

Ciało biologiczne vs. ciało ekranowe – dynamika napięć w kinie efektów specjalnych

JAN STASIEŃKO

Dwie historie efektów specjalnych

Od czasów Georges'a Mélièsa uważanego za prekursora efektów specjalnych technologia trików filmowych rozwinęła się na skalę, którą trudno ująć nawet w kilkusetstronicowych opracowaniach¹. Już pierwsze ujęcia efektowe pokazują jednak, że jednym z podstawowych zadań efektów specjalnych jest modyfikowanie ciała ekranowego, na przykład multiplikacja w *Człowieku orkiestrze* (*L'homme-orchestre*, 1900), zanikanie w *Zniknięciu damy* (*Escamotage d'une dame au théâtre Robert-Houdin*, 1896) czy oddzielenie i dezintegracja w *Człowieku z gumową głową* (*L'Homme à la tête en caoutchouc*, 1901). Owe rekonfiguracje ciała bohaterów filmowych nie wyczerpują jednak możliwości pisania „cielesnej” historii kinowych efektów specjalnych. Sławna sekwencja z księżycem spreparowanym z unieruchomionej i pokrytej ciastem twarzy aktora w *Podróży na Księżyc* (*Le Voyage dans la Lune*, 1902) wskazuje, że interesującym transfiguracjom od początku podlegały w procesie produkcji filmu również ciała samych grających, wchodzące w różnorodnych aparatach w swoiste konflikty i sojusze z technologią².

W teorii i praktyce efektów specjalnych toczy się od dłuższego czasu ciekawa dyskusja na temat tego, czy i dlaczego technika ich realizacji powinna być ujawniana. Z jednej strony badacze zwracają uwagę, że efekty specjalne stały się „widoczne” dopiero na przełomie lat 70. i 80. XX w., kiedy Industrial Light & Magic zaczyna się publicznie chwalić techniką wykonania trików w serii *Gwiezdne wojny* (*Star Wars*). W kolejnych dekadach przybywa materiałów odsłaniających zaplecze filmowej iluzji. Z drugiej strony, jak pokazuje Michele Pierson, współczesnych trików cyfrowych używa się do wywołania w prezentowanym na ekranie środowisku różnorodnych efektów, które mają być nieuchwytnie dla oka³. Rodzi to swoistą dychotomię: z jednej strony ujawnia się chęć ukrywania efektów, z drugiej zaś odsłania się je po to, by ukazać maestrię i sztukę ich wykonania. Podobnie przebiega linia demarkacyjna między ciałem ekranowym a ciałem biologicznym. Zatrzymanie się na tym pierwszym, ukrytym za tajemnicami realizacyjnymi studiów filmowych, nie pokaże wszystkich zniuansowanych układów drugiego. Ciało biologiczne nie jest bowiem tak widoczne w końcowym dziele filmowym. Ujawnia się dopiero w materiałach produkcyjnych dzieła.

Można więc w takim wypadku mówić o nieco innej historii trików filmowych, która nie jest nastawiona na końcowy efekt przez nie wywołany, ale raczej na fazę początkową, tzn. uwzględnia system napięć i dynamik, którym podlegały i cały czas podlegają ciała biologiczne wchodzące w przestrzeń budowanego aparatu filmowej iluzji. W artykule postaram się skupić na rozwoju technologii efektów specjalnych analizowanym nie w perspektywie końcowego, jednolitego obrazu filmowego, ocenianego przez widownię z punktu widzenia iluzyjnej skuteczności, ale w perspektywie ciał i ich agentów budujących ów podskórny trikowy asamblaż.

Zmiana optyki z analizy skuteczności efektów specjalnych na rzecz opisywania procesu ich tworzenia ujmowanego jako gra z ciałem wymaga także innego materiału badawczego. Źródłem analiz winny być w tym wypadku raczej materiały produkcyjne, klipy *behind the scenes*, fotografie z planu zdjęciowego czy wypowiedzi ekipy realizacyjnej, a nie gotowe dzieła filmowe. Można by więc nazwać tego typu podejście metodą *making of*.

Opisywana tutaj „ukryta” historia filmowanego ciała budowana przy użyciu materiałów produkcyjnych powinna w mojej opinii opierać się na wykorzystaniu perspektywy posthumanistycznej, co oznaczałoby w tym wypadku odwołanie się do dwóch istotnych optyk. Pierwsza to optyka afektu, który też często w tradycyjnych analizach (i teoriach aparatu kina) jest ograniczany do afektu widza i afektów kreowanych przez ekranowe postaci, zaś rzadko uwzględnia kontekst intymności budowanej między aktorem i technologią⁴. Druga z optyk wiąże się z potrzebą analizy „konstruowalności” i niestałości ciała filmowego zarówno na etapie końcowego projektu filmowego, jak i na etapie jego tworzenia. Innymi słowy, dla posthumanistycznych analiz również interesujący może być odgrywany przez Arnolda Schwarzeneggera cyborg T-800 w *Terminatorze* (*The Terminator*, 1984) Jamesa Camerona, jak i cyborgiczny sposób kreacji tej postaci.

Pośród badaczy, którzy bezpośrednio przyglądają się obszarowi efektów specjalnych, dominują analizy „efektu tych efektów” (dla widza). Tak dzieje się np. w rozważaniach Scotta Bukatmana, warto jednak zaznaczyć, że w jego koncepcji efektów specjalnych ciało odgrywa bardzo istotną i szczegółowo zrekonstruowaną rolę, przy czym jest to ciało widza⁵. Norman M. Klein, wywodzący początek efektów specjalnych już z baroku, również koncentruje się na sensacjach wywoływanych w ciele widza, które podlega różnorodnym stymulacjom w trakcie oglądania wizualnych atrakcji⁶. Korporalne emocje niekoniecznie wiążą się jednak w jego analizie z antropocentryzmem, skoro jedna z części jego ważnej pracy nosi tytuł *Dreszcze kosmitów*⁷. Z kompleksowego omówienia efektów specjalnych służących budowie blockbusterowej estetyki, którego autorką jest Julie A. Turnock, warto z kolei wyłuskać istotne kwestie odnoszące się do zmiany antropocentrycznej pozycji filmowanego ciała w dobie kina cyfrowego. Staje się ono warstwą kompozytowego obrazu, osiąga więc status równoważny z jego pozostałymi elementami⁸.

Wiele nowych wątków związanych z łączeniem analiz filmowego ciała z perspektywą posthumanistyczną wprowadzają autorzy tomu *Cyborgian Images: The Moving Image between Apparatus and Body* pod redakcją Larsa C. Grabbe, Patricia Ruperta-Krusego, Norberta M. Schmitza⁹. Poruszana tu problematyka dotyczy jednak również ciała widza (lub szerzej odbiorcy). Prezentowane w antologii teksty

koncentrują się na złożonych relacjach między tym ciałem a technologiami ruchomego obrazu i na różnorodnych aspektach sprzężenia zwrotnego między nimi, które w tomie jest określane jako „cyborgiczne”.

Bezpośrednim sojusznikiem idei obserwacji ciała poddawane go efektowi wizualnemu przez technologię kina jest Jonathan Auerbach. W analizie wybranych przykładów wczesnego kina buduje on bardzo przekonującą teorię filmowego ciała¹⁰, które tym razem jest „ciałem-budulcem”, ciałem aktorów. Jego zdaniem wczesne kino pozwala lepiej obserwować pojawiające się w nim ciała, ponieważ w fazie wyłaniania się filmowych środków wyrazu i fabuły filmowej ciało nie jest uwiązane do schematów percepcyjnych widza, jakie pojawiają się w później sformułowanych estetykach filmowych. Auerbach pisze: *Wczesne kino w swojej pierwszej fazie (1893-1904) ze szczególnym rozmachem pozwala myśleć o ciele w oderwaniu od tradycyjnych kategorii podmiotu i indywidualnej tożsamości (ale nie poza historią), dokładnie dlatego, że sto lat temu, kiedy rozwijało ono dopiero nową technologię wizualną, jego własne złożone konwencje zrozumienia wyłaniały się dopiero z mgieł nielinearności, niepewności i porowatości*¹¹. Chociaż Auerbach jest bardziej skoncentrowany na początkach kina i raczej na efektach, które filmowane ciało wywołuje w końcowym obrazie, a nie w fazie produkcji, to ta koncentracja na cielesności może okazać się bardzo przydatna także w analizie obszaru rozwijających się efektów specjalnych. Zwłaszcza w tych momentach, kiedy badacz pokazuje, że technologia filmowa ma potencjał wyswobodzenia ciała z roli indeksu rzeczywistości i takiej jego „modyfikacji”, która pozwoli osiągnąć nowe efekty¹².

Lisa Cartwright również koncentruje się na początkach kina, ale analizuje wykorzystanie jego technik w ówczesnej medycynie. Badaczka pragnie *odstąpić historię technik filmowych, którymi posługuje się nauka, żeby poddać kontroli, zdyscyplinować i skonstruować ludzkie ciało jako technologiczną sieć dynamicznych systemów i sił*¹³. Można powiedzieć, że ta charakterystyka przedmiotu badań idealnie pasuje do analizy systemu filmowych efektów specjalnych rozumianych jako budowanie sieci relacji biologiczno-technologiczno-informacyjnych.

Alan Badiou, zadając znamienne pytanie, czym jest obecnie aktorstwo, pisze z kolei, że współczesny aktor jest na początku nieruchomym pojemnikiem dla kosmicznego rozpadu, w trakcie akcji próbuje scalić to, co zostało, a na końcu formuje się w niezniszczalne ciało¹⁴. Podobny charakter ma budowanie ciała ekranowego, które powstaje w procesie produkcji jako charakterystyczna dla efektów specjalnych mozaika, a jego końcowa „niezniszczalność” objawi się obserwowanej na ekranie percepcyjnej spójności i jednolitości gotowego obrazu filmowego. Badiou wskazuje dalej, że różnica między aktorem teatralnym a filmowym jest taka, iż ten drugi musi grać ze świadomością, że jego *performance* będzie odtworzony na ekranie. Zwraca też uwagę na lukę między tym, co jest pokazywane, a – jak to określa – *podmiotowym faldem* tego pokazu¹⁵ – odgrywanie ról w filmie jest tym samym nieustanną neurotyczną grą między „oporną” podmiotowością aktora a jego wizerunkiem ekranowym. Wybrzmiewa tu podobna do przyjętej przeze mnie świadomość „konstruowalności” ciała ekranowego.

Do posthumanistycznej perspektywy zbliżają się również materialistyczne koncepcje archeologii mediów, ze szczególnym uwzględnieniem kina jako jej obiektu. Thomas Elsaesser wyznacza zadania tak rozumianej archeologii kina, wskazując

na heterogeniczną, ale i obustronną relację między człowiekiem a technologią: *skąd wiemy, co wiemy, co jest dowodem, a co obecnością, co jest materialne, a co jest ucieleśnione, co jest martwe, co jest żywe – wszystkie te (granicznie „ontologiczne”) pytania muszą być zadawane technologiom mediów, które nas otaczają. (...) To daje archeologii mediów – jako określonemu „odczytaniu” tych technologii (...) status alegorycznego narzędzia, dzięki któremu człowiek i maszyna wzajemnie się tłumaczą, ale i przenikają się nawzajem. Im bardziej „życie” będzie zaprojektowane (kiedy rzeczywistość stanie się „wirtualna” a „inteligencja” „sztuczna”), tym bardziej „sztuka” musi uwzględnić „nie-sztukę”, a bycie „prawie-życiem” musi stać się zakłócone, obiektowo-zorientowane i niezamierzone (albo podatne na błędy, sfiksowane, losowe i przypadkowe)* ¹⁶.

Zorientowana na ciało teoria i historia kina jako źródło potrzebnych w tym miejscu tropów wskazuje ścisły i intymny związek między elementami biologicznymi, technologicznymi i wirtualnymi kinowych aparatów. Jak pisze Jay Moman, w obecnym środowisku kulturowym *ciało, język i obraz istnieją w złożonych, pasożytniczych międzyrelacjach* ¹⁷. Podobnie problem ujmują Halberstam i Livingston: *Posthumanistyczne ciała nie są niewolnikami nadrzędnych dyskursów, ale wylaniają się z węzłów, w których ciała, ciała dyskursu i dyskursy ciała przecinają się, żeby nie dopuścić do żadnych łatwych rozróżnień między aktorem i sceną, nadawcą i odbiorcą, kanałem, kodem, komunikatem i kontekstem* ¹⁸.

Samo kino jest wręcz przez niektórych nazywane „nie-ludzkiem”. Dla Marka Hansena *jest ono na tyle pojemne, by prezentować świat z nieludzkiej perspektywy i w związku z tym uruchamia całkowicie autonomiczny mechanizm* ¹⁹. Dynamika tych różnych ontologicznie elementów rozciąga się między biegunami maszyny i asamblażu w duchu Deleuze’a oraz jest budowana na afekcie. W kolejnej części artykułu omówię przykłady tych fascynujących konstelacji.

Ciało jako źródło napięć

W rozwoju sztuki filmowej od jej początków jest obecny namysł nad ciałem i jego właściwościami. Tradycyjne polemiki odnoszą się do ciała aktora jako koherentnej całości, która jednak może być poddawana istotnym modyfikacjom na potrzeby sztuki filmowej. Operacje plastyczne, przybieranie aktorów na wadze lub jej utrata na potrzeby konkretnej roli, wystawianie własnego ciała na ekstremalne warunki pogodowe, aby uwiarygodnić grę aktorską ²⁰, to najbardziej spektakularne przykłady filmowej biopolityki, ujawniającej się najczęściej w kinie hollywoodzkim. Arthur i Marilouise Krokerowie posługują się w analizie podobnych fenomenów kultury amerykańskiej kategorią *panicznego ciała*, które systematycznie jest poddawane różnym napięciom i stanowi efekt „panicznych” obaw w sferze seksu, polityki, mediów czy religii ²¹. Biopolityka Hollywoodu nie dotyczy jedynie ciała ludzkich aktorów, ale również ciał zwierząt biorących udział w realizacji widowisk filmowych. Wyzysk zwierząt na planie filmowym będzie mniej więcej od 1940 r. ograniczany przez American Humane Association, ale spektakularne przypadki mają miejsce do dzisiaj, o czym będzie jeszcze mowa.

Wysublimowane technologie efektów specjalnych wydają się kolejnym dogodnym obszarem śledzenia tych zniuansowanych przygód ciała biologicznego w środowisku technologicznym ujmowanych w perspektywie antropologicznej

lub postantropologicznej, jeśli można się posłużyć taką kategorią. Odsyła ona analizę antropologiczną do paradygamtu posthumanistycznego. W tej wersji filmowane ciało nie jest już w centrum uwagi, jego rola i integralność będą za sprawą zaawansowanej technologii kina systematycznie poddawane pod dyskusję i brane w nawias. Jest ono elementem produkcyjnych kolaży wymagających za każdym razem nowych układów i pozycji. Nawiązując do analiz Krokerów, technologię trików filmowych można określić jako kolejnego *najeżdźcę integralnego ciała* ²².

W tej części artykułu dokonuję zatem przeglądu konfiguracji ciała biologicznego w aparatach służących kreowaniu filmowej iluzji. Zestawienie to wynika z próby uwzględnienia przekrojowego podejścia do historii kina, w związku z tym obejmie zarówno technologie tradycyjne, jak i cyfrowe (honorując ich specyfikę). Ideą opracowanego rejestru jest zwrócenie uwagi na dynamiczne konfiguracje elementów biologicznych, technologicznych czy również wirtualnych w aparatach efektów specjalnych, których konsekwencją są różnorodne strategie i dynamiki rodzące się między aktorami a resztą owych asamblaży.

Technologie unieruchomienia – instalacje, pochwycenia

W historii efektów specjalnych pojawia się cała gama aparatów, które służyły w przeszłości unieruchomieniu ciała, a w dobie kina cyfrowego są nadal wykorzystywane. Mają one różnorodną budowę i funkcje i są, można by powiedzieć, idealną wersją Stelarcowego „znieczulonego ciała”. Stelarc, choć w manifestie *From Psycho-Body to Cyber-Systems: Images as Post-human Entities* ²³ pisze o własnych założeniach twórczych, w pewnym sensie idealnie definiuje zadania aparatury kinowych efektów specjalnych: *Technologia uspokaja ciało i świat. Odłącza ciało od jego funkcji. ZROZPACZONE I ROZŁĄCZONE CIAŁO MOŻE JEDYNIIE UCIEC SIĘ DO INTERFEJSU I SYMBIOZY. Ciało może jeszcze nie oddać całej swojej autonomii, ale z pewnością zrezygnuje ze swojej mobilności. Ciało podłączone do jakiegokolwiek maszynowej sieci powinno być spacyfikowane. W zasadzie, żeby funkcjonować w przyszłości i osiągnąć prawdziwie hybrydową symbiozę, ciało będzie musiało być coraz mocniej znieczulane* ²⁴.

Tym ideom znieczulenia i unieruchomienia odpowiadają w produkcji kinowych efektów specjalnych między innymi ograniczające swobodę ruchu stelaże i wózki, począwszy już od wynalazków Mélièsa. W *Podróży na Księżyc* zastosował on krzesło na kołach, do którego był przytwierdzony aktor odgrywający rolę zbliżającego się do publiczności księżycy. W kolejnych filmach pojawiają się wózki kamerowe, które same zbliżają się do aktorów oraz obiektywy typu *zoom*, lecz do kolejnych efektów potrzebne będą unieruchamiające instalacje, które często są projektowane dla konkretnego filmu. Wiele przykładów tego typu wiąże się z filmami, których fabuła obejmuje ingerencję w korpus ciała bohatera, np. *Obcy – 8. pasażer „Nostromo”* (*Alien*, 1979) Ridleya Scotta czy *Coś* (*The Thing*, 1982) Johna Carpentera. Podobnemu unieruchomieniu jest poddawane ciało Haleya Joela Osmenta wcielającego się w rolę małego chłopca-robota w *AI sztuczna inteligencja* (*A.I. Artificial Intelligence*, 2001) Stevena Spielberga.

Kolejne technologiczne aparaty unieruchomienia służyły uzyskaniu w narracji filmowej perspektywy pierwszej osoby. W historii efektów pojawiają się wielo-

krotnie ciężkie hełmy nakładane na głowę zarówno aktorów, jak i operatorów, wyglądające niczym „miecz Damoklesa”, jak nazwano pierwszy hełm wirtualnej rzeczywistości Ivana Sutherlanda z 1968 r. Już na przełomie lat 50. i 60. XX w. używa się instalowanych na różnych hełmach kamer umożliwiających pierwszoosobowy punkt widzenia²⁵. Tego typu rozwiązania zostały zastosowane w przygodowo-sensacyjnych serialach amerykańskich, takich, jak *Sea Hunt*, *Whirlybirds*, a przede wszystkim *Ripcord*, w którym ciężki hełm z wbudowaną w nim kamerą służył rejestracji skoków spadochronowych. Mimo obecnej popularności niewielkich kamer GoPRO, nadal stosuje się indywidualne rozwiązania wykorzystujące pełnoobrazkowe aparaty DSLR czy profesjonalne kamery Black Magic. Są to technologie, które w dosyć znaczący sposób wpływają na ograniczenia percepcji operatora/aktora i swobodę jego ruchów.

Do obecności instalowanych na głowie aparatów muszą się również przyzwyczaić aktorzy rejestrowani przy użyciu najnowszych technologii *motion capture*, w których stosuje się kamery nagrywające na bieżąco ich mimikę. Warto przypomnieć, że takie systemy od swoich początków stosują rozwiązania utrudniające ruchy głowy. W nowatorskim aparacie opracowanym przez Silicon Graphics i de Graf-Wahrman w 1988 r. pod nazwą Mike the Talking Head na głowie aktora zainstalowano skomplikowany skaner 3D analizujący ruchy mięśni jego twarzy²⁶. Ograniczenia ruchów głowy nie muszą służyć wyłącznie kreowaniu efektów wizualnych. W Disneyowskiej *Królownie Śnieżce i siedmiu krasnoludkach* (*Snow White and the Seven Dwarfs*, 1937) został użyty hełm tłumiący głos aktora wcielającego się w rolę lustra²⁷.

Różnorodne, często bardzo wymyślne, gorsety i stroje to kolejny element opresjonowania ciała aktora. W fazie produkcji pierwszych amerykańskich, ale i japońskich filmów sf królowały ciężkie gumowe kostiumy potworów, takich jak Godzilla, czy Gill-man – potwór z Czarnej Laguny. Szczególnym przypadkiem są tutaj filmy z motywem niewidzialnego człowieka. Sceny realizowane na potrzeby filmu z 1933 r. odgrywał aktor, którego czarny kostium wykonany z aksamitu pokrywał szczelnie całe ciało, tak że trzeba było mu dostarczać powietrze specjalnymi rurkami. Strój zasłaniał również oczy, w związku z czym nieszczęśnik nie miał również możliwości oglądania sceny i wykonywał wszystkie zadania po omacku, zostawiając na planie hektolitry potu. Zmagania z kostiumami są w późniejszej historii efektów częste. Na planie *RoboCopa* (1987) Paula Verhoevena Peter Wheeler nosił pancerz, który ważył tyle, ile on sam.

W rozważaniach na temat kostiumu filmowego warto wskazać także jego kontekst segregacyjny. W wielu filmach, w których role fantastycznych postaci niskiego wzrostu, np. ET albo R2D2 w serii *Star Wars*, odgrywają karły, to właśnie strój jest na planie elementem stygmatyzującym. Upośledzenie ciała daje okazję do symbolicznej przemocy – niepełnosprawny aktor ma szansę odegrać jedynie pomocniczą rolę i zostaje wtłoczony do ciasnego pancerza lub gumowego uniformu. Z takimi nadużyciami starają się walczyć takie organizacje, jak Lights, Camera, Access czy kalifornijska inicjatywa Media Access Office. Postulują one zerwanie z szablonowością postaci niepełnosprawnych w fabułach filmowych, ale także z niewybrednym, poniżającym i ograniczonym do wybranych zakresów korzystaniem z usług aktorów niepełnosprawnych.

Technologie pozycjonowania

Z technologiami unieruchomienia można wiązać kolejną grupę efektów, które służą nie tyle zatrzymaniu lub ograniczeniu ruchów aktora, ile pozycjonowaniu jego ciała w przestrzeni. Dla wywołania efektu wizualnego musi ono znaleźć się w odpowiednim miejscu i czasie. Tego typu ograniczenia przestrzenne wiążą się np. z technologią matte paintingu, która pozwala nakładać na siebie sekwencję ruchu aktora w określonej przestrzeni oraz ręcznie namalowane lub cyfrowo dodane tła. Aktor musi w tym wypadku trzymać się wydzielonych torów ruchu, bo inaczej nie wpasuje się w ustaloną przestrzeń akcji. Podobny charakter mają także inne technologie, na przykład efekt Schüfftana użyty przez Eugena Schüfftana, między innymi w *Metropolis* Fritza Langa z 1927 r., w którym kombinacja dwóch planów za pośrednictwem półtransparentnego lustra nakłada ograniczenia przestrzenne dla ruchu filmowanych aktorów.

Pozycjonowanie we współczesnym kinie cyfrowym ujawnia się ostatnio bardzo często w kontekście warstwowego budowania obrazu filmowego, w którym łączone są postacie nie wchodzące ze sobą w interakcje na prawdziwym planie. Duża różnica wzrostu między kreowanymi bohaterami (na przykład elfem i krasnoludem na planie trylogii *Hobbit* w reżyserii Petera Jacksona – 2012, 2013, 2014) sprawia, że wielokrotnie mówią oni w trakcie nagrywania sceny do zielonych rekwizytów, na które nakładana jest sylwetka innego aktora lub postać wirtualna.

Efekt spopularyzowany na planie *Matriksa*, tzw. *bullet time*, również wymaga zawieszenia ciała aktora w jednym punkcie, co pozwoli otoczyć je rejestrującymi całość kamerami lub aparatami DSLR. Znamienna jest także powszechność różnorodnego olinowania aktorów i kaskaderów w trakcie kręcenia scen akcji we współczesnym kinie. Czasami, jak na planie *Grawitacji* (*Gravity*, 2013) Alfonso Cuaróna, gdzie trzeba było symulować warunki nieważkości, aktorzy są zawieszani na skomplikowanym systemie linek, którym manipulują zewnętrzni operatorzy. Można powiedzieć, że w tym wypadku ciała aktorów są zdalnie sterowane, odbywa się ich swego rodzaju hakowanie nieco podobne do tego, którym na potrzeby swojego projektu artystycznego *Fractal Flesh* posłużył się w 1995 r. Stelarc. Artysta niejako oddał wtedy swoje ciało w użytkowanie uczestnikom eksperymentu, którzy za pośrednictwem Internetu mogli wpływać na jego ruchy dzięki wymyślnemu systemowi zdalnie generowanych impulsów elektrycznych.

Warte odnotowania są również aspekty pozycjonowania w odniesieniu do efektów, które można określić jako translokacje historyczne. Analogowe lub cyfrowe łączenie ciał aktorów z materiałem dokumentalnym, znane przede wszystkim z *Zeliga* (1983) Woody'ego Allena i *Forresta Gumpa* (1994) Roberta Zemeckisa, wpisuje aktora w określoną topografię sceny wyznaczonej przez historyczne wydarzenie. Są to przedsięwzięcia skomplikowane pod względem realizacyjnym, uruchamiają też specyficzną dynamikę między postaciami ekranowymi, która wiąże się z ukutym przez Stephena Prince'a pojęciem realizmu perceptualnego²⁸. Widz postrzega pojawiające się w takich scenach postaci jako indeksy realnych osób. W wypadku realizmu perceptualnego nie chodzi jednak o ich związek z realnymi postaciami, ale z audiowizualnym doświadczeniem trójwymiarowej przestrzeni u widza. Uzupełniając tę koncepcję, można dodać, że obok odpowiedniego dostosowania tekstur, światła i cieni, warunkiem poja-

wienia się realizmu perceptualnego jest odpowiednie „wypozycjonowanie” aktora i choreografia.

Ciało jako niewidoczna ekranowa siła sprawcza

W jednym z pierwszych brytyjskich filmów korzystających z trików filmowych, nakręconym w 1898 r. przez Alberta E. Smitha i znanego prekursora animacji filmowej Jamesa Stuarta Blacktona *Bitwa w Zatoce Santiago* (*The Battle of Santiago Bay*), wystrzały z biorących udział w walkach okrętów były „wytwarzane” przez asystenta wdmuchującego dym z cygara na plan. Można powiedzieć, że w kinie efektów specjalnych to pierwszy przypadek, kiedy ciało ludzkie staje się niewidoczną siłą sprawczą akcji. Kolejne produkcje przynoszą całą gamę tego typu interwencji. W erze początków dźwięku kinowego, kiedy sekwencje dialogów odbywających się w samochodach kręcono w pojazdach wprowadzanych do studia, wszelkie ruchy kabiny napędzane były siłą mięśni pracowników planu. Choć na planie *Gwiezdnych wojen: Nowej nadziei* (*Star Wars: Episode IV – A New Hope*, 1977) George’a Lucasa ruchem modeli statków kosmicznych sterował pionierski system *motion control*, to równie często przemieszczanie obiektów odbywało się na barkach niewidocznej ekipy technicznej.

Zakres pracy owych „znikliwych” pomocników rozwija się w kinie cyfrowym. Wielokrotnie stają się oni źródłem różnego typu sił na planie, które nadają ruch przedmiotom lub innym „widocznym” w ukończonym filmie bohaterom. Dzieje się tak dzięki zielonym lub niebieskim kostiumom, w które się ich ubiera zgodnie z rozwojem technik kluczkowania. Kostiumy te pozwalają na wykluczowanie całej postaci z ostatecznej sekwencji dzięki zabiegom postprodukcyjnym. W tym wypadku jedynym śladem, jaki w końcowym obrazie filmowym pozostawia biologiczne ciało, jest ruch przez nie wywołany. Zieloni i niebiescy pomocnicy utrzymują głównego protagonistę w powietrzu, jak na planie *Ostatniego władcy wiatru* (*The Last Airbender*, 2010) M. Nighta Shyamalana, wywołują wiatr albo kołyszają Supermanem w *Człowieku ze stali* (*Man of Steel*, 2013) Zacka Snydera czy podkładają świnie pod nogi Czerwonej Królowej w *Alicji w Krainie Czarów* (*Alice in Wonderland*, 2010) Tima Burtona. Te ich różnorodne funkcje na planie można łączyć z teorią inteligentnych obrazów Roya Burnetta²⁹. W jego koncepcji współczesne obrazy cyfrowe są tak nasycone zaprogramowaną inteligencją, że zdają się myśleć. *Casus* „znikliwych” pomocników pokazuje, że współczesne technologie filmowe potrafią nasycić obraz filmowy niewidocznym sprawstwem biologicznego ciała ludzkiego³⁰.

Zaprezentowane przykłady działania „znikliwych” pomocników pokazują także plan filmowy jako poligon doświadczalny dla nowego animizmu łączonego z posthumanizmem. Na nowo odczytane przez Birda-Davida, Abrama, Ingolda czy Harveya³¹ idee animistyczne pozwalają postrzegać świat w bardziej jednolity sposób, uwzględniający zarówno ludzkie, jak i nie-ludzkie „osoby”. Nowy animizm wskazuje, że ludzkie podmioty nie powinny być odseparowywane od swojego środowiska, a materialne obiekty nigdy nie są do końca pasywne. Zredukowanie obecnych na planie filmowym pomocników do wyizolowanych cech, właściwości czy stanów, np. wiatru, ruchu, odległości, kształtu, z jednej strony ich uprzedmiotawia, a z drugiej strony pozwala „poczuć”, jak w ostatecznym i skończonym ob-

razie filmowym unaocznia się de Chardinowska idea nasycania świata podmiotowością³².

Ciało jako źródło zasobów

Jak udowadnia Julie A. Turnock: *Technologia i estetyka efektów specjalnych wypracowana na potrzeby takich mocno trikowych filmów z późnych lat 70., jak „Gwiezdne wojny” (1977) czy „Bliskie spotkania trzeciego stopnia” (1977), pozwoliła na połączenie dwóch ideałów: większej kontroli na obrazem po to, by lepiej odzwierciedlał on „wizję” twórcy filmu oraz zaprezentowania skrajnie spersonalizowanej manifestacji jego stylu*³³. Na kolejnych etapach rozwoju efektów specjalnych ta w pewnym sensie chęć hegemonicznej kontroli nad obrazem powiększa się i zaczyna obejmować również ciała aktorów.

Idealnym przykładem jest produkcja *Beowulfa* (*Beowulf*, 2007) Roberta Zemeckisa. W czasie realizacji tego filmu zrezygnowano z kręcenia zdjęć z aktorami, spośród których znaleźli się m.in. Anthony Hopkins czy Angelina Jolie, na rzecz gromadzenia danych o ich ciałach. Były one zbierane w trakcie sesji z wymyślnym systemem *motion capture* wyposażonym w 228 kamer oraz w sprzęt do elektrookulografii pozwalający na zarejestrowanie nawet najdrobniejszych ruchów gałki ocznej. Dane te umożliwiły wytworzenie pełnych postaci 3D, którym przypisano zachowania żywych aktorów³⁴. Przypadek ten pokazuje, że kontrola nad obrazem doby cyfrowej nie jest już tylko wyrazem swobody w kreowaniu wizji świata przedstawionego, jak to ujmują Turnock, ale przyjmuje także formę pełnego nadzoru nad ciałem aktora i jego stanami. Ciało to podlega postkontroli w takim sensie, że nie jest już poddawane jedynie tradycyjnej reżyserii, ale także technologicznemu pochwyceniu i separacji od innych elementów otoczenia. Staje się źródłem różnorodnych zasobów.

Dobrze pokazuje ten problem popularność takich serwisów, jak <https://www.3d.sk/>. W serwisie można kupić różnorodne fotografie osób i części ludzkiego ciała, które mogą służyć za wzór do projektowania postaci 3D. Modele i modelki w różnym wieku i o różnej budowie ciała są fotografowani najczęściej nago w ustalonych pozach ułatwiających projektowanie ciał wirtualnych na podstawie ich sylwetek. Bazę można przeszukiwać pod kątem wieku, płci, części ciała, specyficznych walorów ciała (na przykład tatuaży, piercingu), emocji, typu budowy itp. Inne serwisy z modelami 3D, na przykład 3dTotalShop albo Episcura, oferują także bogate zestawy tekstur skóry i jej odmian zawierające partie z bliznami, ranami, znamionami czy owłosieniem.

Strategie te dobitnie pokazują, że w erze cyfrowej postkontroli ciało jest dla przemysłu filmowego z jednej strony źródłem dóbr, a z drugiej strony, że w wyjściowej, ekranowej wersji ma ono charakter konstruktów budowanego z różnorodnych elementów. Ten rodzaj wykorzystania ciała nie jest oczywiście właściwy tylko dla kina, jeśli wziąć pod uwagę choćby zainteresowanie kolekcjonowaniem i analizą wielkich ilości danych medycznych o ciele (*medical big data*)³⁵. Jak pisze o tej kwestii Rosi Braidotti: *Współczesne ucieleśnione podmioty ocenia się ze względu na wartość dodatkową, jaką mogą wytworzyć, będąc, z jednej strony, biogenetycznymi nośnikami informacji, z drugiej zaś wizualnymi towarami krążącymi w globalnym obiegu medialnym i finansowym*³⁶.

Technologie związane z nowymi funkcjami organów

Wysublimowane technologie kina pozwalają również na gry z funkcją organów biologicznych. Można ten rodzaj podejścia wywodzić już ze sztuki teatralnej, a dokładniej z teatru lalkowego. W spektaklach z użyciem lalek ciała aktorów są często budulcem teatralnych postaci, w których pełnią one inne, nowe funkcje.

We współczesnej sztuce mediów i w projektach reprezentujących bio art często spotkamy się z artystycznym wyzyskiwaniem koncepcji nowych funkcji organów i nowych organów. Słynna *Trzecia ręka* Stelarka jest tu jednym z najbardziej znanych przykładów. Michael Burton i Michiko Nitta są z kolei autorami projektu *New organs of creation*, w którym przy użyciu komórek macierzystych starają się stworzyć nowe organy. Pierwszym tego typu projektem jest organ wzmacniający zdolności wokalne artysty, którego inspiracją były nowe możliwości wokalne siedemnasto- i osiemnastowiecznych kastratów.

W produkcji filmowej ręka aktora może stać się źródłem nowych efektów animatronicznych. Jest w perspektywie rozwoju efektów specjalnych swego rodzaju symbolem poddającego się rozłączeniu ciała. Już w jednym z pierwszych filmów uważanych za animowane, *The Theiving Hand* Jamesa Stuarta Blacktona z 1908 r., triki służyły fabule opierającej się na motywie samodzielnej, przeciwstawiającej się reszcie ciała protezy ręki, która wbrew swojemu użytkownikowi dokonuje aktów kradzieży. Ręka animatora była również organem, który poruszał całymi ciałami wielu animatronicznych stworów stworzonych w kolejnych okresach rozwoju efektów specjalnych. Była także częścią ciała, którą animowała jedną z pierwszych postaci wirtualnych o imieniu Waldo C. Graphic. Była to cyfrowa kukielka występująca u Jima Hensona, animowana w czasie rzeczywistym przy użyciu specjalnej mechatronicznej rękawicy przygotowanej przez Pacific Data Images w 1988 r.

Specyficznym przypadkiem jest postać aktora Johnny'ego Ecka, pozbawionego połowy ciała artysty, który zagrał między innymi w sławnych *Dziwolągach* (*Freaks*, 1932) Toda Browninga. Ręce Ecka stały się wielofunkcyjnymi organami, służącymi również chodzeniu. Oczywiście te nowe funkcje rąk zostały wymuszone niepełnosprawnością, a nie pracą w filmie. Jego postać można jednak określić żywym efektem specjalnym lub trikiem bez triku, co wykorzystywał autor iluzjonistycznych spektakli z udziałem jego i jego brata bliźniaka. W spektaklu, w którym miało dojść do przepołowienia ciała aktora, występował najpierw pełnosprawny Robert. Był on następnie w trakcie sceny podmieniany na Johnny'ego, którego „brakujące” nogi odgrywane były przez innego karła³⁷. Warto również wskazać, że Eck wcielił się trzy razy w rolę zwierzęcia w kolejnych częściach filmu o Tarzanie. Odgrywając rolę ptaka Albatrosa, rozpoczął tym samym trend specjalizowania się aktorów w konkretnych rolach zwierzęcych, kontynuowany wspólnie np. przez Andy'ego Serkisa, specjalistę od ról małych człekokształtnych.

Technologie wzmacniające (transciao)

Pośród różnorodnych technologii efektów specjalnych warto wyróżnić te, które wzorem transhumanistycznej optyki stają się źródłem specyficznych udoskonaleń ciała. Od początków sztuki efektów specjalnych rozwija się protetyka na potrzeby charakteryzacji. Ciało aktora, a przede wszystkim jego twarz, dzięki tym zabiegom

ulega znaczącej modyfikacji, o czym świadczą np. takie kreacje opracowane przez studio Stana Winstona, jak Człowiek-Pingwin (Danny De Vito) z *Batmana* (1989) Burtona czy tytułowa postać kosmicznego myśliwego z *Predatora* (*Predator*, 1987) Johna McTiernana. W erze kina cyfrowego wsparciem dla tradycyjnej protetyki staje się charakterystyka cyfrowa, w której wirtualne elementy ciała są kluczowane do biologicznych części ciała aktora i stanowią z nim w końcowym obrazie integralną całość. Dlatego w wielu filmach twarze aktorów pokrywane są wyrywkowo zielonym kolorem w miejscach, w których ma się znaleźć nowy, wirtualny element.

Osobnym zagadnieniem są także różnorodne protezy kończyn, którymi posługują się aktorzy na planie wielu filmów, co zbliża technologię filmową do transhumanistycznie zorientowanych studiów nad niepełnosprawnością. Tu również możemy mówić zarówno o protezach technologicznych, jak i wirtualnych. Te pierwsze używane są najczęściej po to, by na tyle zmienić właściwości „ludzkiego” ciała aktora, by bardziej przypominało ono odgrywaną postać „niehumaniczną”. Specjalny typ protez odzwierciedlających palców został opracowany na potrzeby filmów z udziałem postaci wilkołaków³⁸. Bardzo często z protez przedłużających kończyny korzystają aktorzy wcielający się w role małych czelaków. Protezy wirtualne są z kolei najczęściej rodzajem technologii eliminacyjnej – aktorom zasłania się kolorem niebieskim lub zielonym te części ciała, które w końcowym obrazie filmowym są amputowanymi organami postaci albo zmieniają swój charakter. Przykładem są sekwencje *Forresta Gump*, w których pojawia się postać Porucznika Dana Taylora poruszającego się na wózku czy jedna z sekwencji z filmu *Hugo i jego wynalazek* (*Hugo*, 2011) Martina Scorsese, w której ciało bohatera zmienia się w mechanizm.

Technologie duplikacji i translacji

Wiele technologii używanych obecnie w przemyśle filmowym ma potencjał „tłumaczenia” ciała biologicznego na środowisko cyfrowe. Już wcześniej mieliśmy do czynienia z systemami pozwalającymi na taką translację. Taki charakter ma choćby rotoskop wymyślony przez Maxa i Dave’a Fleischera w 1915 r. Za jego pośrednictwem przerysowywane są głównie sylwetki aktorów, stając się w tym procesie animowanymi postaciami. Technologia rotoskopii używana później przez wielu twórców kina, np. Ralphi Bakshiego, wyraźnie pokazuje proces wyodrębnienia separacji wybranych właściwości ciała, które zostają następnie wykorzystane w nowy sposób. W dobie cyfrowej translacja ciała biologicznego odbywa się za pośrednictwem m.in. takich technologii, jak systemy *motion capture* przechwytyjące ruch, czy skanery 3D pozwalające na utworzenie dokładnej cyfrowej repliki ludzkiego ciała (a przynajmniej jego zewnątrz).

W wypadku systemów *motion capture* można mówić o kolejnym aparacie służącym wyprzeformowaniu ruchu ciała. Ten ruch jest z jednej strony czymś unikatowym, swoistym tylko dla ciała konkretnego aktora, z którego został wydzielony w procesie przechwytywania. Stąd między innymi popularność tej technologii w realizacji sportowych gier wideo, w których znani zawodnicy „udzielają” charakterystycznych zwodów i zachowań swoim cyfrowym odpowiednikom. Z drugiej strony proces separacji ruchu za pośrednictwem technologii *motion capture* umożliwia jego oddzielenie od dotychczas złączonego z nim ciała. W związku z tym ta sama sekwencja ruchu może „napędzać” coraz to nowe postaci wyposażane za każ-

dym razem w inne wirtualne ciało. Stąd taka swoboda kreowania nowych sugestywnych postaci cyfrowych we współczesnym filmie, ale również narastająca niepewność co do statusu tych postaci. Dobrze ten problem komentuje dyskusja nad nominacjami do Oscara dla Andy'ego Serkisa. Jego udział w kreowaniu niezapomnianych postaci Golluma we *Władcy pierścieni* (*The Lord of the Rings*, 2001, 2002, 2003) Petera Jacksona oraz Cezara w *Genezie planety małp* (*Rise of the Planet of the Apes*, 2011) Ruperta Wyatta sprawia, że zdaniem wielu krytyków powinien być zostać uhonorowany statuetką. Problem w tym, że wspomniane postaci są wypadkową gry aktorskiej Serkisa, działań animatora oraz skryptów sztucznej inteligencji. Na ten typ kolektywizmu Akademia nie jest jeszcze gotowa.

Z kolei zbudowany za pośrednictwem skanera 3D cyfrowy sobowtór (*digital double*) dokładnie odwzorowujący ciało biologiczne wchodzi ze swoim „oryginałem” w dzieło filmowe w różnorodne dynamiczne układy. Koherentna postać ekranowa wylania się z tego „tańca” biologicznego i wirtualnego na przykład w relacjach przestrzennych – postać na pierwszym planie jest odgrywana przez aktora, a kiedy pojawia się na dalszym niewymagającym szczegółów miejscu, jest odgrywana przez cyfrowy odpowiednik.

Konkurencja między ciałem biologicznym a *digital double* ujawnia się także w relacji czasowej. Cyfrowe odpowiedniki mogą przecieżyć przeżyć aktora, mogą pozostawać również wiecznie młode, mogą też, co staje się coraz częstsze, powstawać po śmierci aktora. W ten sposób na potrzeby reklam zostali wskrzeszeni Bruce Lee i Audrey Hepburn czy dla kolejnej części *Gwiezdnych wojen: Lotr I* (*Rogue One: A Star Wars Story*, 2016) Garetha Edwardsa, Peter Cushing oraz odmłodzona Carrie Fisher. Główne marzenia dotyczące *human enhancement* formułowane przez transhumanistów w symbolicznej formie realizują się we współczesnym kinie cyfrowym. Konkurencja między żywym aktorem a jego skanowanym wirtualnym ciałem staje się też motywem fabularnym filmów, czego przykładem jest już *The Looker* (1981) Michaela Crichtona, w którym poznajemy historię zastępowania modelek występujących w reklamach skanami 3D. Podobny charakter ma początkowa sekwencja *Kongresu* (*The Congress*, 2013) Ariego Folmana, luźno nawiązującego do *Kongresu Futurologicznego* Lema (1971). Aktorka Robin Wright gra tu samą siebie, stając na początku filmu przed decyzją, czy poddać się skanowaniu, co będzie się wiązało z całkowitym odsunięciem jej od gry aktorskiej. Ozdobą tej części filmu jest scena skanowania, w której rolę wysublimowanej technologii odgrywa prawdziwy, najbardziej w tej chwili zaawansowany na świecie skaner 3D opracowany przez zespół profesora Paula Debeveca (Light Stage).

Obie technologie pokazują dalsze konsekwencje technologicznego przejmowania kontroli nad ciałem aktora. W celu uzyskania pożądaných efektów musi być ono śledzone i ujawnione we wszystkich najdrobniejszych szczegółach. Można tu mówić o bezbronnej nagości ciał aktorów, które na potrzeby dzieła filmowego są parametryzowane w najdrobniejszych szczegółach, a każdy możliwy ich układ jest rejestrowany (mimika, ruchy mięśni, gestykulacja, kształt ciała, struktura skóry, typ chodu).

Technologie konkurencyjnych zestawień

Ciało ekranowe budowane za pośrednictwem technologii efektów specjalnych jest często efektem różnorodnych wyborów w obszarze ontologii swojego „bu-

dulca". To, co jawi nam się jako ciało biologiczne w ukończonym filmie, w momencie jego tworzenia może mieć zupełnie inną proveniencję lub jest zbiorem zróżnicowanych ontologicznie elementów. Historia efektów specjalnych jest często historią takich wyborów, co potwierdzają przykłady filmów hybrydowych, w których aktorzy są łączeni przy użyciu techniki podwójnej ekspozycji z animowanymi poklatkowo figurkami Willisa O'Briena na przykład w *Zaginionym świecie* (*The Lost World*, 1925) Harry'ego O. Hoyta i *King Kongu* (1933) Meriana C. Coopera i Ernesta B. Schoedsacka czy później z nowatorskimi potworami z filmów Raya Harryhausena i animatronicznymi stworami Stana Winstona.

Rozwój efektów specjalnych poszerza paletę wyborów ekranowego ciała. W popularnych filmach z lat 80. XX wieku z udziałem Arnolda Schwarzeneggera, takich jak *Terminator* (1984) Jamesa Camerona czy *Pamięć absolutna* (*Total Recall*, 1990) Paula Verhoevena, wielokrotnie stosowano wykonane z różnych materiałów repliki ciała aktora wykorzystywane w efektach pirotechnicznych i w scenach wymagających destrukcji manekina. Często wyposaża się je w elementy animatroniczne pozwalające na zdalne poruszanie sztucznymi organami i głową. Odlewy ciał aktorów były wykorzystywane w wielu innych późniejszych filmach. Symboliczny charakter miało pokryte ranami, sztuczne ciało Chrystusa wykorzystywane jako zamiennik ciała Jamesa Caviesela podczas kręcenia *Pasji* (*The Passion of the Christ*, 2004) Mela Gibsona. Silikonowe *Corpus Christi* to sugestywny znak czasów współczesnego kina efektów.

Aspekty konkurencyjnych ciał filmowych warto rozpatrywać w odniesieniu do efektu morfingu, realizowanego w różny sposób od strony warsztatowej. W perspektywie tradycyjnych trików wielokrotnie przekształcenie bohatera w inną postać odbywa się z wykorzystaniem różnorodnych faz pośrednich. Przekształcenie ludzkiego bohatera w wilkołaka w *Amerykańskim wilkołaku w Londynie* (*An American Werewolf in London*, 1981) Johna Landisa odbywa się najpierw przez dodanie typowej charakteryzacji, potem przez umieszczenie elementów protetycznych na twarzy i korpucie aktora, aż kończy się na wykorzystaniu plastikowych statycznych odlewów i animatronicznego odpowiednika pełnej postaci wilka. W kinie cyfrowym morfing jest wyliczany najczęściej przez odpowiedni algorytm, ale na biegunach tego procesu sytuuje się zarejestrowane w tradycyjny sposób ciało aktora oraz w pełni wirtualna postać, której mimika odpowiada mimice aktora, co widać choćby w metamorfozie Dr. Bruce'a Bannera w postać Hulka w ekranizacji z 2003 r. Norman M. Klein wskazuje, że ciało podlegające morfingowi na ekranie staje się „wydarzeniem”, zwracając się w ten sposób w kierunku wizji ciała w duchu Deleuze'a³⁹.

Okres kina cyfrowego zapoczątkowany efektami z lat 80. XX wieku, przygotowywanymi na potrzeby takich filmów, jak *TRON* (1982) Stevena Lisbergera czy *Star Trek II: Gniew Khana* (*Star Trek II: The Wrath of Khan* 1982) Nicholasa Meyera, przynosi kolejne możliwości wyboru ciał o różnym statusie. Tym razem zaczynają się rozwijać możliwości kreowania ciał wirtualnych. Coraz doskonalsi bohaterowie wykonani przy użyciu grafiki 3D zaczynają zaludniać filmy akcji, sf i *fantasy*. Obok Cindy, pierwszej cyfrowej bohaterki przygotowanej na potrzeby filmu *The Looker* już w 1981 r., pojawiają się pierwsi bohaterowie animacji 3D Studia Pixar, m.in. Andre i Wally z 1984 r.⁴⁰ oraz Tony de Peltrie, pierwsza postać wyposażona w mimikę twarzy. Z lat 90. XX w. pochodzą dojrzałe już postacie

takie, jak tytułowy duszek z filmu *Kacper* (*Casper*, 1995) Brada Silberlinga, bohaterowie *Toy Story* (1996) Johna Lassetera czy Draco w *Ostatnim smoku* (*Dragonheart*, 1996) Roba Cohena.

Wirtualni bohaterowie z czasem zaczynają się różnicować. Od pewnego momentu nie muszą być konieczniami postaciami animowanymi samodzielnie przez twórców. Rozwój skryptów sztucznej inteligencji pozwala na nadawanie im coraz większej autonomii, czego dobrym przykładem jest trylogia *Władca Pierścieni* w reż. Petera Jacksona. W niektórych scenach grający na planie aktorzy byli zestawiani z wirtualnymi postaciami wyposażonymi w *quasi*-samodzielne mózgi oraz z wirtualnym tłumem animowanym przez opracowany przy okazji filmu, a obecnie bardzo popularny program Massive ⁴¹.

Technologie ciał hybrydowych

Ciekawym przypadkiem swobody w kreowaniu integralnego ciała ekranowego, które „podskórną” jest misternie budowaną konstrukcją, są technologie ciał hybrydowych i technologiczno-wirtualno-biologicznych asamblaży. W takich filmach, jak *Ciekawy przypadek Benjamina Buttona* (*Courious Case of Benjamin Button*, 2009) Davida Finchera czy *Kapitan Ameryka: Pierwsze starcie* (*Captain America: The First Avenger*, 2011) Joe Johnstona, tytułowe postaci w wybranych sekwencjach są konstruowane są z ciał dwóch aktorów. W pierwszym przypadku głowa pochodziła od Brada Pitta, a korpus od innego aktora o szczuplej budowie. W drugim z filmów aktorzy, Chris Evans i Leander Deeny, wspólnie odgrywali chuderlawego szeregowca Steve’a Rogersa. Jeszcze bardziej misterną hybrydę zbudowano na potrzeby *Avatara* Jamesa Camerona (2009). W scenie określanej jako pieta, kiedy to Neytiri po raz pierwszy spotyka się z prawdziwym kalekim Jake’iem Sullym, brało udział troje aktorów: Zoe Saldana, Sam Worthington i mała dziewczynka, której ciało miało odzwierciedlać proporcje między ciałem człowieka a Na’vi, oraz dwóch wyposażonych w zielone stroje pomocników. Wykorzystano również zieloną protezę głowy ⁴². Zdarzają się także produkcje filmowe, w których można mówić o „samohybrydach”. W filmie *Ze śmiercią jej do twarzy* (*Death Becomes Her*, 1992) Roberta Zemeckisa postać kreowana przez Meryl Streep ożywa po śmierci w formie ciała z odwróconą o 360 stopni głową. Bohaterka została wykreowana przez połączenie granych osobno partii ciała i głowy aktorki.

Hybrydowe łączenie ciał za pośrednictwem cyfrowych efektów specjalnych ujawnia się także w formie tzw. podmiany twarzy. Twarze znanych aktorów są wy-preparowywane na potrzeby sekwencji, w których reszta ciała jest odgrywana przez kaskadera. Zdarza się to też w sytuacjach, gdy film musi zostać dokończony po śmierci aktora zmarłego w trakcie zdjęć, jak stało się to w wypadku Brandona Lee w *Kruku* (1994) Alexa Proyasa albo Paula Walkera w *Szybkich i wściekłych 7* (*Furious 7*, 2015) Jamesa Wana.

W wielu filmach ostateczne ciało ekranowe jest kreowane z elementów trojakiiego rodzaju: fragmentów ciała ludzkiego, elementów maszyny oraz partii wirtualnych. W ten sposób były tworzone postaci centaurów z *Opowieści z Narnii: Księciu Kaspianie* (*The Chronicles of Narnia: Prince Caspian*, 2008) Andrew Adamsona, złożone z ciał aktorów, do których dołączono pokryte zieloną farbą korpusy koni na kołach, zastępowane w postprodukcji wirtualnymi końskimi tu-

łowiami. Podobne sceny bardzo wyraziście pokazują, jak mocno „cyborgiczne” są ciała ekranowych postaci, jawiące się w końcowym obrazie jako koherentne całości.

Zwierzęce spektakle

Przełom XIX i XX w. był okresem, w którym ciała zwierząt często były poddawane spontanicznym i niczym nieobwarowanym pochwycciom. Warto tu przypomnieć choćby wysublimowane, choć ograniczające swobodę ruchu, miografy i chronofotografy Étienne-Jules’a Mareya, który służyły mu do studiowania mechaniki ciała różnorodnych gatunkowo zwierząt⁴³. W filmie zarejestrowanym dla Thomasa Edisona w 1903 r. ginie rażony prądem słoń Topsy. Ten bardzo brutalny sposób eliminacji zwierzęcia nie jest jeszcze źródłem żadnego triku, ale film z egzekucji stał się bardzo popularnym widowiskiem. W kolejnych dziełach z różnych okresów XX i XXI w. można jednak zaobserwować, w jaki sposób uśmiercane lub męczone ciało zwierzęcia służy wizualnemu efektowi oraz w jaki sposób staje się ono materiałem eksploatacyjnym aparatu kina i elementem biopolitycznego dyskursu władzy⁴⁴. Znamiennym przykładem z pierwszego okresu rozwoju filmu są owady uśmiercane przez Władysława Starewicza na potrzeby jego pionierskich animacji (np. *Piękna Lukanida* czy *Konik polny i mrówka*, oba filmy z 1912). Martwe owady paradoksalnie są na nowo powoływane do życia za pośrednictwem poklatkowej animacji, stają się więc swoistymi filmowymi *zombies*⁴⁵.

W *Czasie apokalipsy* (*Apocalypse Now*, 1979) Coppoli pokazane zostało prawdziwe rytualne zabójstwo bawołu, który został złożony w ofierze przez rzeczywiste plemię biorące udział w zdjęciach. Wizualnym spektaklem był *Cockfighter* (1974) Monte Hellmana, w którym sportretowano w paradokumentalnym stylu brutalne walki kogutów. Równie okrutne jest polowanie na bażanty i króliki przedstawione w *Regułach gry* (*La Regle du jeu*, 1939) Jeana Renoira, które stanowi idealny przykład antropocentrycznej hegemonii nad naturą. Sugestywnie i równie znamienne wygląda też scena zjadania żywej ośmiornicy przez bohatera filmu *Oldboy* (2004)⁴⁶ Chan-wooka podczas kręcenia której aktor musiał zagryźć na śmierć cztery osobniki.

Na planie *Hobbita* zdechło z różnych przyczyn, takich jak odwodnienie, wyczerpanie czy utonięcie, 27 owiec i kóz⁴⁷. Słynny tygrys o imieniu King z ekranizacji *Życia Pi* (*Life of Pi*, 2013) Anga Lee o mało co nie utopił się w sadzawce, w której kręcono⁴⁸. W *Był sobie pies* (*Dog’s Purpose*, 2017) Lasse Hallströma głównego psiego bohatera przymuszano do odgrywania scen w rzece zainscenizowanej w studio. Zwierzę mimo oporu brutalnie było wpychane do wzburzonej wody i się w niej podtapiało⁴⁹. We wszystkich omawianych przykładach instrumentalne traktowanie zwierząt pozwala na wykreowanie atrakcyjnego efektu wizualnego. Zwierzęce ciało staje się więc kolejnym zasobem wykorzystanym w aparacie kina.

Zaprezentowane dyskursy ciał ekranowych i biologicznych w aparacie kina są jedynie pewnym wyborem bogatego zbioru relacji między ciałami wplątanymi w fazę konstruowania ekranowego świata przedstawionego a ich filmowymi wizerunkami i konstruktami. Materiały robocze projektów filmowych pozwalają

uchwycić ową nieustanną dynamikę między całościowością a fragmentarycznością ciała, między ciałem a jego wizerunkiem, między autonomią a poddaniem się technologicznemu procesowi i zaawansowanym algorytmom. Na obszarze efektów specjalnych odbywa się nieustanna gra między continuum ciała ekranowego a „diskontinuum” ciała produkcyjnego.

Podstawowe efekty tych dynamik to ukryta niejednorodność ciał, które zostały ukonstytuowane z elementów różnych ontologicznie lub są napędzane odmiennymi „agentywnościami”. Wysublimowane techniki cyfrowych i tradycyjnych efektów specjalnych stawiają przed aktorami nowe wyzwania dotyczące technik aktorskich. Po części przyczyniają się także do postrzegania ich ciał jako bogatych źródeł zasobów pieczołowicie wypreparowywanych i katalogowanych. Hybrydy biologiczno-technologiczno-informacyjne, budowane na planie i w procesie postprodukcji, z jednej strony pozwalają twórcom filmowych widowisk na kreacyjną swobodę, ale z drugiej strony cyborgizują postaci filmowe, które nie są już efektem autonomii aktora, a wręcz nie są już nawet efektem autonomii ciała. Stają się coraz częściej poddanym wielostronnej obróbce echem podmiotu i jego ucieleśnienia, efektem gry i polem wizualnego eksperymentu. Kategoria Stelarcowego przestarzałego ciała ma zatem we współczesnej technologii efektów specjalnych silne uzasadnienie, co podkreśla także Klein: *Jeśli efekty specjalne przepowiadają to, co ma nadejść, nasze ciała mogą zmienić się w protetycznego gospodarza dla elementów wszczepianych nam przez media*⁵⁰.

JAN STASIEŃKO

¹ Oczywiście historia efektów specjalnych może być uznawana za dłuższą, jeśli uwzględnić choćby zapoczątkowane w XVIII w. fantasmagorie i atrakcje na terenie Targów Świątecznych organizowanych od połowy XIX w.

² Zapoczątkowane przez Mélièsa kino atrakcji samo w sobie uruchamia też interesujące metakonteksty ciała, bowiem zarówno w jego pokazach filmowych, jak i jego naśladowców w Europie i w Stanach Zjednoczonych ujawnia się dosyć często fizyczna obecność operatora, który wzbogaca projekcję o własne działania, komentarze i dodatkowe triki, zob. T. Gunning, *The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde*, „Wide Angle” 1986, t. 8, nr 3 i 4, s. 65.

³ M. Pierson, *Special Effects: Still in Search of Wonder*, Columbia University Press, New York 2012, s. 106.

⁴ Eric S. Jenkins posłużył się bardzo ciekawą kategorią afektów specjalnych (*special affects*), którą co prawda określa afektywne strategie sprzedażowe ukrywane w animacjach Disneya, ale sam termin bardzo pasuje do przyjętej tu optyki, zob. tegoż, *Special Affects: Cinema, Animation and the Translation of*

Consumer Culture, Edinburgh University Press, Edinburgh 2014.

⁵ S. Bukatman, *Matters of Gravity: Special Effects and Supermen in the 20th Century*, Duke University Press, Durham 2003.

⁶ N. M. Klein, *The Vatican to Vegas: a history of special effects*, New Press, New York 2004.

⁷ Zob. tamże, *Alien Thrills: Epic Shocks on Screen, 1895 to the Present*, s. 205-298.

⁸ J. A. Turnock, *Plastic Reality: Special Effects, Technology, and the Emergence of 1970s Blockbuster Aesthetics*, Columbia University Press, New York 2015, na temat antropologicznych konsekwencji cyfrowych warstw obrazu filmowego zob. też rozdz.: *Kino-cyborg i człowiek-warstwa – technologie filmowe jako wehikuly posthumanizmu*, w: J. Stasięńko, *Niematerialne Galatee w wehikulach rozkoszy i bólu. Technologie mediów jako aparaty kreowania posthumanistycznej intymności*, Wydawnictwo Naukowe Katedra, Gdańsk 2015.

⁹ L. C. Grabbe, P. Rupert-Kruse, N. M. Schmitz (red.), *Cyborgian Images: The Moving Image between Apparatus and Body, Yearbook of Moving Image Studies*, Büchner-Verlag, Darmstadt 2015.

- ¹⁰ J. Auerbach, *Body Shots: Early Cinema's Incarnations*, University of California Press, Berkeley 2007.
- ¹¹ Tamże, s. 2.
- ¹² Auerbach pokazuje np. jak Étienne Jules Marey zrywa z indeksalnością obrazu fotograficznego, pokrywając czarną skórą (czarnym trykotem) ciała aktora w opracowanej przez siebie technologii, którą można nazwać prapoczątkiem systemów *motion capture*, tamże, s. 10.
- ¹³ L. Cartwright, *Screening the Body: Tracing Medicine's Visual Culture*, Univ. of Minnesota Press, Minneapolis 1995, s. 4.
- ¹⁴ A. Badiou, *Cinema*, Polity Press, Cambridge 2013, s. 148.
- ¹⁵ Tamże, s. 149.
- ¹⁶ T. Elsaesser, *Media archaeology as symptom*, „New Review of Film and Television Studies” 2016, t. 14, nr 2, s. 207.
- ¹⁷ J. Moan, *Submerged Landscapes of the Post-modern Body: Surface, Text, Commodity*, w: *Moving Images: From Edison to the Webcam*, red. J. Fullerton, A. Söderbergh Widding, Indiana University Press, Bloomington–Indianapolis 2000, s. 127.
- ¹⁸ J. Halberstam, I. Livingston, *Introduction*, w: *Posthuman Bodies*, red. J. Halberstam, I. Livingston, Indiana University Press, Bloomington–Indianapolis 1995, s. 2.
- ¹⁹ M. B. N. Hansen, *Bodies in Code, Bodies in Code: Interfaces with Digital Media*, Routledge, London–New York 2012, s. 4.
- ²⁰ Zob., np. E. Fox-Kales, *Body Shots. Hollywood and the Culture of Eating Disorders*, SUNY Press, Albany 2011, A. J. Bastién, *Hollywood Has Ruined Method Acting*, „The Atlantic” (11 sierpnia), <http://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2016/08/hollywood-has-ruined-method-acting/494777/> (dostęp: 10.09.16).
- ²¹ *Body Invaders: Panic Sex in America*, red. A. Kroker, M. Kroker, New World Perspectives, Montreal 1987.
- ²² Tamże.
- ²³ Stelarc, *From Psycho-Body to Cyber-Systems: Images as Post-human Entities*, w: *Virtual Futures: Cyberotics, Technology and Post-human Pragmatism*, red. J. Broadhurst Dixon, E. J. Cassidy, Routledge, London–New York, 1998, s. 153-163.
- ²⁴ Tamże, s. 159.
- ²⁵ N. Boyd, *Head Gear – The Evolution of the Helmet Cam*, „Video & Filmmaker”, <http://videoandfilmmaker.com/wp/index.php/features/head-gear-evolution-helmet-cam/> (dostęp: 17.05.14).
- ²⁶ B. Robertson, *Mike, the Talking Head*, „Computer Graphics World” 1988, nr 11(7), <http://design.osu.edu/carlson/history/PDFs/Mike.pdf> (dostęp: 25.08.15)
- ²⁷ A. R. Boone, *Snow White and the Seven Dwarfs*, „Popular Science”, styczeń 1938, s. 52, <http://blog.modernmechanix.com/the-making-of-snow-white-and-the-seven-dwarfs/2/#mmGal> (dostęp: 10.09.16).
- ²⁸ S. Prince, *True Lies: Perceptual Realism, Digital Images, and Film Theory*, „Film Quarterly” 1996, t. 49, nr 3, s. 27-37; autor obok analizy *Forresta Gump* odwołuje się także m.in. do *Parku Jurajskiego i Prawdziwych kłamstw*. Na temat *Forresta Gump* i *Zeliga* zob. też J. Baron, *The Archive Effect: Found Footage and the Audiovisual Experience of History*, London–New York 2013, s. 55-60.
- ²⁹ R. Burnett, *How Images Think*, Cambridge 2005.
- ³⁰ Ciało jako niewidoczny motor akcji ujawnia się też wyraziście w figurkowej animacji poklatkowej. Ręka animatora jest źródłem zmiany pozycji lalek na planie, której nie widać w ostatecznym obrazie filmowym. I znów owa dynamika nadawana przez ludzkie ciało ujawnia się dopiero w dokumentach z planu, a dokładniej w timelapsach, które były kręcone już od czasów modeli animowanych przez Raya Harryhousena.
- ³¹ G. Harvey, *Animism: Respecting the Living World*, Hurst & Co., London 2005; N. Bird-David, „Animism” Revisited: Personhood, Environment, and Relational Epistemology, „Current Anthropology” 2000, nr 41, s. 67-91; T. Ingold, *Rethinking the animate, re-animating thought*, „Ethnos” 2006, nr 71(1), s. 9-20; D. Abram, *The Spell of the Sensuous: Perception and Language in a More-than-Human World*, Pantheon Books, New York 1996.
- ³² To nasycanie podmiotowością ujawnia się zarówno w definicji noosfery de Chardina, która ma być wg niego sferą wokółziemskiej świadomości, a także w koncepcji ewolucji kosmicznej, wg której wszechświat dąży do stanu pełnego nasycenia duchowością ujawniającego się w figurze Chrystusa kosmicznego, zob. P. T. de Chardin, *Zarys wszechświata personalistycznego i inne pisma*, przekł. zbiorowy, Instytut Wydawniczy PAX, Warszawa 1985.
- ³³ J. A. Turnock, *Plastic Reality: Special Effects, Technology, and the Emergence of 1970s Blockbuster Aesthetics*, Columbia University Press, New York 2014, s. 2.
- ³⁴ J. Duncan, *All the Way*, „Cinefex” 2008, nr 112, s. 45-46.
- ³⁵ W. Raghupathi, V. Raghupathi, *Big data analytics in healthcare: promise and potential*, „Health Information Science and Systems”, 2014, nr 2.

- ³⁶ R. Braidotti, *Po człowieku*, tłum. J. Bednarek, A. Kowalczyk, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2016, s. 234.
- ³⁷ Zob. <http://www.johnnyeckmuseum.com/magic/rajahraboid.html> (dostęp: 20.01.17).
- ³⁸ Zob. np. www.digilegs.com, (dostęp: 20.09.16).
- ³⁹ N. M. Klein, dz. cyt., s. 253.
- ⁴⁰ Dokładniej film został opracowany przez zespół Johna Lassetera, który na tym etapie pracował jeszcze w Graphics Group – podspółce Lukas Film. Z tego oddziału wyłonił się już w 1986 r. niezależny Pixar.
- ⁴¹ J. Duncan, Ring Masters, „Cinefex” 2002, nr 89, s. 70. Szerzej o posthumanistycznych kontekstach programu Massive pisze Drew Ayers, zob. tegoż, *Chimeras and Hybrids: The Digital Swarms of the Posthuman Image*, w: *The Palgrave Handbook of Posthumanism in Film and Television*, red. M. Hauskeller, C. Carbonell, T. Philbeck, Palgrave MacMillan, London–New York 2015.
- ⁴² J. Duncan, *The Seduction of Reality*, „Cinefex” 2010, nr 120, s. 120.
- ⁴³ Zob. E. J. Marey, *Animal Mechanism: A Treatise on Terrestrial and Aërial Locomotion*, New York 1874.
- ⁴⁴ Uśmiercenie (tym razem ciała ludzkiego) jako źródło filmowego efektu wizualnego jest charakterystycznym motywem fabularnym animacji Tomasza Bagińskiego *Sztuka spadania* (2004).
- ⁴⁵ Widzowie pierwszych filmów Starewicza wielokrotnie uznawali, że owady są żywe i podawane były specjalnej tresurze, zob. W. Jew-siewicki, *Ezop XX wieku. Władysław Starewicz pionier filmu lalkowego i sztuki filmowej*, wyd. 2., popr. i uzup., Wydawnictwa Radia i Telewizji, Warszawa 1989, s. 40.
- ⁴⁶ Zob. *Yes, animals were harmed: 21 films and TV shows that killed or hurt animals* <http://www.avclub.com/article/yes-animals-emwereem-harmed-21-films-and-tv-shows-72051> (dostęp: 23.09.16).
- ⁴⁷ D. Wyatt, T. Walker *27 animals died during filming of Hollywood blockbuster The Hobbit: An Unexpected Journey, says report*, Independent, 26.11.13, <http://www.independent.co.uk/news/world/americas/27-animals-died-during-filming-of-hollywood-blockbuster-the-hobbit-an-unexpected-journey-says-report-8965357.html> (dostęp: 20.02.17).
- ⁴⁸ Ekranowy tygrys Richard Parker był w wielu sekwencjach generowany komputerowo, ale wcieliło się w niego również żywe zwierzę, zob. *Animals were harmed*, <http://www.hollywoodreporter.com/feature>, (dostęp: 15.09.16).
- ⁴⁹ S. Gonzalez, CNN, „A Dog’s Purpose” author: „Shocking” leaked video „mischaracterizes” on-set animal safety, CNN Entertainment, 21.01.17, <http://edition.cnn.com/2017/01/20/entertainment/a-dogs-purpose-w-bruce-cameron-statement/> (dostęp: 23.01.17).
- ⁵⁰ N. M. Klein, dz. cyt., s. 228.