

## Niepokorne kreskówki pokolenia MTV

**Badając korzenie nieujarzmionej wyobraźni autorów współczesnych kreskówek, którzy za swoją niszę obrali wolne od cenzury i sprzyjające konwergencji mediów przestrzenie Internetu, warto przywołać postacie kilku twórców alternatywnych komiksów i animacji, którzy w latach 90. XX wieku wzięli udział w pewnym intrygującym eksperymencie telewizyjnym. Było nim MTV.**

Przygoda uruchomionej w 1981 roku Music Television z animacją zaczęła się od serii króciutkich filmików, w których rozpoznawalne na całym świecie logo stacji eksponowano (i często unicestwiano) za pomocą różnego rodzaju technik filmowych. Ich twórcami bywali znani dziś artyści, tacy jak bracia Quay czy Bill Plympton.

Olbrzymi potencjał animacji docenili także szybko twórcy wideoklipów. W historii tej dynamicznie rozwijającej się w latach 80. sztuki telewizyjnej znajdziemy wiele dzieł innowacyjnych. Już nakręcony w 1985 roku za pomocą komputera „trójwymiarowy” teledysk do piosenki *Money for Nothing* zespołu Dire Straits zabawnie wyśmiewał ideały pokolenia MTV. Kanciaste postaci dwóch sfrustrowanych robotników (oraz ich sympatycznego psa) były również kpina z amerykańskich *coach potatoes* z zazdrością przyglądających się na ekranach telewizorów muzycznym idiom, otrzymującym tytułową „kasę za nic”. Wyreżyserowany przez Steve’a Barrona autoironiczny klip łączył w swej formule obraz filmowy, ręcznie malowane klatki, komputerowy rendering oraz popularne na początku lat 80. w telewizji techniki wideoobrobki. Nic zatem dziwnego, że klip (zawierający na początku i na końcu piosenki charakterystyczną wokalizę „chcę własnego MTV”) został uznany przez pracowników stacji za dzieło przełomowe. Wykorzystano go zresztą dwa lata później w czasie inauguracji rozpoczęcia działania europejskiego oddziału telewizji.

Innymi ważnymi animowanymi wideoklipami były wizualizacje do piosenek Petera Gabriela. Wśród nich warto zwłaszcza zwrócić uwagę na nakręcony przez Stephena R. Johnsona w 1986 roku klip *Sledgehammer*, który współtworzyli artyści związani z brytyjską wytwórnią Aardman Animations (znaną z filmów o przygodach Wallace’a i Gromita),

wspomagani przez wspomnianych już braci Quay. Połączono w nim *found footage* i makrofotografię z mistrzowskim użyciem klasycznych technik poklatkowych (inspirowanych m.in. „warzywnym malarstwem” Giuseppe Arcimbolda), wspieranych ponownie montażem elektronicznym, który na początku lat 80. na potrzeby stacji testował nagrodzony Oscarem Zbigniew Rybczyński.

### **Geneza i narodziny „płynnej telewizji”**

Jednak nie samymi wideoklipami chciała raczyć swoich odbiorców charyzmatyczna stacja. Po sukcesie *Simpsonów* władze MTV zainteresowały się produkcją animowanych seriali. W latach 1991–1993 stworzono blok programowy o nazwie *Liquid TV* („płynna telewizja”), w którym niekonwencjonalni rysownicy komiksów oraz zdolni i chętni do eksperymentów graficy i animatorzy mogli realizować szalone pomysły. W ten sposób chciano sprawdzić ich potencjał do tworzenia dłuższych, cyklicznych produkcji oraz wysondować gusta i zainteresowania skupionej wokół MTV widowni. Na początku „płynna telewizja” stała się przestrzenią ekspresji osób związanych z komiksowym czasopiśmie „Raw”, redagowanym przez Arta Spiegelmana (autora powieści graficznej *Maus*). Wśród nich znalazły się między innymi takie ikony amerykańskiej niezależnej sceny komiksowej lat 90. XX wieku, jak Charles Burns (twórca znanych także w Polsce historyjek o detektywie El Borbahu oraz powieści graficznej *Black Hole*) oraz Peter Bagge (pomysłodawca opowieści o dysfunkcyjnej rodzinie *The Bradleys*).

Ten pierwszy artysta stworzył dla MTV telewizyjną adaptację swoich obrazkowych opowieści o Dog Boyu, łączącą elementy komiksowe (dymki, chmurki) z fragmentami animacji. Serial prezentował widzom boleśnie przerysowany świat, który jawnie wyśmiewał sztuczną poetykę animacyjno-fabularnych produkcji z Hollywood, pokroju filmu *Kto wrobił królika Rogera?* (1988) Roberta Zemeckisa czy *Wspaniałego świata* (1992) Ralpha Bakshiego. Natomiast pomysły Petera Bagge’a zostały (ku ostatecznemu niezadowoleniu samego twórcy) wykorzystane przy adaptacji jego ośmieszającego subkulturę grunge komiksu pt. *Hate*.

Z MTV związał się także na nieco dłużej sam Bill Plympton, dziś darzony wielką estymą twórca niezależnych kreskówek pełnometrażowych, takich jak *I Married a Strange Person!* (1997) czy *Idioci i anioły* (2008). Króciutkie, przepełnione absurdalnym humorem i surrealistycznym podejściem do ludzkiej cielesności *plymptoons* „papieża niezależnej animacji” znalazły sobie bezpieczną przystań właśnie w *Liquid Television*, wkomponowane pomiędzy szalone *mashupy* piosenek i animowane skecze artystów młodszego pokolenia.

## **W galaktyce nerdów: animowane portrety pokolenia X**

Pod egidą *Liquid TV* zostali jednak przede wszystkim spopularyzowani najbardziej znani antybohaterowie generacji X – Beavis i Butt-head. Ich postacie narodziły się w głowie Mike’a Judge’a, objawiając się najpierw w filmiku *Frog Baseball* (1992) emitowanym na amerykańskim festiwalu Sick and Twisted (dziś znanym pod nazwą Spike and Mike’s Festival of Animation). Karl F. Cohen, autor książki *Forbidden Animation* (s. 106–107), słusznie zauważa, że roszcący sobie prawa do pomysłów z *Żabiego baseballu* ojcowie „objazdowego kreskówkowego show” nie docenili komercyjnego potencjału prezentowanych w tym obrazie postaci. Przekonani przez MTV do odpłatnego zrzeczenia się praw autorskich Craig „Spike” Decker i Mike Gribble popełnili poważny błąd, pozbawiając się tym samym pieniędzy związanych z popkulturowym szaleństwem na punkcie *Beavisa i Butt-heada*.

Wykorzystując charakterystyczną dla *Liquid TV* technikę *mashupu* dzieło Judge’a szybko zyskało niezależność i dłuższy czas antenowy, goszcząc w ramówce MTV przez cztery lata, wzbudzając w tym czasie uwielbienie nastoletniej widowni oraz liczne protesty obrońców moralności i dobrego smaku. W tym miejscu warto zauważyć, że ekscentryczne i wulgarnie zachowania uprawiających „kanapowe wędkarstwo” (*coach fishing*), wachających klej oraz delektujących się odorami wydobywanymi z własnych ciał „telekretynów” przysporzyły stacji również sporo kłopotów, a scenariusze każdego odcinka gorliwie przeglądali powołani przez MTV „wewnętrzni” cenzorzy oraz złośliwie komentowały media. Serial doczekał się także w 1996 roku pełnometrażowej wersji kinowej (*Beavis i Butt-Head zaliczają Amerykę*), która błyskawicznie zwróciła zainwestowaną w niego sumę 12 milionów dolarów, w samej Ameryce zarabiając po roku emisji w kinach aż 63 miliony. Niesforni bohaterowie powrócili do życia w 2011 roku w ramówce MTV oraz w Internecie, tym razem wyśmiewając m.in. fanów Facebooka, poetykę *reality shows* oraz inne zdobycze XXI wieku.

Innym popularnym serialem o niedopasowanych do życia nastolatkach była wymyślona przez Susie Lewis Lynn i Glenna Eichlera *Daria* (1997–2001). Cyniczną i inteligentną okularnicę obdarzono ciętym humorem oraz nader ironicznym spojrzeniem na *American way of life*, żywo przypominającym percepcję bohaterki debiutującej w tym samym roku powieści graficznej *Ghost World* Daniela Clowesa, którą w 2001 roku zekranizował Terry Zwigoff. Co ciekawe, sam serial doczekał się dwuznacznego miana „klasyka MTV” i został w 2011 roku przywołany i opatrzony „kulturoznawczymi komentarzami” w wyprodukowanym dla muzycznej stacji programie *Retromania*.

Do „niegrzecznych wnuczek” Betty Boop (którą niegdyś posądzano o nieobyčajne zachowania) należy też zaliczyć intrygującą *Aeon Flux* (1991–1995) Petera Chunga. Antybohaterka tej animowanej serii (której nieudany kinowy remake oglądaliśmy nie tak dawno w kinach) okazała się bolesnym policzkiem wymierzonym kultowi obrazkowych herosów oraz ironiczną kpina z zasad telewizyjnej formy opowiadania za pomocą tzw. cliffhangerów. Groźna i piękna spiskowczyni z rysunkowej dystopii często ginęła, walcząc z zastępami czyhających na jej życie żołnierzy systemu, po czym cudownie odradzała się w kolejnych misjach, ośmieszając uwikłane w narracyjną powtarzalność postaci z gier komputerowych i komiksowych megasequeli. Seria Changa w interesujący sposób reinterpretowała także specyficzną japońską kreskę z mang i anime, zderzając rozpoznawalne elementy ich stylu z wzorcami frankofońskiego komiksu science fiction. Przynajmniej jednak obdarzona spektakularnie chudymi oraz absurdalnie długimi nogami niebezpieczna dziewczyna wyśmiewała seksualne fascynacje popkulturowych nerdów – szyderczych antybohaterów generacji X i Y, w XXI wieku zyskujących status poważanych konsumentów, z których zdaniem będą się liczyć nawet wielkie korporacje, zarabiające na różnych formach fanowskiej rozrywki.

### **Obsceniczne lalki i paleotelewizyjne koszmary**

MTV wspierało również produkcję niekonwencjonalnych filmików lalkowych. Kilka krótkich form, takich jak np. wykorzystujące pacynki i konwencję jarmarcznego teatrzyku *Dangerous Puppets*, znajdziemy właśnie w wibrującym paśmie „płynnej telewizji”. Kukielkową tradycję zreinterpretowali ponadto twórcy *Celebrity Deathmatch* (1998–2002, 2006–2007), każąc plastelinowym idolom popkultury toczyć śmiertelne pojedynki w parodii wrestlingowych meczów. Wyśmiewani w ironicznym show Erica Fogela celebryci, tacy jak Sylvester Stallone czy Courtney Love (a także Beavis i Butt-head!), nie tylko obnażali mielizny intelektualne swoich sparingowych partnerów, lecz także wydlubowali im oczy, zdzierali z nich skórę oraz wrywali kręgosłupy.

Innym kontrowersyjnym przykładem użycia lalek w MTV była próba dekonstrukcji edukacyjnej formuły paleotelewizji z programu *Wonder Showzen* (2005–2006) Johna Lee i Vernona Chatmana. Konwergencyjny show ośmieszał znaną i w Polsce *Ulicę Sezamkową*, którą z taką żarliwością atakował niegdyś Neil Postman w klasycznej już dziś książce *Zabawić się na śmierć*. Pojawiające się w programie antymuppety, zamiast działalności edukacyjnej, oferowały bowiem widzom m.in. krwawe animowanki, mające cynicznie objaśniać dzieciom prawa przyrody i procesy biologiczne. Pojawiały się w nich tak kuriozalne

postacie, jak np. bohaterski superpies, potrafiący własnymi zębami dokonać cesarskiego cięcia, czy nadużywające alkoholu i chore na AIDS literki, będące sponsorami danego odcinka. I tutaj odnajdziemy szereg iście kolażowych zastosowań technik telewizyjnych – począwszy od parodii telewizyjnych wiadomości, kwizów i reportaży, aż po wywrotowe (i często niesmaczne) trawestacje takich hitów animacji jak seria *Było sobie życie* (odcinek o menstruacji) czy przygody He-Mana (epizod o rasistowskim afro-superbohaterze). W wielu filmikach zamieszczonych w *Wonder Showzen* napotkamy też kpiny z ideologicznego bagażu popkulturowych wytworów studia Walta Disneya oraz obrazoburcze parodie rozpoznawalnych postaci z produkcji takich gigantów komercyjnej animacji jak Warner Bros. i Hanna-Barbera. Stworzony już w XXI wieku program był jednak jednym z ostatnich przedstawicieli przygody MTV z produkowaną własnymi siłami animacją.

### **Śmierć i cudowne zmartwychwstanie *Liquid TV***

Koniec XX wieku okazał się bowiem czasem powolnego schyłku zainteresowania stacji kreskówkami. Polityka MTV zaczęła się radykalnie zmieniać, a oddział zajmujący się animacją został pozbawiony funduszy, bo olbrzymie kwoty pieniędzy pompowano w tym okresie w programy wykorzystujące poetykę *reality show*, pokroju *Jackass* czy *Viva La Bam*. Warto jednak zaznaczyć, że po śmierci *Liquid TV* oraz fiasku kontynuującego jej poetykę bloku pt. *Cartoon Sushi* (1997–1998) jeszcze kilkakrotnie próbowano reanimować sprawdzone formaty (np. *Celebrity Deathmatch*). Nadal kupowano także intrygujące produkcje, takie jak inspirowane prawdziwymi wywiadami z mieszkańcami wielkich miast *Downtown* (1999) czy *Spy Groove* (2000), będący zabawną parodią filmów szpiegowskich. W tym czasie emitowano również wyśmiewający klisze kina SF i formułę kampusowego sitcomu serial *Clone High* (2002–2003) oraz cartoonowe *Good Vibes* (2011). Były to jednak pozycje, które nie zagościły zbyt długo w ramówce stacji, stając się smakowitymi kąskami rynku DVD.

Oczywiście tragiczna śmierć *Liquid TV* oraz zbyt szybki kres *Cartoon Sushi* (i innych powiązanych MTV z kreskówkami) nie zabiły miłości widzów do animowanych seriali. Kolejne pokolenie swoje zainteresowania animacją zaczęły jednak częściej lokować poza Ameryką, odkrywając z opóźnieniem m.in. dzieła japońskie, takie jak produkowany już w latach 70. XX wieku dla telewizji *Lupin Trzeci* czy zapożyczone z rynku OVA, pełne erotyzmu opowieści oparte na mandze pt. *Złoty chłopak* (1995) Hiroyukiego Kitakubo. Warto też podkreślić, że potencjał anime słusznie doceniły europejskie oddziały stacji, emitując we Włoszech i Niemczech znakomity serial *Cowboy Bebop* (1998–1999) Shin'ichirō Watanabe.

Postmuzyczny kanał pod koniec XX wieku nie docenił także konkurencji oraz transnarodowego potencjału Internetu. W tym samym czasie w innych amerykańskich stacjach pojawili się bowiem groźni rywale rysunkowych herosów z MTV. Emitowane od 1997 roku na kanale Comedy Central *Miasteczko South Park* Treya Parkera i Matta Stone'a (którego twórcy nie zaufali producentom Music Television, bojąc się „infantylizacji serialu”!) oraz pokazywana w telewizji Fox od 1999 roku *Głowa rodziny* Seta MacFarlane'a to produkcje, które zyskały popularność na całym świecie właśnie dzięki fenomenowi komputerowego piractwa. Wiele niekonwencjonalnych projektów przenoszono zresztą już w tym czasie od razu do sieci. Najmłodsza generacja animatorów rozumiała bowiem, że dzięki dynamicznemu rozwojowi takich technik jak *flash* oraz większej dostępności programów do tworzenia generowanych cyfrowo obrazów (CGI) nie potrzeba jej wcale telewizyjnego mecenatu, aby skutecznie promować swoją twórczość.

Sama zaś MTV w drugiej dekadzie XXI wieku inwestuje jeszcze więcej środków w produkcję programów o celebrytach oraz w realizację mało ambitnych seriali dla nastolatków. Poza tym pojawił się Internet, więc można nieźle zarabiać, łącząc z sobą produkty niszowe. I tak krótkometrażowe animacje wiodą niezależną egzystencję pod egidą portali internetowych, nie martwiąc się o finanse i cenzurę, żyjąc ze sprzedaży gadżetów powiązanych z wykreowanym światem. Taką drogę wybrali między innymi twórcy popularnego serialu *Happy Tree Friends* (od 1999), przenosząc swoją pełną absurdałnej przemocy produkcję do sieci, gdzie nie stresują się problemami z oglądalnością i nie zmagają z krytyką obrońców moralności.

Poza tym zmieniła się także sama animacja mainstreamowa. Wymownym przykładem tej zmiany kulturowo-ekonomicznej był „programowo niepoprawny” *Shrek* (2001, A. Adamson, V. Jenson), otwierający wrota kin nie tylko niepokornym produkcjom z Hollywood, lecz również filmom adresowanym wyłącznie do widza dorosłego. Dożyliśmy więc czasów, kiedy kontrolowana niepokorność i oryginalna forma stały się sprzymierzeńcami komercyjnego sukcesu.

Cóż zatem pozostało po samej idei „płynnej telewizji”? Otóż całkiem sporo. W obszernym audiowizualnym dossier animacji z *Liquid TV* znajdziemy jeszcze szereg innych intrygujących pozycji, które warto samodzielnie odkrywać w przepastnych zasobach sieci. Sporo z nich zdobyło zresztą drugie życie właśnie w Internecie. Znamienne, że telewizyjne nowatorstwo „płynnej telewizji” zostało także w końcu uhonorowane przez same władze MTV. W 2011 roku, w dwudziestą rocznicę rozpoczęcia emisji projektu, władze stacji ogłosili bowiem jego wznowienie. Dzięki tej decyzji animowane pasmo niepokornych

kreskówek trafiło nareszcie w sposób legalny do medium, którego specyfikę zwiastowało. Efekty pracy kolejnych rysowników możemy oglądać na platformie *Liquid Television Online*, a legendarne odcinki z lat 90. odnajdziemy ponadto w serwisie YouTube, na kanale w całości poświęconym staremu, ale nadal żywemu w pamięci niektórych widzów projektowi.

### **Propozycje lektur:**

M. Keith Booker, *Drawn to Television: Prime-Time Animation from The Flintstones to Family Guy*, Praeger Publishers, Westport 2006.

Karl F. Cohen, *Forbidden Animation: Censored Cartoons and Blacklisted Animators in America*, MacFarland & Company, Jefferson–North Carolina–London 2004.

Rob Owen, *Gen X TV: The Brady Bunch to Melrose Place*, Syracuse University Press, Syracuse, NY 1999.

*Prime Time Animation: Television Animation and American Culture*, red. Carol Stabile, Mark Harrison, Routledge, London–New York 2003.

[www.mtv.com/shows/liquid\\_television](http://www.mtv.com/shows/liquid_television) (dostęp: 9.01.2015).

*MTV Brings Back the Insanity: 'Liquid Television' Returns*, <http://wallstcheatsheet.com/entertainment/mtv-brings-back-the-insanity-liquid-television-returns.html/?a=viewall> (dostęp: 9.01.2015).