. Ponieważ narracja prowadzona jest z perspektywy dziecka, rysunki celowo wydają się niezdarne, uproszczone, przysługując się tym samym misji wzmocnienia poczucia autentyczności.

Mówiłem przecież, że czegoś takiego nie ma

Wraz z refleksyjną, a już tym bardziej postmodernistyczną fazą kina dokumentalnego, a także – jak wspomina francuska animatorka Marie-Josée Saint-Pierre (J. Kriger, s. 82) – Złotą Palmą dla filmu *Fahrenheit 9.11* (2004, M. Moore), konwencja eseistycznego wywodu „śledczego” zyskała na popularności. To właśnie hybrydyczna postać dokumentu, jaki reprezentuje twórczość Errola Morrisa, Michaela Moore’a oraz Chrisa Markera, krytycznie przetwarzająca poprzedzające je formy dokumentacji (tryby filmowania), najbardziej przysłużyła się animacji. W połączeniu z przekonaniem o „niezakłóconej” ekspresji autora rysunków oglądanych przez nas na ekranie, korzysta ona w pełni ze swobód formalnych, dając w zamian dostęp do nowych „pokładów” rzeczywistości: psychicznej, nieświadomych zachowań oraz tego, czego nie sposób wypowiedzieć. Cytując Annabelle Honess Roe, można by stwierdzić, że zarówno autobiograficzny film Canemakera, surrealistyczny dokument Landretha, jak i inne opisane tu przykłady „posiadają potencjał przedstawiania temporalnie, geograficznie i psychologicznie dalszych aspektów życia, będących poza zasięgiem filmowych dokumentów” (A. Honess Roe, s. 22).

Słuszność tej obserwacji potwierdziły laury. W 2005 roku Amerykańska Akademia Filmowa nagrodziła Ryana, zaś rok później autobiograficzną opowieść Canemakera. W samych tylko dokumentach muzycznych animowane wstawki stały się obligatoryjnym środkiem urozmaicenia opowiadanych historii – jak we *From the Sky Down* (2011, D. Guggenheim) czy *Uwaga! Mr. Baker* (2012, J. Bulger). Ten zwrot jest zaskakujący szczególnie w kontekście medium, którego o weryzm – pomimo przekonującej relacji z *Zatopienia Lusitanii*, szczerego portretu Ryana oraz wnikliwości charakterystyki autyzmu, jaką prezentuje film Webba – nikt dotąd nie podejrzewał. I słusznie, bo przecież życie toczy się gdzie indziej.

Propozycje lektur

Annabelle Honess Roe, *Animated Documentary*, Palgrave Macmillan, Basingstoke–New York 2013.

Judith Kriger, *Animated Realism: A Behind the Scenes Look at the Animated Documentary Genre*, Focal Press, Oxford 2012.

Cathy A. Malchiodi, *Understanding Children’s Drawings*, Guilford Press, New York 1998.

Scott McCloud, *Understanding Comics: The Invisible Art*, HarperPerennial, New York 1994.

Bill Nichols, *Representing Reality: Issues and Concepts in Documentary*, Indiana University Press, Bloomington–Indianapolis 1991.

Chris Robinson, *Animators Unearthed: A Guide to the Best of Contemporary Animation*, Continuum, New York–London 2010.

Propozycje lektur filmowych

Zwierzo-zwierzenia (1989, reż. Nick Park)

A Is for Autism (1992, reż. Tim Webb)

His Mother's Voice (1997, reż. Dennis Tupicoff)

Snack and Drink (2000, reż. Bob Sabiston)

Ryan (2004, reż. Chris Landreth)

Walc z Baszirem (2008, reż. Ari Folman)