

# Annabelle Honess Roe

---

## Nieobecność, nadmiar i rozwinięcie epistemologiczne : w poszukiwaniu ram badawczych dla dokumentu animowanego

---

Panoptikum nr 12 (19), 27-45

---

2013

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej [bazhum.muzhp.pl](http://bazhum.muzhp.pl), gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

# Annabelle Honess Roe

(University of Survey)

## Nieobecność, nadmiar i rozwinięcie epistemologiczne: w poszukiwaniu ram badawczych dla dokumentu animowanego

Mariaż animacji z dokumentem wydaje się dziwnym związkiem, połączeniem przeciwieństw, wyznaczanym przez odmienne formy reprezentacji naszego doświadczania świata. Animacja odsyła nas do komedii, dziecięcej rozrywki i fantazji, podczas gdy dokument niesie ze sobą (często nieuzasadnione) skojarzenia z powagą, retoryką i dowodami. Długa historia hybrydyzacji animacji i dokumentu, sięgająca najwcześniejszych dni ruchomego obrazu, sugerowałaby jednak raczej, że – podobnie jak w życiu – i te przeciwieństwa przyciągają się w znaczący sposób.

Animację od dawna wykorzystuje się na przykład w kontekstach niefikcyjnych celem ilustrowania, objaśniania czy uwypuklenia. Jednakże w ciągu ostatnich 20-30 lat daje się zaobserwować wzrost liczby produkcji określanych mianem „dokumentu animowanego”. Animacja i dokument często pokazywane są obok siebie na festiwalach na całym świecie, pełnometrażowe dokumenty animowane mają premiery kinowe w głównym nurcie (Chicago 10 w 2007, *Walc z Bashirem* w 2008), a animacja cyfrowa stanowiła podstawowy element dokumentów telewizyjnych w najlepszym czasie antenowym od czasów, gdy BBC w *Wędrówkach z dinozaurami* (1999) ożywiła prehistorię.

Pomimo długiej wspólnej historii, której szczegóły opisuję poniżej, badania nad kinem dokumentalnym zasadniczo pomijały wzajemne wpływy animacji i dokumentu. Można wskazać kilka możliwych przyczyn tego zaniedbania. Dokumenty animowane zwykle tworzą osoby, które w pierwszym rzędzie są animatorami, a dopiero w drugiej kolejności dokumentalistami. Są to zatem filmowcy biegli w rzemiośle i sztuce animacji, którzy postanowili zwrócić się ku tematom niefikcyjnym. Można więc dowieść, że dokumenty animowane pasują raczej do kanonu animacji (zarówno filmy, jak i literatura naukowa na ich temat). Ponadto nie ulega wątpliwości, że dokumenty animowane są filmami animowanymi.

mi. Tymczasem potencjalną kwestią sporną pozostaje pytanie, czy animacja stanowi dopuszczalny sposób reprezentacji w dokumencie.

Bill Nichols w swojej książce *Blurred Boundaries* zauważa, że „autentyczność dokumentu zależy od specyfiki jego obrazów”<sup>1</sup>. Autentyczność dokumentu, jego pretensja do bycia tego rodzaju filmem, są ściśle związane z pojęciem realizmu oraz z ideą, że obraz dokumentalny stanowi dowód faktyczności danych wydarzeń dzięki indeksalnej relacji między obrazem a rzeczywistością.

Animacja problematyzuje tak rozumianą ontologię dokumentu, i z tego właśnie względu dokumenty animowane nie wpasowują się łatwo w zastaną wiedzę na temat tego, czym jest dokument. Mogę to poświadczyć. Często reakcja na wzmianki o animowanym dokumencie – „A coś takiego istnieje?” – znajduje ugruntowanie w szeroko rozpowszechnionych założeniach dotyczących tego, jak powinien prezentować się dokument, i jakiego rodzaju obrazy zawierać. Założenia te mówią, że dokumenty powinny mieć charakter obserwacyjny, stanowić świadectwo faktycznych zdarzeń, zawierać wywiady, a nawet powinny być obiektywne<sup>2</sup>.

W gruncie rzeczy można stwierdzić, że dokument nigdy nie sprostął i nie sprosta tym wymogom. Sformułowana przez Johna Griersona definicja dokumentu jako „twórczej interpretacji rzeczywistości” okazała się zaskakująco żywotna przez siedemdziesiąt lat płynnych i zmieniających się granic dokumentu<sup>3</sup>. Jej atrakcyjność po części wpływa z szerokiego zasięgu.

Łatwo bowiem przystosować ją do wymogów użytkownika, zarazem znajduje zastosowanie w tak szerokiej gamie podejść i stylów, że okazała się odporna na estetyczny, ideologiczny i technologiczny rozwój kina dokumentalnego. Obejmuje w równym stopniu nieinterwencyjne filmy twórców kina bezpośredniego lat 60., wywiady i stylizowane rekonstrukcje Errola Morrisa, co, w istocie, dokumenty animowane.

A jednak zarówno w definicji Griersona, jak i w potocznym rozumieniu dokumentu, zawiera się obietnica, że tego typu filmy opowiadać będą o wydarzeniach, doświadczeniach i ludziach istniejących w świecie rzeczywistym. Jak zauważył Nichols, dokumenty „odnoszą się do tego świata, w którym żyjemy, a nie jakiegoś świata wyobrazonego przez twórcę filmu”<sup>4</sup>. Nichols i Grierson pomagają nam myśleć o animacji jako o żywotnym środku wyrazu w dokumencie. Jeśli bowiem definicja Griersona uwzględnia rekonstrukcję, to dlaczego również animacja nie może zostać uznana za sposób twórczej interpretacji rzeczywistości? Natomiast myślenie w kategoriach różnicy pomiędzy tym światem a jakimś światem pomaga nam odróżnić animację niefikcyjną od tej opartej na fantazji.

Pojęcie animacji jest równie złożone, co pojęcie dokumentu. Sformułowana przez Normana McLarena definicja animacji, jako „nie sztuki rysunków, które się poruszają, lecz sztuki ruchu, który jest narysowany”, jest równie atrakcyjna w swoim zakresie, co definicja dokumentu autorstwa Griersona<sup>5</sup>, będącego swego czasu mentorem McLarena. Jednakże w tym projekcie podążymy raczej śladami Charlesa Solomona, który wskazał dwa zasadnicze elementy istotne dla animacji,

a mianowicie to, że „obrazy są rejestrowane klatka po klatce”, oraz że „iluzja ruchu jest raczej kreowana niż rejestrowana”<sup>6</sup>. Te idee – manipulacji klatka po klatce i konstrukcji iluzji ruchu – odnoszą się zarówno do ręcznej, jak i cyfrowej animacji. Ponadto obejmują one szeroki zakres technik i stylów, które można uznać za przyległe animacji, włączając w to animację rysunkową, lalkową, plastelinową, trójwymiarową animację generowaną komputerowo, i tak dalej.

Biorąc powyższe czynniki pod uwagę, proponuję, aby można było uznać dzieło audiowizualne (wytworzone cyfrowo, sfilmowane, rysowane na celulooidach)<sup>7</sup> za dokument animowany wówczas, gdy został on zarejestrowany lub stworzony klatka po klatce, odnosząc się do tego świata, nie do jakiegoś świata w całości wyobrażonego przez twórcę, wreszcie, gdy został zaprezentowany jako dokument przez swoich producentów lub odebrany jako dokument przez widzów, publiczność festiwalową czy też krytyków. To ostatnie kryterium jest szczególnie ważne, ponieważ pozwala nam odróżnić dwa estetycznie podobne filmy, które mogą być produkowane z odmiennymi intencjami bądź różnorako odbierane przez publiczność. Pozwala również ograniczyć pole: filmy reklamowe, naukowe, edukacyjne, czy tworzone na potrzeby służby publicznej, czyli te, w których animacja jest często wykorzystywana, wykraczają poza moje rozumienie animowanego dokumentu, ponieważ nie są ani zamierzone, ani odbierane jako dokumenty.

Zamiarem moim w niniejszym eseju jest głębsze i bardziej zniuansowane zbadanie animowanego dokumentu poprzez eksplorację teoretycznych podstaw i ram tego rodzaju dzieł. Twierdzę, że choć na pierwszy rzut oka animacja może zagrażać przedsięwzięciom dokumentalnym poprzez rozchwianie ich roszczenia do realizmu, w istocie wręcz przeciwnie. W przeciwieństwie do innych autorów, kwestionujących poznawczą wartość dokumentu, sądzę, że animacja poszerza i pogłębia zakres tego, czego możemy się dowiedzieć z dokumentów. Jednym ze sposobów jest ukazywanie nam aspektów życia niemożliwych do pokazania w filmie nakręconym na żywo. Historia starożytna, odległe planety, wyparte wspomnienia – to jedynie niektóre z niemożliwych do zobaczenia aspektów rzeczywistości, które animacja unaocznia na potrzeby widza dokumentu. Jednakże animacja znacznie wykracza poza samą wizualizację tego, czego nie da się sfilmować. Animacja zachęca nas do uruchomienia wyobraźni, do włożenia części siebie w to, co widzimy na ekranie, by znaleźć powiązania między nierealistycznymi obrazami a realnością. Animacja wzbogaca sam dokument i nasze doświadczenie oglądania go. Krótko mówiąc, animacja dokonuje czegoś, czego typowy, żywy materiał dokumentalny nie jest w stanie dokonać. Uważam, że rozważenie tego, jak animacja funkcjonuje w kontekście dokumentu, stanowi owocny sposób namysłu nad animowanym dokumentem. Nie chodzi o wpychanie łomem animowanego dokumentu w istniejące koleiny myślenia o dokumencie, co również sugerowali niektórzy krytycy, lecz o namysł nad unikalnym potencjałem poznawczym dokumentu animowanego jako takiego. Ta eksploracja sposobu funkcjonowania animacji w animowanym dokumencie usytuowana zostanie w kontekście poprzez krótką historię dokumentu animowanego oraz to, jak został on skonceptualizowany w literaturze naukowej.

## Animacja i dokument – wspólna historia

Zamiast odgrzewać historię animowanego dokumentu, która została już w znacznej mierze opracowana w istniejącej literaturze przedmiotu (DelGaudio, Patrick, Strøm i Wells), w części tej wskażę pewne istotne tendencje we wczesnych punktach przecięcia animacji i dokumentu oraz zaproponuję punkt zwrotny w rozwoju dokumentu animowanego jako samodzielnej formy. Prześledzenie zgrabnej linearnej historii, od wczesnych przykładów omówionych powyżej po niedawne, którymi zajmę się poniżej, wydaje się kuszące. Jednakże geneza dokumentu animowanego odsłania znacznie bardziej zawiłą trajektorię. W książce *Remediation* Jay Bolter i Richard Grusin, przywołują Foucaultowską koncepcję genealogii, odnajdując powiązania pomiędzy nowymi a starymi technologiami i praktykami. Poszukują „historycznych afiliacji i rezonansów, a nie pochodzenia”, przystosowując genealogię do relacji władzy, do „formalnych relacji w ramach mediów i pomiędzy nimi”. Z kolei Thomas Elsaesser odrzuca całkowicie koncept genealogii, preferując w swoich badaniach nad relacją między nowymi mediami a wczesnym kinem pojęcie archeologii. Jak twierdzi, archeologia stanowi przeciwieństwo genealogii: ta druga stara się zrekonstruować ciągłą linię zstępującą od terażniejszości w przeszłość, ta pierwsza zaś zdaje sobie sprawę z tego, że jedynie nieciągłość i synekdocha fragmentu może mieć nadzieję na udostępnienie terażniejszości przeszłości<sup>8</sup>. Elsaesser mapuje historię filmu jako sieć, a nie „nieciągłe jednostki”, i w ten sposób nakierowuje uwagę na Foucaultowskie twierdzenie, że w historii nie ma ciągłości, stanowi ona raczej proces pęknięć, mutacji i przekształceń.

Tak jak Bolter, Grusin i Elsaesser wskazują na szalenie trudne badania technologii nowych mediów jako odrębnych od historii kina i sztuk wizualnych, tak nie udałoby się również próba oznakowania współczesnego dokumentu animowanego jako odrębnego, choć linearnego spadkobiercy, od historii tych dwóch form. Zamiast tego należałoby wskazać, jako precedens dla współczesnego dokumentu animowanego, sieć zarazem niezależnych i przeplatających się nici. Jeśli będziemy postrzegać dokumenty animowane jako „nowe media” w odniesieniu do „starych mediów”, odręcznej animacji i dokumentu, odsłonimy historię wzajemnego wzbogacania. Odsłoni się również szeroka różnorodność historycznej hybrydyzacji obu form. Wzajemnie przeplatająca się historia animacji i dokumentu nie stanowi jednak teleologicznego ciągu następstw prowadzącego do obecnego trendu dokumentów animowanych. Podobnie jak Foucaultowska archeologia historii idei „nie usiłuje wykrywać ciągłego i niewyczuwalnego przejścia łączącego dyskursy łagodną krzywizną z tym, co je poprzedza, otacza, bądź następuje po nich”<sup>9</sup>, tak historia zachodzenia na siebie animacji i dokumentu nie stanowi prostej ciągłości. Nie tyle istnieje jeden początek, co można raczej odnaleźć wiele zbiegających się, międzynarodowych przykładów potwierdzających intuicję, że dokument może wzmacniać animację i vice versa. Podobnie nie istnieje żaden punkt docelowy, ku któremu historia miałaby zmierzać. Istotna kwestia, którą należy zacerpnąć z historii, to fakt, że animacja już bardzo wcześnie postrzegana była w kontekście

istotnej funkcji reprezentatywnej spełnianej dla niefikcjonalnego ruchomego obrazu, której nie mogła wypełnić konwencjonalna, oparta na zdjęciach na żywo alternatywa.

W 1918 roku pionier amerykańskiej animacji Winsor McCay stworzył coś, co uznane zostało powszechnie za „pierwszy dokument animowany”, *Zatonięcie Lusitanii* (*The Sinking of the Lusitania*)<sup>10</sup>. McCay, znany najszerzej z ekstrawaganckich występów komediowych w typie wodewilowym, zwrócił się ku gatunkowi niefikcjonalnemu w 1915 roku w reakcji na zatopienie brytyjskiego statku pasażerskiego Lusitania przez niemiecką łódź podwodną. Zszokowany śmiercią niewinnych cywilów, w tym wielu Amerykanów, nie dysponując oryginalnymi nagraniami czy zdjęciami, McCay odtworzył wydarzenia na podstawie opowieści osób, które przeżyły katastrofę, za pomocą animacji<sup>11</sup>. Jego estetyczne podejście do materiału poddane zostało modyfikacji, w porównaniu z typowym dla niego stylem, aby dopasować się do tematyki, stąd wygląd dwunastominutowego filmu przypomina ilustracje ze wstępniaków do gazet i kroniki filmowe z owych czasów<sup>12</sup>.

Co ważne, *Zatonięcie Lusitanii* zawiera kilka tekstowych sugestii dotyczących znaczenia animacji dla reprezentacji prawdziwego życia, co stanowi odczucie rozbrzmiewające echem w pozatekstowym materiale towarzyszącym filmowi. Jedna z wczesnych plansz tekstowych informuje publiczność: „patrzycie na pierwszy zapis zatonięcia Lusitanii”, zaś obraz odzwierciedla perspektywę anonimowego obserwatora, patrzącego z dystansu na wydarzenia. Lusitania ukazywana jest głównie w planie ogólnym pozwalającym, na przykład, na przyglądanie się jej powolnemu, lecz nieuniknionemu znikaniu po uderzeniu torpedy. Nawet nieanimowany prolog, w którym oglądamy McCaya i jego współpracowników przygotowujących się do pracy nad rysowaniem ujęć filmu, sugeruje bezproblemowe wykorzystanie animacji jako medium reprezentacji rzeczywistości. McCay nie dokonuje rozróżnienia pomiędzy elementami nieanimowanymi a animowanymi w zakresie możliwości ukazywania przez nie rzeczywistości, a ówcześni recenzenci zdawali się gotowi zaakceptować to, że film oferuje publiczności możliwość „bycia świadkami całej tragedii, od momentu pierwszego ataku po rozdzierający serce koniec”<sup>13</sup>. *Zatonięcie Lusitanii* stanowi przykład wczesnego wykorzystania animacji jako substytutu brakującego materiału na żywo.

Film McCaya to pierwszy komercyjnie rozpowszechniany „dokument animowany”<sup>14</sup>, istnieją jednak wcześniejsze przykłady wykorzystania animacji w niefikcjonalnym kontekście. Historycznie animacja wykorzystywana była w szczególności jako narzędzie służące ilustracji i wyjaśnianiu w filmach opartych na faktach. Brytyjski filmowiec Percy Smith stworzył serię filmów, między innymi *Fight for the Dardanelles* (1915), wykorzystując w opisie bitew mapy animowane. W Stanach Zjednoczonych Max Fleischer już w 1917 roku tworzył filmy animowane dla wojska, wykorzystywane je później do trenowania żołnierzy wysyłanych w rejony walk w Europie. Świadomość, że animacja może obrazować i wyjaśniać bardziej efektywnie i wydajnie niż formy aktorskie, spowodowała jeszcze częstsze wykorzystanie tego medium przez rząd i wojsko Stanów Zjednoczonych podczas drugiej

wojny światowej. Studio Walta Disneya zrealizowało na zlecenie wiele filmików edukacyjnych i instruktażowych, a także dostarczyło animowane fragmenty do serii siedmiu filmów propagandowych Franka Capry pod tytułem *Dlaczego walczymy* (*Why We Fight*, 1942-1945). Widzimy w tego rodzaju filmach animowane mapy, ruchome ilustracje sprzętu wojskowego czy diagramy objaśniające strategię militarną. Taki sposób wykorzystania animacji pokazuje, że informację unaocznioną łatwiej zrozumieć i zachować, a większość informacji faktograficznej przekazywana jest bardziej skutecznie za pomocą animacji niż słowa mówionego.

Filmy te jednak często przekazywały poprzez swoją animowaną formę coś więcej niż fakty, wykorzystując z jej pomocą emfazę i skojarzenia wizualne. W serii *Dlaczego walczymy* panuje prosty symbolizm, na przykład poprzez przeciwstawienie ciemnych barw wrogich narodów jaśniejszym kolorom aliantów. Ten typ symbolizmu ustanowiony zostaje wraz z pierwszą sekwencją animowanej serii, *Prełudium wojny* (1942), kiedy ciemne, atramentowo czarne plamy rozprzestrzeniają się poprzez Japonię, Włochy i Niemcy, podczas gdy narrator opowiada o różnicach kulturowych pomiędzy tymi krajami a Stanami Zjednoczonymi.

Poza czasem wojny wykorzystanie animacji do celów edukacyjnych również ma długą historię. Zanim Walt Disney przeniósł się do Kalifornii, kiedy jeszcze pracował na Środkowym Zachodzie, dostał zlecenie na dwa filmy o higienie jamy ustnej<sup>15</sup>. W tych wczesnych przedsięwzięciach pedagogicznych podążał za wieloma pionierami kina i animacji. Już w 1910 roku Thomas Edison stworzył filmy instruktażowe zawierające sekwencje animowane, a według Richarda Fleischera, Randolph Bay tworzył częściowo animowane filmy dla rządu amerykańskiego jeszcze przed rokiem 1916. Później animatorzy, od Rosji Radzieckiej po Stany Zjednoczone, używali animacji do eksploracji świata fizycznego. Od braci Fleischer i ich *Teorii względności Einsteina* (1923) po *Mechanikę mózgu* (*Mekhanika golovnovo mozga*, 1926) Wsiewołoda Pudowkina animacja wykorzystywana była jako prorocze narzędzie wyjaśniania, tłumaczenia i wizualizacji.

Istnieje wiele współczesnych przykładów użycia animacji w dokumencie w konkretnym celu. Segmenty animowane są wciąż wykorzystywane w niefikcyjnych kontekstach po to, by wyjaśniać, ilustrować i uwypuklać. Wykorzystanie animowanych map, wykresów, grafów i diagramów w formatach głównego nurtu – od wiadomości telewizyjnych po dokumenty kinowe – jest tak częste, że nie sposób opisać wszystkich tego rodzaju praktyk. Funkcja ilustracyjna animacji stała się tak powszechna, że aż niezauważalna. Podobnie programy na temat historii naturalnej, nauki czy historii wykorzystują współcześnie animację komputerową jako narzędzie powoływania do życia tego, czego kamera nie może na żywo uchwycić. Na przykład ostatnio BBC w *Cudach Układu Słonecznego* (2010) ukazuje komputerowo wygenerowane zbliżenia odległych planet niemożliwe do uchwycenia na filmie czy fotografii.

Częsty, choć funkcjonujący raczej od niedawna sposób wykorzystania animacji w dokumencie nieanimowanym ma na celu wykreowanie, niejednokrotnie iro-

nicznych, przerywników. W filmach takich jak *Zabawy z bronią* (Michael Moore, 2002), *Blue Vinyl* (Judith Hefland i Daniel B. Gold, 2002) czy *She's a Boy I Knew* (Gwen Haworth, 2007) animacje utrzymane są w humorystycznym, kreskówkowym stylu po to, aby kontrastować z powagą tematyki podejmowanej w danym dokumencie. Prosta kreska Emily Hubley w *Blue Vinyl* punktuje argumentację Hefland dotyczącą naszego autodestrukcyjnego uzależnienia od polichloru winyłu. Animowane fragmenty *Zabaw z bronią* przywołują anarchistyczny humor serialu telewizyjnego *South Park*, podkreślając tym samym, w oczach Moore'a, absurdalność amerykańskiego stosunku do broni palnej. W *She's a Boy I Knew* Gwen Haworth wplata animowane fragmenty w autobiograficzną opowieść o swojej własnej zmianie płci. Wprawia w ruch reklamy czy wycinki z magazynów w stylu retro we fragmencie zatytułowanym: *Jak być dziewczynką... według Mamy*, który opowiada w lekki sposób o problemach, jakie miała matka Gwen w związku z jej zmianą płci. Haworth powiedziała później, że celem włączenia animacji do filmu było rozluźnienie atmosfery poprzez dodanie mu szczypty humoru, aby nie stał się on, zgodnie z jej obawami, zbyt poważny i emocjonalny.

Z wyjątkiem *Zatonięcia Lusitanii* żaden z tych filmów czy programów telewizyjnych nie zostałby nazwany dokumentem animowanym, ani przez swych twórców, ani przez odbiorców. Brak im poczucia, że animacja i dokument tworzą nową, spójną formę, w której animacja pomaga poszerzyć naszą wiedzę na temat jakiegoś aspektu danego świata w takim stopniu, że oddzielenie animacji od dokumentu albo staje się niemożliwe, albo czyni wewnętrzne znaczenie filmu niezrozumiałym. Filmy tak różne, jak *Walc z Bashirem*, *Wędrówki z dinozaurami* czy seria *Animated Minds*, mogą coś przekazać właśnie ze względu na obecną w nich złożoną i nierozdzieloną zależność wzajemną animacji i dokumentu. Pierwszoosobowe opowieści o problemach ze zdrowiem psychicznym w *Animated Minds* są czymś więcej niż tylko reportażami radiowymi. Animacja dodaje pewien swoisty aspekt do sposobu, w jaki interpretujemy i rozumiemy przywoływane doświadczenia. Sednem *Wędrówki z dinozaurami* jest realistyczna animowana rekonstrukcja życia w prehistorii w sposób naśladowujący znajomą estetykę programów o historii naturalnej, aby przekazać hipotezy naukowe na temat życia dinozaurów. Osobista podróż Ariego Folmana wydobywająca wyparte wspomnienia o jego roli w masakrze w Sabrze i Szatili w czasie wojny w Libanie w 1982 w filmie *Walc z Bashirem* rozświetlała nowe wątki dzięki stylowi animacji i odrzuceniu w ramach filmu estetycznej różnicy między przeszłością a terażniejszością.

Jak było wyżej wspomniane, dokument animowany jest archeologicznie powiązany z wcześniejszymi przykładami wykorzystania animacji w niefikcyjnych scenariuszach, a także ze współczesnymi przykładami dokumentu wykorzystującego animację w określonym celu. Jednakże pracami pionierskimi dla wykorzystania możliwości połączenia animacji i dokumentu w spójną formę były filmy Johna i Faith Hubleyów w Stanach Zjednoczonych oraz Aardman Animations w Wielkiej Brytanii. John Hubley, wcześniej jedna z głównych postaci lewicującego i nowatorskiego estetycznie studia animacji United Productions of America



(UPA), oraz jego żona Faith założyli swoją własną firmę w 1953 roku. W 1959 roku stworzyli Moonbird, błysk polotu łączący animowane obrazy ze ścieżką dźwiękową odtwarzającą zabawy ich synów. Podążyli tym tropem w dwóch kolejnych filmach, *Windy Day* (1967) i *Cockaboody* (1973), w podobny sposób łącząc ze sobą dokumentalne nagrania dźwiękowe zabaw ich dzieci z animacjami ilustrującymi ich wyobrażony świat. To, co widzimy w tych filmach, pozostaje niejednokrotnie w bezpośrednim związku z tym, o czym rozmawiają dzieci podczas zabawy, więc kiedy mówią o znalezieniu królika, natychmiast królik pojawia się na ekranie. Wizualizacja wyobrażeń dzieci Hubleyów jest dodatkowo uwydatniona poprzez ekspresywną estetykę filmów, w których odręczna kreska przypomina dziecięce rysunki<sup>16</sup>.

W wytwórni Aardman zaczęto łączyć animację poklatkową z figurkami z plasteliny z dokumentalizującymi ścieżkami dźwiękowymi już w latach 70. XX wieku. David Sproxton i Peter Lord wyprodukowali w 1978 roku dla BBC dwa filmy krótkometrażowe pod wspólnym tytułem *Animated Conversations*. Oba składowe filmy, *Confessions of a Foyer Girl* i *Down and Out*, wykorzystują dokumentalny zapis dźwięku, jako podstawę, oraz animowane plastyczne figurki na tle ścieżki dźwiękowej zawierającej podsłuchane konwersacje. W efekcie Channel 4 zamówił kolejnych pięć krótkometrażówek pod wspólną nazwą *Conversation Pieces*, które ukazywać miały, „jak głosy rzeczywistych ludzi można scharakteryzować trafnie, z humorem i wrażliwością”<sup>17</sup>. Ścieżka dźwiękowa do *Conversation Pieces* zarejestrowana została poprzez bezpośredni zapis dźwięków w takich przestrzeniach, jak miejsca pracy czy lokalne domy kultury.

Ostatecznie tego rodzaju tendencje w wytwórni Aardman doprowadziły do powstania w 1989 roku serii filmów *Lip Synch*, spośród których jeden film krótkometrażowy, *Creature Comforts*, ukazujący plastelinowe figurki zwierzątek w zoo budujące animowane tło rozważań na temat warunków życia i wygod życiowych zwierząt w ogrodzie zoologicznym, wygrał pierwszego z wielu otrzymanych przez studio Oscarów<sup>18</sup>. Na tym etapie Lord i Sproxton zaczęli bardziej formalizować wywiady i ich nagrania, często zatrudniając w tym celu doświadczonych dziennikarzy radiowych, których głos później wycinali z ostatecznych wersji ścieżki dźwiękowej<sup>19</sup>. Pomimo że film *Creature Comforts* oraz jego kolejne sequele i spin-offy można odczytywać jako przenikliwą refleksję na temat natury ludzkiej, poczynioną pod postacią, naprzemiennie pasującej lub niedopasowanej, formy zwierzęcej i ludzkiego głosu, rzadko prezentowany jest czy odbierany jako dokument. A przecież film faktycznie dokonuje integracji dokumentu i animacji w spójną całość, w tym wypadku komedię krótkometrażową. Uznanie krytyki i komercyjny sukces tego przykładu łączenia gatunków rozślawił, dziś bardzo znane, studio animacji i zasygnalizował twórczy potencjał konwergencyjny animacji i dokumentu.

Ten krótki przegląd ukazuje długotrwałe związki pomiędzy animacją a dokumentem. Historycznie rzecz ujmując, dokumentaliści wykorzystywali animację do ilustrowania, wyjaśniania czy uwypuklania, celem uzupełnienia braków w materiale na żywo. Jednocześnie animatorzy zwrócili swoją uwagę ku wydarzeniom w na-

szym świecie. Ta współdzielona historia sugeruje, że animacja i dokument pasują do siebie bardziej, niż się wydaje. Jak pokazali Hubleyowie i Aardman Animation, istnieje potencjał gładkiego połączenia materiału dokumentalnego i animowanego tak, by stworzyć krótki metraż będący czymś znacznie więcej niż tylko sumą części.

## Interpretacja animowanych dokumentów

W ciągu kilkudziesięciu lat, które upłynęły od czasu Aardmanowskich *Creature Comforts* mamy do czynienia z rozkwitem dokumentu animowanego. Pomimo tego, oraz niezależnie od coraz częstszych prezentacji na festiwalach, konferencjach czy innych publicznych pokazach, wciąż mamy do czynienia ze stosunkowo ubogą literaturą naukową na temat tej formy. W 1997 roku ukazały się dwa poświęcone tej problematyce eseje: *If Truth Be Told, Can Toons Tell It? Documentary and Animation* Sybil DelGaudio w czasopiśmie „Film/History” oraz napisany przez Paula Wellsa: *The Beautiful Village and the True Village: A Consideration of Animation and the Documentary Aesthetics* – wydrukowany w numerze specjalnym „Art & Design Magazine”, gościnnie zredagowanym przez Wellsa. Kilka lat po tych pierwszych próbach zbadania istnienia i natury animowanych dokumentów pojawiły się dwa kolejne eseje (Michaela Renova i Gunnara Strøma, oba w 2003), oraz tekst Erica Patricka *Representing Reality: Structural/Conceptual Design in Non-Fiction Animation* („Animac Magazine”, 2004). Następnie w 2005 roku dokumenty animowane stały się tematem przewodnim marcowego numeru „FPS” („Frames per Second Magazine”), w którym ukazały się trzy artykuły na ten temat autorstwa zarówno animatorów, jak i naukowców. W tym samym roku została wydana także krótka książka Paula Warda *Documentary: The Margins of Reality*, zawierająca rozdział o dokumencie animowanym.

Większość z tych wczesnych prac na temat dokumentu animowanego przyjmuje jako podstawę główne idee kina dokumentalnego. W szczególności ujawniająca się potrzeba wpasowania dokumentu animowanego w struktury organizacyjne dokumentalizmu została po raz pierwszy wskazana w pracy Billa Nicholasa *Representing Reality*<sup>20</sup>. Ward uznaje tylko jeden typ animowanego dokumentu za pasujący do „interaktywnego” modelu, a mianowicie zawierający dokumentalną ścieżkę dźwiękową oraz wywiady z uczestnikami. Uważa ten rodzaj dokumentu animowanego za interaktywny nie tylko ze względu na naturę i pochodzenie ścieżek dźwiękowych, lecz również z uwagi na to, że ich produkcja wymaga współpracy z bohaterem (bohaterami) dokumentu.

DelGaudio, z kolei, woli umieścić animowane dokumenty w ramach modelu „refleksywnego”, ponieważ, jak twierdzi, „animacja jako taka stanowi formę «meta-komentarza» w ramach dokumentu”<sup>21</sup>. Sugeruje ona, że poprzez wykorzystanie animacji jako medium reprezentacji dokumenty animowane w sposób konieczny stanowią przekaz dotyczący możliwości, lub braku możliwości, reprezentacji rzeczywistości przez żywy dokument. Szczególne znaczenie ma to, jak twierdzi, w wypadku tych animowanych dokumentów, które dokumentują wy-

darzenia czy tematy, jakie nie były, lub nie mogły być, uchwycone przez kamerę.

Zarówno Strøm jak i Patrick postrzegają dokumenty animowane raczej w ramach Nicholsowskiego modelu „performatywnego”. Według Nicholasa „dokument performatywny podkreśla złożoność naszej wiedzy o świecie poprzez uwypuklenie jej wymiaru subiektywnego i afektywnego”<sup>22</sup>. Jego konceptualizacja wydaje się być otwarta na animację jako model reprezentacji, zwłaszcza ze względu na, siłą rzeczy subiektywną, naturę większości produkcji animowanych. Patrick uznaje tę otwartość, twierdząc, że „sama istota animacji polega na uwypuklaniu jej procesu i sztuczności”<sup>23</sup>. Co więcej, kiedy Nichols mówi nam, że „świat taki, jaki reprezentowany jest w performatywnych dokumentach, zostaje jednakże nasycony sugestywnymi tonami i ekspresywnym cieniowaniem, nieustannie przypominającymi nam, że świat stanowi coś więcej niż zaledwie sumę widzialnych śladów, jakie możemy z niego wydobyć”<sup>24</sup>, zdaje się mówić wprost o animacji.

Sądzę jednak, że wpychanie na siłę dokumentu animowanego do jednego z modeli Nicholasa niesie ze sobą zasadnicze ograniczenia dla naszego rozumienia tej formy. Przypisanie przez Warda dokumentów animowanych do modelu interaktywnego stosuje się jedynie, jak sam przyznaje, do jednego typu dokumentu animowanego. Nie wszystkie dokumenty animowane mają dokumentalną ścieżkę dźwiękową, a jeszcze mniej z nich tworzonych jest za pośrednictwem interaktywnej relacji między twórcą a jego bohaterami. Podobnie ujmowanie przez DelGaudio dokumentu animowanego jako refleksywnego każe wyłączyć te filmy, które niekoniecznie dokonują krytyki zdolności żywego dokumentu do reprezentacji rzeczywistości. Co więcej, nawet jeśli animacja dokonuje czegoś niemożliwego w żywym dokumencie, nie wynika z tego, że powstały w ten sposób film przekazuje cokolwiek na temat reprezentacyjnego potencjału któregośkolwiek z podejść. Przypisanie dokumentu animowanego do modelu performatywnego jest, moim zdaniem, równie ograniczające. Nichols niejednokrotnie opisuje model performatywny dość mgliście. Tego typu dokumenty uwypuklają subiektywność, ale jednocześnie „pokazują, w jaki sposób ucieleśniona wiedza otwiera nam drogę do rozumienia bardziej ogólnych procesów zachodzących w społeczeństwie”<sup>25</sup>. Taką definicję dokumentu performatywnego znaczenie trudniej pogodzić z animacją.

Możemy zatem podać w wątpliwość użyteczność prób wpasowania dokumentu animowanego w modele produkcji filmów dokumentalnych. Zarówno Wells, jak i Patrick proponują w zamian odmienne typologie, które mogą okazać się bardziej przydatne dla dyskusji o tej formie. Wells przeformułowuje modele produkcji filmów dokumentalnych zarysowane przez Richarda Barsamę i bada sposób, w jaki dokumenty animowane wpasowują się w te modele, a także je poszerzają. W ten sposób rekonstruuje on Barsamowskie kategorie w postaci czterech „dominujących obszarów w polu animacji”<sup>26</sup>. Poprzez poszukiwanie podobieństw w ogólnym tonie, tematyce, strukturze i stylu Wells określa te cztery dominujące obszary jako model naśladowczy, subiektywny, fantastyczny i postmodernistyczny.

Filmy w modelu naśladowczym „bezpośrednio odzwierciedlają dominujące konwencje gatunkowe dokumentu nieanimowanego”<sup>27</sup>. Tym samym, twierdzi Wells, filmy te zwykle mają edukować, informować i przekonywać. W modelu subiektywnym często mamy do czynienia z podważaniem obiektywności za pomocą wytwarzania napięcia pomiędzy aspektem wizualnym a dźwiękowym, poprzez łączenie humorystycznych reprezentacji wizualnych z „poważnymi” nagraniami dokumentalnymi lub poprzez nawiązywanie do szerszych problemów społecznych za pomocą indywidualnej ekspresji animatora<sup>28</sup>. Ostatecznie model subiektywny wykorzystuje animację w celu „zrekonstruowania «rzeczywistości» w lokalnym i zrelatywowanym kontekście”<sup>29</sup>. Model fantastyczny poszerza zakres komentarza na temat realizmu i obiektywności z modelu subiektywnego do granic całkowitego odrzucenia realizmu jako „ideologicznie nabrzmiałego (często politycznie skorumpowanego) przymusu banalności”<sup>30</sup>. Model fantastyczny jeszcze bardziej podważa przyjęte modele reprezentacji dokumentalistycznej, prezentując rzeczywistość przez pryzmat surrealistycznej animacji w niewielkim lub w żadnym stopniu nieprzypominającej ani świata fizycznego, ani uprzednich stylów medialnych. Model postmodernistyczny przyjmuje ogólną charakterystykę postmodernizmu, „dając pierwszeństwo pastiszowi, odrzucając idee obiektywnego autorytetu, i twierdząc, że «to, co społeczne», i tym samym «to, co rzeczywiste» jest fragmentaryczne i niespójne”<sup>31</sup>. Wells utrzymuje, że jednym z fundamentalnych dążeń projektów dokumentalistycznych jest próba „zaangażowania w zwiastowanie wspólnoty i społecznego wymiaru rzeczywistości”<sup>32</sup>. Dążenie to, zauważa Wells, podważa model postmodernistyczny, który kwestionuje możliwość wiedzy jako takiej.

Patrick przyjmuje pojęcie „struktur” dla kategoryzacji dokumentów animowanych, wskazując, że „w tworzeniu jakiegokolwiek rodzaju filmu struktura zwykle stanowi szkielet, na którym żyje treść”<sup>33</sup>. Proponuje trzy główne struktury: ilustracyjną, narracyjną i opartą na dźwięku, oraz czwartą – „rozszerzoną” – stanowiącą rozwinięcie Wellsowskiego modelu fantastycznego<sup>34</sup>. „Te cztery struktury obejmują pełen zakres możliwych podejść do dokumentu animowanego bez początkowego brania pod uwagę koncepcji, techniki czy estetyki”<sup>35</sup>. Patrick przyjmuje odmienne podejście niż Wells, patrząc raczej poprzez pryzmat opowieści niż związków filmu z rzeczywistością. Pojęcie „ilustracyjności”, jak twierdzi Patrick, jest terminem znacznie trafniej „opisującym filmy omawiane przez Wellsa w modelu naśladowczym. Filmy te ilustrują wydarzenia oparte na dowodach historycznych lub osobistych” i wykorzystują je do strukturyzowania opowieści<sup>36</sup>. Struktura narracyjna wykorzystuje do opowiadania danej historii skrypt, a tego typu animowane dokumenty często używają „wypowiedzi spoza kadru, które na nowo opowiadają i łączą ze sobą elementy tej historii”<sup>37</sup>. Z kolei struktury oparte na dźwięku „wykorzystują dźwięk albo już istniejący albo specjalnie nagrany, ale bez manipulacji czy aranżacji, jako podstawowe narzędzie strukturyzacji”<sup>38</sup>. Patrick zauważa, że ta dźwiękowa łączność pomiędzy filmem a rzeczywistością przydaje tym filmom atmosfery jednocześnie „naturalizmu czy też improwizacji” oraz „dramatyzmu i cinéma vérité”<sup>39</sup>. Patrick określa Wellsowski model fantastyczny mianem „struktury rozszerzonej”, ponieważ „poszerza ona możliwości formy dokumental-

nej poprzez przeobrażanie tradycyjnej metody narracyjnej<sup>40</sup>. Patrick, podobnie jak Wells, dostrzega niezwykle subiektywną naturę tego podejścia oraz fakt, że filmy w tej kategorii wyrzekają się bezpośredniego związku z rzeczywistością lub komentarza na jej temat, preferują w zamian podejście bardziej surrealistyczne, symboliczne czy metaforyczne. Następnie Patrick omawia w każdym z modeli tendencje konceptualne, przez które rozumie „samą istotę filmu, (...) treść tego, o co chodzi filmowcowi”<sup>41</sup>. I tak, na przykład, struktury oparte na dźwięku i narracyjne bywają zwykle upamiętnieniem lub portretem jednostek lub grup, podczas gdy filmy o strukturze ilustracyjnej będą miały raczej podstawy historyczne.

Powyższa dyskusja na temat odmiennych podejść do kategoryzacji dokumentów animowanych pomija jednakże pytanie o cel tego rodzaju gimnastyki. Patrick sugeruje, że jego struktury stanowią „platformę do analizy natury tej formy”<sup>42</sup>. Prace Patricka i Wellsa pomogły we wczesnym okresie badań nad dokumentem animowanym uzasadnić jego rozpoznanie jako odrębnej formy, niemniej jednak to raczej wątpliwe, by proponowane przez nich modele i struktury pomogły nam zrozumieć ten rodzaj filmy, czy też wypełnić jakiegokolwiek funkcje wykraczające poza to, że umożliwiają podzielenie filmów na proponowane przez siebie kategorie. Owo pytanie o przydatność i celowość staje się jeszcze bardziej palące, gdy przyjrzymy się bliżej założeniom obu tych podejść. Nie jest na przykład jasne, czy struktury „ilustracyjne”, „narracyjne” i „oparte na dźwięku” są faktycznie strukturami opowiadania, czy nie stanowią raczej modeli przekazu. Ominięcie przez Patricka bliższego wyjaśnienia pojęcia „struktury” i „opowieści” jeszcze bardziej mąci ten obraz.

Podejście Wellsa, który projektuje swoje kategorie wedle relacji między rzeczywistością a jej reprezentacją, można postrzegać jako odpowiedź na tak zwany kryzys postmodernistyczny w kinie dokumentalnym. Rok przed publikacją eseju Wellsa w książce *Post-Theory: Reconstructing Film Studies* pod redakcją Noëla Carrolla i Davida Bordwella ukazał się artykuł Carrolla zatytułowany *Nonfiction Film and Postmodernist Skepticism*. W rozdziale tym Carroll polemizuje z dyskusją kilku teoretyków (między innymi Michaela Renova, Billa Nicholasa i Briana Winstona) o pewnych fikcyjnych elementach czy stylistycznych tendencjach. Carroll wnioskuje (chciałoby się rzec, niesłusznie) z tych dyskusji, że chodzi o całkowite odrzucenie relacji między dokumentem a rzeczywistością. Określa w ten sposób nowe tendencje sceptyczne dotyczące samej idei dokumentu, stanowiące odmianę bardziej ogólnych tendencji postmodernistycznych. Jeszcze wcześniej, bo w 1993 Linda Williams w swoim esej *Mirrors without Memories: Truth, History and The Thin Blue Line* wykorzystuje perspektywę postmodernizmu do analizy tego filmu i pokazuje, że prawda jest relatywna i przygodna. Wells nie cytuje wprawdzie żadnego z tych esejów bezpośrednio, jednak jego modele uwypuklają domniemaną niemożność w ramach konwencjonalnej reprezentacji dokumentalnej (czyli na żywo) – dostępu do rzeczywistości lub jej ukazywania. Co więcej, sugeruje on teleologiczny rozwój w kierunku modelu postmodernistycznego, który ostatecznie kwestionuje spójność samej rzeczywistości. Sam kryzys postmodernistyczny dokumentalistyki został jednakże zakwestionowany. Michael Renov zauważa, że

osoby będące obiektem Carrollowskiego potępienia „rzadko odnosiły się bezpośrednio do postmodernizmu w swoich pracach na temat filmu dokumentalnego”<sup>43</sup>. Ripostuje on, że przeprowadzona przez Carrolla krytyka stanowi „dokumentalne zaparcie się”, które nie pozwala rozpoznać, że forma ta już dawno porzuciła takie racjonalne cele jak obiektywna, bezinteresowna wiedza<sup>44</sup>. W dokumencie, sugeruje Renov, znacznie częściej chodzi o „przygodność, hybrydyzację, wiedzę rozumianą jako osadzoną w kontekście i szczegółową”<sup>45</sup>. Wypowiedź Renova przypomina nam, że współczesne badania nad dokumentem rzadko kwestionują ideę, że forma ta niesie ze sobą wiedzę. Pytania w tym zakresie dotyczą raczej tego, jak wiedza jest przekazywana, i z jakim rodzajem wiedzy mamy do czynienia.

W odpowiedzi na te dyskusje sugerowałabym, że Wellsowskie modele dokumentu animowanego są głęboko zakorzenione w obecnie odrzucanym postmodernistycznym wątpieniu w wykonalność projektu dokumentalnego, a także w możliwość reprezentacji rzeczywistości w ogóle. Prawdą jednak pozostaje to, że istnieją różne rodzaje dokumentów animowanych ukazujących swoją tematykę za pomocą różnych stylów i technik. Co więcej, nie wszystkie animowane dokumenty wykorzystują animację w ten sam sposób. Rozgraniczenie różnych rodzajów dokumentu animowanego miałyby zatem sens. Jednym z możliwych kryteriów jest sposób funkcjonowania animacji. Innymi słowy, co takiego może animacja, czego nie może jej konwencjonalna alternatywa<sup>46</sup>? Sądzę, że animacja funkcjonuje jako mimetyczna substytucja, niemimetyczna substytucja i ewokacja. Jestem przekonana, że nie jest to jedynie klasyfikacja dla klasyfikacji, lecz raczej sposób, by zrozumieć, jak działają animowane dokumenty. W szczególności podzielenie tych filmów na kategorie funkcjonalne pozwala nam zrozumieć, czego my uczymy się z animowanych dokumentów, i jak się tego uczymy. To z kolei stanowi wsparcie dla rozważań, czy, a jeśli tak, to w jaki sposób epistemologiczny status dokumentu animowanego różni się od nieanimowanego dokumentu, i jakie są implikacje takich różnic. Namysł nad funkcjonalnością animacji w kontekście epistemologicznym nie stanowi tu ćwiczenia w postmodernistycznym wątpieniu dotyczącym tego, czy dokument może nas nauczyć czegoś o tym świecie. Nie jest również produktem ubocznym kwestionowania istnienia rzeczywistości jako takiej. Ponadto nie sugeruję, że dokumenty animowane stanowią podzbiór Nicholsowskiego modelu refleksywnego. Proces ten akceptuje raczej epistemologiczny potencjał formy dokumentalnej, wskazując, że animacja może zwiększać i poszerzać ten potencjał.

Jeden ze sposobów, w jaki animacja funkcjonuje w dokumentach animowanych, to substytucja. W tych wypadkach animacja ilustruje coś, co byłoby niezmiernie trudne lub niemożliwe do uchwycenia w ramach konwencjonalnej, żywej alternatywy, a często zastępuje bezpośrednio nagrania na żywo. Animacja w tym wypadku zastępuje coś innego. W rzeczy samej, właśnie w ten sposób animacja wykorzystana została w niefikcyjnych scenariuszach, jak omawiane wyżej *Zatonięcie Lusitanii* Winsora McCaya. Bardziej współczesne przykłady animacji substytucyjnej to serial BBC o historii naturalnej *Wędrówki z dinozaurami* (1999) i *Chicago10* Bretta Morgena (2007). W *Chicago10* wykorzystano technikę

motion-capture i animację tradycyjną do odtworzenia procesu Abbie Hoffmana i innych członków ruchu antywojennego, oskarżonych o podburzanie do zamieszek w przededniu Krajowej Konwencji Demokratów w 1968 roku w Chicago. Nie istnieje żadne nagranie z sali sądowej, sekwencje te są oparte na transkrypcjach postępowań sądowych, które często zamieniały się w iście cyrkowy chaos, w którym oskarżeni odmawiali podporządkowania się obowiązującym w sądzie zasadom. W *Wędrówkach z dinozaurami* obrazy prehistorycznych stworzeń wytworzone z pomocą animacji trójwymiarowej nałożone są na tło uprzednio nakręcone w odpowiednich lokalizacjach,

W obu wypadkach animacja wykorzystana zostaje jako zastępstwo żywej akcji. Wymuszone to jest, podobnie jak w starszych filmach, jak *Zatonięcie Lusitanii*, tym, że nie istnieje jakikolwiek żywy zapis wydarzeń będących przedmiotem filmu. Zatem w tych wypadkach animacja funkcjonuje jak swego rodzaju odtworzenie wydarzenia historycznego, a tego rodzaju dokument animowany działa podobnie jak rekonstrukcja dokumentalna. W pewnym sensie domagają się one od widza, aby przyjął pewne założenia i wykazał się zakresem tolerancji, podobnie jak przy rekonstrukcji, mówiąc: „tak najprawdopodobniej wyglądały te zdarzenia, kiedy się wydarzyły, a my postanowiliśmy je odtworzyć, w tym wypadku za pomocą animacji, ponieważ nie mamy zapisu filmowego z czasu, kiedy się faktycznie wydarzyły”.

Animacja substytucyjna w tych filmach ma ściśle odzwierciedlać rzeczywistość, a nawet wyglądać tak, jak gdyby stanowiła żywy zapis rzeczywistości. W większości przykładów z tej kategorii wykorzystano techniki animacji komputerowej, które osiągają coraz wyższy stopień upodobnienia do rzeczywistości. *Wędrówki z dinozaurami* chwalono w momencie emisji za realizm komputerowo wygenerowanych obrazów dinozaurów. Jednakże w serialu pojawiają się również dodatkowe szczegóły nieistotne dla narracji, aby dodatkowo wzmocnić poczucie, że widziane przez nas obrazy mogłyby zostać uchwycone przez kamerę, o ile tylko istniałyby ona w prehistorycznych czasach i mogła podążać za tymi pradawnymi stworzeniami. Na przykład w jednej ze scen T-Rex odwraca się i ryczy w kierunku „obiektywu” kamery, plując na niego śliną. Istnieje wiele innych przykładów dokumentów animowanych wykorzystujących tego rodzaju techniki, aby sprawić wrażenie, że materiał został nakręcony na taśmę filmową, chociaż wiemy, że tak nie było. Na przykład program *History Channel Battle 360* (2008) wykorzystuje cyfrową animację w celu rekonstrukcji wyczynów lotniskowca z okresu II wojny światowej, a materiał cyfrowy często poddany jest takiej obróbce, żeby wyglądał jak stara taśma.

Są również inne animowane dokumenty wykorzystujące animację jako substytut nagrań na żywo, jednak tam, gdzie *Chicago10* i *Wędrówki z dinozaurami* starają się wnieść odtworzyć wygląd rzeczywisty, inne filmy nie mają takich ograniczeń. Animacja wywiadów dokumentalnych często stosuje takie podejście, w którym dokumentalna ścieżka dźwiękowa podlega swobodnej interpretacji w postaci animowanych obrazów. W szwedzkim filmie z 2002 roku, *Hidden* (Heilborn, Aronowitsch i Johansson), mamy animację wywiadu radiowego z młodym nielegalnym imigrantem. W odróżnieniu od *Chicago10* w tym filmie nie chodzi o to, żeby po-

stacie wyglądały tak, jak ich rzeczywiste odpowiedniki. Podobnie jest w *It's Like That* (Southern Ladies Animation Group, 2004), gdzie animacje młodych uchodźców przybierają postać kukiełek z włóczki wyglądających jak małe ptaszki. W tego rodzaju dokumentach animowanych animacja pełni funkcję substytucji niemimetycznej. W tych wypadkach próba stworzenia iluzji obrazu sfilmowanego nie ma sensu. Nakierowane są one raczej na ujęcie i rozpoznanie animacji jako medium samoistnego, medium mającego potencjał wyrażania znaczenia poprzez właściwe sobie estetyczne środki wyrazu.

Zarówno w wypadku mimetycznej, jak i niemimetycznej substytucji animację można postrzegać w kategoriach twórczego rozwiązania problemu: braku materiału nakręconego na taśmę. W obu tych sytuacjach animacja pozwala na pokonanie ograniczeń natury praktycznej. W wypadku niektórych dokumentów animowanych istnienie nagrania na taśmę jest po prostu niemożliwe. Dinozaury o kilka dobrych tysiącleci wyprzedziły istnienie kamer filmowych, żadnych kamer nie wpuszczono na salę rozpraw podczas procesu Abbie Hoffmana i jego współoskarżonych, nie było również wizualnej dokumentacji wywiadów ze szwedzkimi czy australijskimi dziećmi-imigrantami. W tych wypadkach animacja stanowi jedną z możliwych dróg dla filmowca, który mógłby równie dobrze wykorzystać jakieś inne dostępne dokumentalne narzędzia, takie jak rekonstrukcja czy materiały archiwalne. Często znaczenie mają również kwestie natury etycznej. Twórcy *Hidden* mieli obowiązek ochrony anonimowości dziecka, z którym przeprowadzony był wywiad. Liz Blazer, autorka *Backseat Bingo* (2003), krótkometrażowego dokumentu animowanego na temat życia seksualnego seniorów, uzyskała zgodę swoich rozmówców na wywiad pod warunkiem, że nie ukażą się oni na ekranie<sup>47</sup>. W obu sytuacjach animacja staje się alternatywą dla zaciemnionych sylwetek znanych z wywiadów telewizyjnych i programów interwencyjnych.

Trzecią funkcję animacji w dokumentach animowanych stanowi ewokacja, która odpowiada na inny rodzaj ograniczeń przedstawieniowych. Pewne pojęcia, emocje, uczucia czy stany umysłu szczególnie trudno ukazać za pomocą obrazów kręconych na żywo. Historycznie rzecz biorąc, filmowcy wykorzystywali w celu wskazania na reprezentację subiektywnych stanów umysłu rozmaite narzędzia optyczne, takie jak faliste linie, rozmycie brzegów obrazu czy zmiany w paletcie kolorów. Podobnie niektóre kąty ustawienia kamery informują widzów, że oglądają oni świat z punktu widzenia konkretnej postaci. To jednak właśnie animacja jest coraz częściej wykorzystywana jako narzędzie przywoływania aspektu doświadczeniowego w formie idei, odczuć czy wrażliwości. Poprzez wizualizację niewidocznych aspektów życia, często w stylu abstrakcyjnym lub symbolicznym, animacja funkcjonująca w ten ewokatywny sposób pozwała nam na wyobrażenie sobie świata z perspektywy innej osoby. W *Feeling My Way* (1997) Jonathan Hodgson wykorzystuje animację, aby przekazać swój ciąg myśli na temat codziennej drogi do pracy. Film *Animated Minds* (Andy Glynn, 2003) łączy animowane obrazy ze ścieżką dźwiękową, na której osoba udzielająca wywiadu opowiada o swoim doświadczeniu życia z chorobą psychiczną. Styl animacji odzwierciedla doświad-



czenia opisywane na ścieżce dźwiękowej i dostarcza nam wizualizacji pozwalającej nam zrozumieć te światy wewnętrzne.

Ewokacyjna funkcjonalność wykorzystywana jest szczególnie w celu wydobycia realności doświadczenia bohaterów filmów, realności, które niejednokrotnie są zasadniczo odmienne od tych doświadczanych przez większość społeczeństwa. W takich wypadkach animacja służy jako pomoc dla wyobraźni, mogąca ułatwić zrozumienie i wywołać współczucie dla sytuacji bohaterów potencjalnie bardzo oddalonej od ich własnej. Film Samantha Moore z 2009 roku, *An Eyeful of Sound*, opowiada o synestezji, stanie neurologicznym polegającym na doświadczaniu zwykle oddzielonych wrażeń zmysłowych w tym samym czasie (np. widzenie dźwięku lub smakowanie hałasu). W filmie tym Moore koncentruje się na osobach doświadczających synestezji audiowizualnej, czyli tych, które widzą dźwięki. Jak w wielu dokumentach animowanych, łączy ona animowany obraz ze ścieżką dźwiękową zawierającą wywiady z uczestnikami doświadczającymi bezpośrednio synestezji. Film zmierza raczej do wywołania niż do reprezentacji doświadczeń opisywanych w wypowiedziach, a obrazy Moore odpowiadają filmowej ścieżce dźwiękowej w sposób, w jaki synestetyczny mózg wytwarza obrazy w odpowiedzi na dźwięk. Moore stara się udostępnić synestetyczne doświadczenie swoim widzom dzięki grze animacji, dokumentu i muzyki.

Te trzy funkcje – mimetyczna substytucja, niemimetyczna substytucja i ewokacja – stanowią klucz do tego, jak działa animacja w dokumencie animowanym. W wypadku substytucji mimetycznej, na przykład w *Chicago10* i *Wędrowkach z dinozaurami*, animacja oferuje nam wiedzę o czymś, czego moglibyśmy doświadczyć gdybyśmy żyli w prehistorii lub znaleźli się na sali sądziego Juliusa Hoffmana. Stanowi to zapewne ten rodzaj wiedzy, której świadectwo tradycyjnie oddaje kino dokumentalne: wiedzy istniejącej we wspólnym świecie historycznym, do którego wszyscy mielibyśmy równy dostęp, jeśli tylko mielibyśmy okazję stać się jego świadkami. W substytucji niemimetycznej, na przykład w *It's Like That*, animacja zaczyna dodawać coś od siebie, sugerować coś swoim stylem lub tonem. *It's Like That* mówi nam coś o uwięzieniu niewinnych, pokazując małych uchodźców w postaci miękkich, włóczkowych ptaszków. Owo przesunięcie od tego, co obserwowalne, idzie jeszcze dalej w funkcji ekspresywnej animacji. Utwory takie jak *Feeling My Way*, *Animated Minds* i *An Eyeful of Sound*, zamiast wskazywać na zewnątrz, wskazują dośrodkowo, zwracając się ku temu, co wewnętrzne. Filmy te, dzięki wykorzystaniu animacji, pokazują możliwość i predyspozycje dokumentu do ukazywania wewnętrznego świata osobistych doświadczeń i zewnętrznego świata obserwowalnych zdarzeń.

Filmy angażujące osobiste wspomnienia twórców, jak *Walc z Bashirem* (Folman, 2008) czy *Silence* (Yadin, Bringas, 1998), poszerzają to pole, wykorzystując animację jako narzędzie eksploracji i odsłaniania ukrytej lub zapomnianej przeszłości, ukazując zdolność tego medium do dokumentowania świata z subiektywnego punktu widzenia.

## Zakończenie

Przyjrzenie się temu, jak funkcjonuje animacja w dokumencie animowanym, pozwala na wyciągnięcie wniosków dotyczących statusu epistemologicznego tego typu filmów. O ile wszystkie dokumenty dążą do tego, aby nas czegoś nauczyć o tym świecie, dokument animowany rozwija epistemologiczny potencjał kina dokumentalnego dzięki poszerzaniu zakresu tego, czego się uczymy i sposobu, w jaki się tego uczymy. Animacja, w postaci mimetycznej i niemimetycznej substylucji oraz ewokacji, kompensuje ograniczenia materiału nagranych na żywo. Animacje nie kwestionują możliwości poznawczych dokumentu, a raczej oferują nam spotęgowaną perspektywę rzeczywistości, przedstawiając świat z rozmachem i głębią niedostępną materiałowi na żywo. Bogactwo i złożoność życia nie zawsze daje się zaobserwować, i to właśnie znajduje swoje odzwierciedlenie w różnorodności stylów i tematów współczesnych dokumentów animowanych.

Jesteśmy teraz w punkcie zwrotnym w badaniach nad dokumentem animowanym. Nie musimy już zdumiewać się samym jego istnieniem, gdyż to stanowiło zadanie ostrożnych prac omawianych powyżej. Obecnie heterogeniczność animowanych dokumentów domaga się wykroczenia poza ogólne obserwacje w stronę specyfikacji i ujęć teoretycznych. Zagadnienie epistemologii animowanego dokumentu stanowi tylko jeden z wielu możliwych punktów wyjścia, który odnosi się do pewnych fundamentalnych założeń kina dokumentalnego. Animacja i dokument ubogaczały się wzajemnie już od pierwszych dni kina, można zatem mieć nadzieję, że proces ten będzie dalej trwał. Tak jak zmienia się sama forma, tak i ewolucji podlegają pytania, które w związku z tym stawiamy.

*Tłumaczenie: Monika Bokiniec*

Przekład według: Annabelle Honess Roe, *Absence, Excess and Epistemological Expansion: Towards a Framework for the Study of Animated Documentary*, "Animation: An Interdisciplinary Journal" 6 (3) 2011.

*Translated and published by the kind permission of Annabelle Honess Roe and Sage Publications.*

## Przypisy

- <sup>1</sup> B. Nichols, *Blurred Boundaries*, Bloomington 1994, s. 29.
- <sup>2</sup> Są to najczęstsze założenia wypowiedziane przez studentów na kursach wprowadzających do tematyki dokumentu.
- <sup>3</sup> J. Grierson, *The Documentary Producer*, „Cinema Quarterly” 1933, No. 2, s. 8.
- <sup>4</sup> B. Nichols, *Introduction to Documentary*, Bloomington 2001, s. XI.
- <sup>5</sup> J. Grierson, Cytat za: M. Furniss, *Art in Motion: Animation Aesthetics*, Sydney: John 1998, s. 5.
- <sup>6</sup> Ibidem.
- <sup>7</sup> Dla uproszczenia będę odnosił się do omawianych tu tekstów audiowizualnych, jako do „filmów”, nawet jeśli część z nich produkowana jest w formie cyfrowego zapisu wideo i nie jest przeznaczona do dystrybucji kinowej.

- <sup>8</sup> T. Elsaesser, *Early Film History and Multi-Media*, [w:] red. W. Hui Kyong Chun, T. Keenan, *New Media Old Media: A History and Theory Reader*, New York 2006, s. 18.
- <sup>9</sup> M. Foucault, *Archeologia wiedzy*, przeł. A. Siemek, Warszawa 1977, 172.
- <sup>10</sup> P. Wells, *The Beautiful Village and the True Village: A Consideration of Animation and the Documentary Aesthetics*, [w:] red. P. Wells *Art and Animation*, London 1997, s. 63; E. Patrick, *Representing Reality: Structural/Conceptual Design in Non-Fiction Animation*, „Animac Magazine” 2004, No. 3, s. 36.
- <sup>11</sup> Proces ten zabrał dwa lata i wymagał 25.000 indywidualnych rysunków.
- <sup>12</sup> To naśladownictwo okazało się na tyle skuteczne, że film włączono w kronikę filmową *Universal Weekly*, wyświetlaną w salach kinowych. Zob. D. Crafton, *Before Mickey: The Animated Film 1898-1928*, Cambridge 1982, s.116.
- <sup>13</sup> „Bioscope” 1999, [Niepodpisana recenzja *Zatonięcia Lusitani*], Vol.41, No.650, a. 74, [Podkreślenie autorki].
- <sup>14</sup> Pomimo że w czasie produkcji czy pierwszych projekcji nie był w ten sposób określany, daje się obronić jako taki zgodnie z nakreślonymi powyżej kryteriami.
- <sup>15</sup> *Tommy Tucker's Tooth* (1922) i *Clara Cleans Her Teeth* (1926), oba filmy dla doktora Thomasa B. McCruma z Deener Dental Institute w Kansas City, Missouri. Zob. R. Shale, *Donald Duck Joins Up: The Walt Disney Studio During World War II*, Ann Arbor 1976, s. 112.
- <sup>16</sup> Jedną z córek Hubleyów, Emily, również zajęła się animacją, a niektóre z jej prac pojawiły się w autobiograficznym dokumencie Abrahama Ravetta *Everything's For You* (1989) oraz *Blue Vinyl* (2002) Judith Helfand i Daniela B. Golda .
- <sup>17</sup> <http://www.aardman.com/html/history.asp> (dostęp: 15 lutego 2009). Tych pięć filmów to: *On Probation*, *Sales Pitch*, *Palmy Days*, *Early Bird* oraz *Late Edition* (wszystkie z 1983).
- <sup>18</sup> A także doprowadziły do wielu zleceń na reklamy telewizyjne. Zob. [aardman.com/html/history.asp](http://www.aardman.com/html/history.asp) (dostęp: 15 lutego 2009). Inne filmy z serii to: *Going Equipped*, *War Story*, *Next!* oraz *Ident*.
- <sup>19</sup> David Sproxtton, wiadomość e-mail od autorki, 1 października 2008.
- <sup>20</sup> Nichols początkowo wskazywał na cztery modele: tłumaczący, obserwujący, interaktywny i refleksywny. Później dodał poetycki i performatywny, a także zastąpił model interaktywny modelem partycypacyjnym. Zob. B. Nichols, *Representing Reality*, Indiana 1991; idem, *Blurred...*, op. cit.; idem, *Introduction to Documentary*, Indiana 2001.
- <sup>21</sup> S. DelGaudio, *If Truth Be Told, Can Toons Tell It? Documentary and Animation*, „Film History” 1997, No. 9, s. 192.
- <sup>22</sup> B. Nichols, *Introduction to Documentary*, op. cit., s. 131.
- <sup>23</sup> E. Patrick, *Representing Reality: Structural/Conceptual Design in NonFiction Animation*, „Animac Magazine” 2004, No. 3, s.38.
- <sup>24</sup> Ibidem.
- <sup>25</sup> B. Nichols, *Introduction...*, op. cit., s. 131.
- <sup>26</sup> P. Wells, op. cit., s. 41.
- <sup>27</sup> Ibidem.
- <sup>28</sup> Ibidem, s. 43.
- <sup>29</sup> Ibidem, s. 44.
- <sup>30</sup> Ibidem.
- <sup>31</sup> Ibidem.
- <sup>32</sup> Ibidem, s. 45.
- <sup>33</sup> E. Patrick, op. cit., s. 39.
- <sup>34</sup> Ibidem.
- <sup>35</sup> Ibidem.
- <sup>36</sup> Ibidem, s. 40.

<sup>37</sup> Ibidem.

<sup>38</sup> Ibidem, s. 41.

<sup>39</sup> Ibidem.

<sup>40</sup> Ibidem, s. 42.

<sup>41</sup> Ibidem, s. 43.

<sup>42</sup> Ibidem, s. 45.

<sup>43</sup> M. Renov, *The Subject of Documentary*, Mineapolis 2004, s. 137.

<sup>44</sup> Ibidem.

<sup>45</sup> Ibidem.

<sup>46</sup> Przez „konwencjonalną alternatywę” rozumiem oparte na zdjęciach media, takie jak filmowanie obserwacyjne, nagrania archiwalne, rekonstrukcje, wywiady, fotografie etc.

<sup>47</sup> Wprawdzie, kiedy już zobaczyli film, zgodzili się, żeby ich fotografie pojawiły się w napisach końcowych. Por. L. Blazer, wiadomość e-mail od autorki, 17 lutego 2009.