

# Plastelinografia inności

O twórczości Adama Elliota

MAGDALENA HANCZYN

*Plastelina ma naturalny urok, ponieważ jest trójwymiarowa i niezwykle elastyczna. Art Clokey powiedział mi kiedyś, że przemawia ona do zbiorowej podświadomości, gdyż do pewnego stopnia każdy z nas zrodził się z gliny. Wówczas uważałem tę opinię za odrobinę wydumaną, jednak dziś wiem, że miał rację. To medium dociera do nas w pewien nieokreślony, pozazmysłowy sposób <sup>1</sup>.*

Michael Frierson

Gdy w 1995 r. odbyła się premiera pierwszego pełnometrażowego filmu zrealizowanego w pełni za pomocą techniki komputerowej – *Toy Story* – oczywiste było, że kino animowane bardzo się zmieni. Technika cyfrowa doskonale eksponuje charakter animacji jako nieograniczonej „sztuki niemożliwości”, co w ostatnich latach przyczyniło się do poszerzenia horyzontów medium filmu animowanego. Przewodzące w tej dziedzinie potężne amerykańskie studia animacji, takie jak Pixar oraz DreamWorks, realizują projekty generujące ogromne zyski. Ponadto obrazowanie komputerowe zostało zaadaptowane przez kino *live-action*, w którym nierzadko odgrywa kluczową rolę. Niegdysiejsze przewidywania dotyczące charakteru współczesnego kina animowanego okazały się słuszne, bowiem technika cyfrowa zdominowała produkcje fabularne oraz telewizyjne. Zdawałoby się, że w takiej przestrzeni nie ma miejsca na tradycyjną animację poklatkową, której istnienie, wedle wszelkich przesłanek, powinno zostać wyparte przez postęp technologiczny. Przepuszczenie to mogłoby być tym bardziej słuszne w odniesieniu do filmów plastelinowych, które zawsze stanowiły pewien margines w kinie animowanym. Jednak właśnie dzięki takiemu stanowi współczesnej animacji filmy plastelinowe zyskują atrybut wyjątkowości, zwłaszcza wtedy, gdy ich realizacji podejmuje się twórca charakteryzujący się niecodziennym radykalizmem estetycznym.

Australijski reżyser, scenarzysta i animator Adam Elliot z niezwykłą konsekwencją tematyczno-stylistyczną tworzy oryginalne filmy plastelinowe. W dyskursie filmoznawczym funkcjonuje pewne, skądinąd słuszne, przeświadczenie, że ze względu na normy estetyczno-produkcyjne panujące w kinematografii nie jest łatwo odcisnąć autorskie piętno na własnym dziele <sup>2</sup>. Twórczość Elliota zdaje się przejawem jakości powstałej na przecięciu rozrywki i wyrazistej indywidualności. Jeszcze bardziej przykuwa uwagę fakt, że reżyser tworzy poza obszarem kina amerykańskiego i europejskiego, a uprawiana przez niego tradycyjna animacja przedmiotowa, realizowana za pomocą techniki poklatkowej, wyróżnia się na tle

dominującej obecnie animacji cyfrowej. Twórcy tacy, jak Henry Selick, Tim Burton czy studio Aardman dowodzą, że animacja przedmiotowa nie odeszła do lamusa. Elliot jest w tym poglądzie jeszcze bardziej konsekwentny, gdyż w trakcie realizacji własnych filmów nie wspomaga się obrazowaniem komputerowym<sup>3</sup>. Jego twórczość stanowi zwrot ku podmiotowości i skłania do refleksji, otwierając widza na Innego. Mimo umowności tworzywa i medium animacyjnego moc oddziaływania filmów Elliota ma charakter irracjonalny<sup>4</sup>. Sztuczność plastelinowego świata nie przeszkadza widzom w zaangażowaniu w jego dzieła, które są zdolne do budzenia całego spektrum emocji. Zamiłowanie australijskiego reżysera do plasteliny wynika m.in. z taktylnej natury tworzywa. Paradoksalnie, w przeciwieństwie do animacji cyfrowej, jej siłą jest niedoskonałość – publiczność widzi odciski palców na plastelinie, co przydaje filmowi realnego, materialnego wymiaru.

Australijski twórca swoje dzieła określa terminem *clayography* (*clay* – glina, plastelina, *biography* – biografia). Jego plastelinowe biografie to historie inspirowane wydarzeniami oraz osobami z życia prywatnego. Nie jest to jednak proste przełożenie charakterów i sytuacji, gdyż – jak sam twierdzi – nigdy nie pozwoli, aby prawda stanęła na drodze dobrego opowiadania<sup>5</sup>. Filmy Elliota są zespoleniem komedii oraz dramatu, humoru oraz gorzkości, radości oraz wzruszenia, co kształtuje tragikomiczny sposób opowiadania. Nieobce australijskiemu reżyserowi jest poruszanie tematów krępujących, przemilczanych, dramatycznych, uznawanych za tabu. Elliot nie obawia się mówić z przymrużeniem oka o takich sprawach, jak religia, wojna czy tożsamość płciowa. Pomaga mu w tym umowność samego tworzywa, bowiem plastelina niejako zmniejsza ryzyko, że przedstawienie tych tematów z zastosowaniem humoru wizualnego (w tym sytuacyjnego) oraz błyskotliwej i dowcipnej narracji mogłoby zostać odebrane jako ordynarne bądź prymitywne. Australijski reżyser kreuje tym samym jakość, która wprawia widza w zakłopotanie, równocześnie angażując go emocjonalnie w plastelinowe historie.

W dorobku Adama Elliota znajdują się cztery krótkie metraże: *Wujek* (*Uncle*, 1996), *Kuzyn* (*Cousin*, 1998), *Brat* (*Brother*, 1999), nagrodzony Oscarem *Harvie Krumpet* (2003) oraz jeden film pełnometrażowy – *Mary i Max* (*Mary and Max*, 2009). Osia każdej historii są problemy jednostki. Zarówno minibiografie z krótkometrażowej trylogii, jak i 23-minutowa biografia tytułowego Harviego oraz dwie symultaniczne biografie Mary i Maksa, zapośredniczone przez rzadko spotykaną w kinie narrację epistolarną, eksplorują tematykę egzystencjalną. Trylogia *Wujek*, *Kuzyn*, *Brat* przedstawia codzienność pozornie zwykłych ludzi z punktu widzenia członka rodziny, który był uczestnikiem bądź obserwatorem ich życia. Pozorna powszedniość egzystencji przeciętnych krewnych jest jedynie pretekstem do wyeksponowania wyjątkowych, dziwnych i osobliwych cech oraz nietypowych hobby i przyzwyczajzeń.

*Harvie Krumpet* to historia pechowca cierpiącego na zespół Tourette’a. Urodzony na początku lat 20. XX w. i wychowany w niewielkiej chatce w polskim lesie, w wieku 20 lat traci oboje rodziców. Z powodu ataku Niemców na Polskę emigruje do Australii. Żyje bardzo skromnie w jednym domu z innymi imigrantami, wielokrotnie zmienia pracę, ma spore trudności z przystosowaniem do życia w społeczeństwie, często choruje, ulega wypadkom i wiele razy trafia do szpitala. Po upływie lat zakłada rodzinę, żeniąc się z pielęgniarką i adoptując niepełnosprawną dziewczynkę. W dziele Elliota mamy do czynienia z niezwykle spięt-

rzeniem dziwności, chorób i przeciwności losu. Problemów przybywa w zastraszającym tempie, a jednego „zwykłego” człowieka spotyka wiele niezwykłych i w większości przykrych bądź bolesnych zdarzeń.

Z kolei *Mary i Max* to film, w którym Elliot opowiada o korespondencyjnej przyjaźni australijskiej ośmiolatki – Mary Daisy Dinkle, mieszkającej na przedmieściach Melbourne, i 40-letniego Żyda – Maksa Horovitz, osiedlonego w Nowym Jorku. Mary jest córką alkoholiczki-kleptomanki oraz amatora wypychania zwierząt. Dziewczynka czuje się zaniedbana, brzydka, bardzo samotna i desperacko szuka przyjaciela, który objaśni jej skomplikowany świat. Píše zatem list do losowo wybranego z książki telefonicznej mieszkańca Stanów Zjednoczonych i niecierpliwie wyczekuje odpowiedzi. List ten otrzymuje otyły Max cierpiący na zespół Aspergera. Niespodziewana przesyłka zaburza jego poczucie równowagi i destabilizuje skrupulatnie poukładane życie. Max, mimo wszelkich obaw, bardzo nerwowej reakcji, kompletnego braku zrozumienia i zaufania do ludzi, decyduje się odpisać, w nadziei że właśnie u Mary odnajdzie zrozumienie. Ich korespondencyjna przyjaźń i wieloletnia wymiana listów stanowią oś narracyjną. Wokół niej jest skonstruowana opowieść, podczas której poznajemy bliżej ich osobowości, przeszłość, rodzinę, sąsiadów, problemy i choroby, marzenia i pragnienia. Niejako „przy okazji” film podejmuje wiele ważkich społecznie tematów, takich jak uzależnienia, niepełnosprawność, upośledzenia, kalectwo oraz choroby, dziwne obsesje i hobby, nierówności na tle rasowym i płciowym, kwestie religijne itp.

Mimo że *Mary i Max* różni się nieco od krótkometrażowych animacji Elliota, przede wszystkim bardziej rozbudowaną konstrukcją fabularną oraz zdecydowanie bardziej dynamiczną formą, wydzwięk filmu oraz nagromadzenie charakterystycznych lejtmotywów tworzą spójny, charakterystyczny styl jego dzieł. Australijski reżyser tworzy opierając się na pewnej podstawowej strukturze powracających motywów tematycznych i stylistycznych. Strukturalista Geoffrey Nowell-Smith twierdził, że mimo iż związek między autorem i jego filmami można dostrzec już na powierzchni dzieła, to najistotniejszy okazuje się – zgodnie z relacją Alicji Helman – *na poziomie głębszym – podstawowej struktury powracających motywów stylistycznych i tematycznych. Tworzą one wzór, który rozpoznany w jednym utworze będzie pojawiał się w następnym w oczywisty sposób, wyróżniając dzieła danego autora w kręgu innych, realizowanych przez jego współczesnych* <sup>6</sup>. Ową podstawową strukturę widzi także Alan Lovell, twierdząc w odniesieniu do koncepcji autora, że twórca realizuje filmy w oparciu o centrum, w którego obrębie powstają kolejne dzieła tego samego reżysera funkcjonujące jako mutacja bądź rozwinięcie zasadniczej bazy <sup>7</sup>. Właśnie na tej płaszczyźnie, wyodrębnionej przez Nowella-Smitha oraz Lovella, z pewnością ujawnia się autorstwo Adama Elliota, którego twórczość nabiera określonego kształtu, umownie zdefiniowanego jako „wzór” czy „struktura lejtmotywów”. Wiele elementów tematyczno-stylistycznych wciąż powraca w każdym kolejnym dziele australijskiego twórcy. Począwszy od charakterystyki i opisu postaci, przez określone tematy i problemy, po pewne środki wyrazu, chwytły, cytaty i przeróżne symbole krystalizuje się spójny i harmonijny kanon świadczący o wierności autora samemu sobie, własnej wizji i postrzeganiu świata oraz ludzi. Liczne elementy, takie jak cechy bohatera animowanego oraz ogólne kwestie społeczne, często łączą się ze sobą i stanowią integralną całość.

Bohater-człowiek-jednostka zajmuje centralne miejsce we wszystkich dziełach Elliota. Wokół niego koncentrują się zdarzenia i sytuacje będące rezultatem podjętych przez niego działań oraz jego zachowań. Jest nie tylko ośrodkiem akcji filmowej, ale też elementem poddanym drobiazgowej analizie. Wszystkie komponenty utworu są mu podporządkowane, a każdy pojedynczy film może być odbierany jako określone studium poświęcone jego osobowości i psychice. O funkcjonowaniu bohatera jako centralnego tematu scenariusza i filmu (*character-centered screenplay*), w odniesieniu do aktorskich filmów fabularnych, Maciej Karpiński pisze, że *fabuła jest wówczas w pewnym sensie pochodną osobowości bohatera, niemal dosłownie spełnia on rolę „katalizatora” procesów implikujących akcję (...). Można powiedzieć, że akcja niejako „obrosta” postać, która sama przez się jest kręgosłupem fabuły*<sup>8</sup>. Takimi postaciami w filmach Elliota są: Wujek, Kuzyn, Brat, Harvie Krumpet, Mary oraz Max, ale także postacie drugoplanowe, które mimo swojej pomniejszej, bądź czasem nawet marginalnej roli, są nośnikami niezwykle istotnych cech. Wszystkie Elliotowskie postaci (nie tylko ludzie, ale także zwierzęta) są wyraźnie zdeformowane. Kształty ich sylwetek i rysy twarzy są nieproporcjonalne, nieforemne, niezgrabne. Większość z nich jest brzydka i pokraczna, często świadoma tego i (bądź) informowana o tym przez otoczenie. Wybór reżysera jest nieprzypadkowy. Adam Elliot urodził się ze schorzeniem układu nerwowego – drżeniem fizjologicznym<sup>9</sup>, lecz nie pozwolił, aby ta dolegliwość stała się na drodze jego kariery jako animatora; twórczo ją spożytkował. Sam reżyser nazywa swoją dolegliwość „skazą”, o którą czasem pytają go inni ludzie, postrzegający go jako nerwowego. Mimo że czasem stanowi to dla niego problem, np. podczas rysowania bądź pisania, zaanektował tę przypadłość do swojego „chwijnego” stylu, transformując w swoją własną estetykę. To jedna z przyczyn właściwego temu twórcy postrzegania ludzkich wad i fizycznych ograniczeń jako mogących mieć również pozytywne aspekty<sup>10</sup>.

Fizyczne krzywizny i naturalne niedoskonałości są nieodłącznymi cechami Elliotowskich postaci. Wpływ na ich aparycję mają różne stopnie niepełnosprawności – wielu z nich ma upośledzenie wrodzone bądź nabyte w efekcie jakiegoś wypadku. Cierpią na dysfunkcję narządów ruchu, mają obniżoną sprawność motoryczną (np. córka Harwiego, sąsiad Mary Len Hislop). Elliotowscy bohaterowie cierpią też na schorzenia ujawniające się na poziomach obniżonej sprawności intelektualnej, zaburzenia funkcjonowania społecznego, komunikowania się, ograniczenia sprawności sensorycznej czy psychofizycznej spowodowanej chorobami somatycznymi itp. Część z tych przypadłości ma odbicie w ich wyglądzie, część ma podłoże psychiczne wiążące się z zaburzeniami psychotycznymi, upośledzeniem umysłowym czy zakłóceniem innych czynności psychicznych; nie brak także schorzeń wynikających z całościowych zaburzeń rozwojowych czy zmian nowotworowych. Jedną z najbardziej schorowanych postaci jest Harvie Krumpet. Urodził się z zespołem Tourette’a. W wyniku wypadku lekarze musieli wstawić mu do pękniętej czaszki metalową płytkę. Później trafił go piorun, powodując namagnetyzowanie tejże płytki. Bohater zachorował na raka jądra, nie ominęły go również astma, depresja i choroba Alzheimera.

Kolejną ważną i schorowaną postacią jest Max Horowitz. Jego stan psychofizyczny reżyser nakreślił z większą pieczołowitością (pozwolił na to długometrażowy format filmu), chcąc wnikliwie przedstawić schorzenia swojego bohatera

i obalić stereotypy wiążące się z jego chorobą<sup>11</sup>. Po jednym z wyjątkowo silnych ataków paniki Max trafił do szpitala psychiatrycznego, w którym zdiagnozowano u niego zespół Aspergera, co sam opisuje w liście do Mary jako neurobiologiczne, wszechobecne, rozwojowe upośledzenie, preferując przyjaźnie brzmiący skrót „Aspie”. Neurobiolodzy określają zespół Aspergera jako szczególną formę autyzmu, przyjmując za klucz do jego zrozumienia oraz identyfikacji pacjentów drobiazgową analizę poszczególnych przypadków<sup>12</sup>. Adam Elliot od 17. roku życia przyjaźni się korespondencyjnie z mężczyzną cierpiącym na zespół Aspergera i to właśnie on był główną inspiracją dla jego filmu i postaci Maksa. Za pomocą różnych chwytów narracyjno-stylistycznych Elliot przepuszcza w *Mary i Max* trudne treści przez sito groteski, pozwalając na oswojenie postaci, co prowadzi do jej lepszego zrozumienia, pokochania, a przynajmniej współczucia i empatycznego nastawienia. Max ma trudności w komunikowaniu się z otoczeniem, nie potrafi zrozumieć ani odczytać emocji innych ludzi, jest przewrażliwiony, niezdamny, nietaktowny, mnóstwo spraw wywołuje u niego wzmożony niepokój i panikę, nie potrafi wyrażać swoich uczuć. Drażnią i onieśmielają go takie tematy, jak miłość i seks, ale nie sprawia mu trudności ułożenie kostki Rubika. Ma umiejętność szybkiego czytania oraz rozległą wiedzę na temat religii. Łatwo wpada w histerię i jest agresywny wobec ludzi nieprzestrzegających przepisów, a podarowanie wygranej na loterii swojej podstarzałej i niedowidzącej sąsiadce Ivy świadczy o jego dobrym sercu. Poza zespołem Aspergera Max choruje na otyłość, nad którą nie potrafi, ale usiłuje zapanować, chodząc na spotkania grupy samopomocowej Anonimowych Obżartuchów. Ze względu na czynniki psychologiczne, takie jak częste wahania nastrojów, popadanie w stany lękowe, znudzenie, zniechęcenie, depresja, samotność i stres, Max oddaje się krótkotrwałym przyjemnościom, znajdując w nich ukojenie.

Niepozbowione wielu skaz są także postacie z trylogii krótkometrażowej. Tytułowy Wujek ma problemy z układem pokarmowym i nosi worek kolostomijny, Kuzyn choruje na dziecięce porażenie mózgowe, Brat jest astmatykiem, jego ojciec ma uszkodzony rdzeń kręgowy (jest sparaliżowany i porusza się na wózku inwalidzkim), sąsiad Brata choruje na makrocefalię i nawet ekspedientka ze sklepu zostaje scharakteryzowana przez pryzmat swoich dolegliwości jako krótkowzroczna posiadaczka żyłaków kończyn dolnych. Problemy zdrowotne nie ominęły również zwierząt – papuga Harwiego ma pasożyty i gubi pióra, a kot Maksa cierpi na tzw. cuchnący oddech i funkcjonuje bez prawego oka.

W twórczości Elliota można wyróżnić pewne zakresy tematyczne, w obrębie których autor stale się porusza. Sam reżyser twierdzi, że nie ma obsesji na punkcie konkretnych wątków w fabule i nie podporządkowuje struktury filmu uprzednio narzuconym sobie kwestiom, pisze „prosto z serca” oraz inspiruje się innymi ludźmi i rzeczywistością<sup>13</sup>, konsekwentnie skupia się na spójnym obszarze zagadnień. Wszystkie cechy jego postaci oraz kategorie tematyczne są tak głęboko zakorzenione w samym autorze, że samoistnie niosą określone, niezmiennie znaczenia. Jak wynika z powyższej analizy Elliotowskiego bohatera, filmy Australijczyka są przepełnione Innymi – jednostkami, które czują się lub są postrzegane przez większość jako odmienne, nieprzystające do norm społecznych bądź niestosujące się do nich, naznaczone chorobą, różniące się na przykład pod względem upodobań seksualnych czy pochodzenia. Z kategorią inności wiąże się pojęcie wy-



*Harvie Krumpet*, rež. Adam Elliot (2003)



*Harvie Krumpet*, rež. Adam Elliot (2003)



*Harvie Krumpet*, rež. Adam Elliot (2003)



*Mary i Max*, reż. Adam Elliot (2009)



*Mary i Max*, reż. Adam Elliot (2009)



*Mary i Max*, reż. Adam Elliot (2009)

obcowania, funkcjonujące często jako jej konsekwencja. Reżyser zaludnił swoje filmy jednostkami społecznie napiętnowanymi. Wózek inwalidzki, amputowane kończyny, otyłość, tiki nerwowe, niesfornie drgające ramię w efekcie porażenia mózgowego, aspołeczne zachowania związane z zespołami Aspergera czy Tourette'a wywołują określone reakcje wśród większości przeciętnych ludzi i niejednokrotnie warunkują zjawisko stygmatyzacji, z którym osoby chore i cierpiące muszą się borykać. Nie brak wśród Elliotowskich postaci nałogowców (np. alkoholików, takich jak matka Mary, czy palaczy, takich jak Harvie), chorych psychicznie, bezrobotnych oraz należących do różnych mniejszości, m.in. seksualnych (Damian Podopolous z *Mary i Max*) czy narodowych (Max). Inni, postrzegani jako odbiegający od wszelkich norm, zostają społecznie naznaczeni, co objawia się już od najmłodszych lat pod postacią nękania, prześladowania, wyśmiewania i celowego lekceważenia<sup>14</sup> przy zachowaniu bezpiecznego dystansu często prowadzącego do wykluczenia Innych poza nawias normalności, rozumianej jako „właściwa” przez większość społeczeństwa.

Adam Elliot z naturą szczerego, bezpretensjonalnego i nieosądzającego dziecka, wywołującego popłoch wśród dorosłych, pokazuje palcem wszystkich Innych. Jego obserwacje są uczciwe, bezpośrednie, dosłowne do bólu, ale ciepłe i wolne od deprecjacji. Wydaje się, że wbrew zakorzenionym w nas uprzedzeniom oraz nawarstwionym opiniom, często błędnym, wmówionym i bezwiednie powtarzanym, reżyser chciałby, aby umysł widza był *tabula rasa* zapisywaną nowymi doświadczeniami, faktami i emocjami wypływającymi z jego filmów. Twórca unaocznia mechanizm funkcjonowania Goffmanowskiej kategorii piętna i modyfikuje nasze nastawienie wobec Innych, wskazując na pozytywne cechy swoich bohaterów. Elliot w pewnym sensie dokonuje transgresji – przenosi punkt ciężkości z inności odstręczającej na inność oswojoną i pośrednio namawia widza do aprobaty takiego sposobu pojmowania odrębności.

W życie Elliotowskich bohaterów nierozzerwalnie są wpisane samotność i poczucie braku, które determinują ich egzystencję polegającą często na wykonywaniu prostych czynności, automatyzmie działań, bezcelowości i ucieczce do (najczęściej zgubnych) rytuałów, nawyków, uzależnień i natręctw, stosowanych jako „lek” doraźny. Ignorowanie oraz wyszydzanie bohaterów pogłębia ich izolację i prowadzi do psychicznej dezintegracji. Nieporadni i nieprzystosowani, nie potrafią lub nie chcą uporać się z otaczającymi ich problemami. Odczuwają monotonię codzienności, pogrążają się w marazmie lub uciekają od tych stanów, oddając się albo drobnym przyjemnościom, albo nałogom i działaniom mającym katastrofalne skutki dla ich zdrowia i (lub) życia ich samych bądź ich bliskich.

W filmach australijskiego reżysera mamy ponadto do czynienia z renesansem pojęcia śmierci oswojonej<sup>15</sup> – umieranie i przemijanie jest u niego dosłowne, naturalne, nieuchronne i oczywiste. Wątek ten pojawia się w dziełach Elliota zarówno w aspekcie fizjologicznym, jak i metaforycznym (jako koniec czegoś) oraz symbolicznym (przez atrybuty nieodłącznie kojarzące się z umieraniem, takie jak cmentarz, nagrobek, krzyż). Ponadto sam temat przemijania przywołują na myśl obecne często w jego filmach szpitale i domy starców, w których – jak mówi narrator w *Harviem Krumpecie – czas płynął mżawką, a oni przesiadywali, czekając na śmierć*<sup>16</sup>. Mimo wszystko można w filmach Elliota znaleźć zakamuflowany optymizm, co sugerowałby cytat z *Harwiego Krumpeta: Życie jest jak papieros – smakuj*



*je do końca. Ze śmiercią trudno się pogodzić, ale nie można z nią walczyć. Pozostaje doceniać życie, a śmierć oswoić, tak jak usłyszymy w *Bracie: Wspomnienia po Tobie nigdy nie zgasną. Bóg widział Twe zmęczenie i pozwolił Ci zasnąć*<sup>17</sup>.*

Tragikomizm jest nieodłączną cechą filmowego stylu Elliota. Reżyser w niezwykle płynny sposób przechodzi od sytuacji zabawnych i żartobliwych do poważnych i dramatycznych. Wątki poważne są ukazywane za pomocą humoru wizualnego, który jest przeciwieństwem nieodłączną cechą filmów animowanych. Twórca uzyskuje komiczny bądź zaskakujący efekt przy użyciu ironii dramatycznej, dwuznaczników i parodii, przejaskrawienia i powtórzeń<sup>18</sup>. Upatrując najlepszej nagrody w emocjonalnej reakcji publiczności, reżyser od początku dąży do zaangażowania widza w fabułę. Niewątpliwie pomaga mu w tym zabieg polegający na łączeniu elementów komicznych z tragicznymi, co rodzi jednocześnie smutek i śmiech, nierzadko połączony z konsternacją i zaskoczeniem. Elliot wprowadza widza w melancholijny nastrój, a następnie niejako podważa go wizualnym kontrapunktem modyfikującym odbiór danego ujęcia. Taki kontrast reżyser stosuje z pełną świadomością w celu przykucia uwagi, wywołania emocji i poczucia zaskoczenia.

W swoich filmach Adam Elliot przywiązuje szczególną wagę do kolorystyki, traktując barwę jako element stylotwórczy. Wydaje się, że reżyser bez trudu podzieliłby opinię niemieckiego architekta Ludwiga Miesa van der Rohe, zgodnie z którą *mniej znaczy więcej*. W cytowanych już wywiadach przyznaje, że według niego wiele współczesnych animacji jest pełnych przesady, zarówno w ruchu, jak i kolorystyce, co czyni je zbyt podobnymi do siebie. Sam woli uplasować się na marginesie tej dominacji i preferuje minimalistyczny sposób obrazowania. Trylogia *Wujek, Kuzyn, Brat* została zdominowana przez szarość. Mieszanie czerni i bieli w zestawieniu z brakiem muzyki niediegetycznej i przeważającą ciszą potęgują efekt smutku i nostalgii. W *Harviem Krumpecie*, mimo pojawienia się rozleglejszej palety barw, takich jak czerwień, brąz, żółć, pomarańcz, błękit czy zieleń, w dalszym ciągu ich zastosowanie ma charakter minimalistyczny. W *Mary i Max* reżyser poszedł o krok dalej – poza podkreśleniem za pomocą barw nastroju bohaterów, kolorami usymbolizował także przestrzeń. Akcja filmu rozgrywa się naprzemiennie w dwóch lokalizacjach – na przedmieściach Melbourne w Australii (Mount Waverley) oraz w Nowym Jorku. Australijskie przedmieście oraz zatłoczony Nowy Jork funkcjonują jako dwa odrębne światy, odseparowane za pomocą różnych barw – odpowiednio brązu i szarości. Ogromną rolę odgrywa także czerwień, która pojawia się znacznie rzadziej, ale pełni określoną funkcję. Kilka wybranych przedmiotów zostało wyróżnionych za pomocą silnego akcentu czerwieni, co przydaje im symbolicznego znaczenia. Jednym z najważniejszych czerwonych przedmiotów jest pompon, który Max otrzymał w prezencie od Mary. Taka mała, jaskrawa „plama” daje odrobinę radości i niezwykłości w smutnym, czarno-białym świecie Maksa. Adam Elliot wspomina w wywiadach, że odseparowanie tych dwóch światów za pomocą koloru było dla niego bardzo istotne. Akcja filmu *Mary i Max* rozpoczyna się w latach 70., w małym miasteczku w pobliżu Melbourne. Elliot urodził się w 1972 r. i dorastał w podobnym miejscu. W świetle wspomnień i osobistych doznań, zgodnie z którymi ludzie kupowali i malowali rzeczy na modny wtedy kolor brązowy, australijskie przedmieścia lat 70. kojarzą mu się z paletą brązów. Natomiast Nowy Jork – wielką, rozbudowaną, gęsto zaludnioną metropolię – autor łączy z „betonowością”, masowością i szarością<sup>19</sup>.



*Mary i Max*, reż. Adam Elliot (2009)

Warstwa akustyczna w trylogii Elliotowskich krótkometrażówek ogranicza się głównie do słów wypowiedzianych przez narratora oraz ciszy, której obecność jest podyktowana zawartością obrazu oraz potrzebami opowiadania. Owa przeważająca cisza oraz brak muzyki transcendentnej<sup>20</sup> zostały zestawione z odcieniami szarości w warstwie wizualnej, co ma potęgować przygnębiający nastrój filmów. Natomiast intertekstualne odwołania do znanej muzyki klasycznej bądź rozrywkowej w *Mary i Max* przywołują określone konteksty, co jest celowym działaniem odautorskim. Zastosowana w tym filmie muzyka ilustracyjna podkreśla warstwę obrazową, wzmacnia reakcję emocjonalną, apeluje do wiedzy i pamięci samego widza, otwierając go na interpretację, na przykład przez umieszczenie znanego utworu w nowym kontekście.

Reżyser wykorzystuje potencjał, jaki daje możliwość różnych ustawień kamery. Są zatem momenty, w których mamy do czynienia z subiektywizacją – oglądamy rzeczywistość przedstawioną zapośredniczoną przez jednego z bohaterów. Perspektywa, w której patrzymy oczyma jednej z postaci, np. Maksa, powoduje, że być może przez chwilę odczuwamy, jak to jest być Innym, co z pewnością było jednym z celów Elliota. Bywają również takie ustawienia kamery, w których patrzymy z perspektywy tego, który ma styczność z głównym, upośledzonym bohaterem, co prawdopodobnie miało przynieść podobny efekt – tym razem mieliśmy odnieść wrażenie, jak to jest być w bliskim kontakcie z taką osobą. Scena, w której z ptasiej perspektywy widzimy leżącego w łóżku szpitalnym Harwiego Krumpeta, spoglądającego na nas smutnymi, wyłupiastymi oczyma, wywołuje uczucie litości i współczucia, co świadczy o możliwości kierowania emocjami, o owym potencjale tkwiącym w chwytach operatorskich. Ponadto w *Mary i Max* sposoby ustawienia kamery i punkt widzenia parokrotnie przyczyniały się do „zestetyzowania” danej sceny. Energiczne ruchy kamery oraz szybki montaż w scenie pisania pierwszego listu przez Maksa na plastelinowej maszynie do pisania (jej zaprojektowanie i lepienie trwało dziewięć tygodni!<sup>21</sup>), zdynamizowały całą tę scenę i wyraźnie odróżniły ją od sąsiadujących sekwencji. Sposób kierowania kamerą, dynamika oraz różne punkty widzenia przydały większej rangi czynności pisania listu, tak istotnej z perspektywy całego filmu.



*Wujek*, reż. Adam Elliot (1996)

Intertekstualność jest tropem bardzo bliskim australijskiemu reżyserowi. Elliot z premedytacją nie tylko cytuje sam siebie, włączając do *Mary i Max* elementy swoich poprzednich filmów, będąc świadom unikatowości swojego osobistego, autorskiego stylu, ale również wprowadza wiele nawiązań, aluzji i symboli odnoszących się do różnych elementów kultury i zbiorowego dorobku społeczeństwa. Są to m.in. odwołania do popkultury, muzyki, literatury, nauki, fotografii, polityki itp. Pratekstem twórczości Elliota jest również jego życiorys oraz doświadczenie, bowiem nie brak w jego filmach odniesień autobiograficznych. Intertekstualny charakter jego twórczości jest szczególnie widoczny w *Mary i Max*. Elliot czerpie z bogatych zasobów kultury: postaciom psów nadaje imiona Sonny i Cher, na koszulkach czy plakatach umieszcza nazwy bądź nazwiska zespołów i artystów z lat 70. i 80., takich jak AC/DC, Boy George czy ABBA. W scenografii podwórka w Mount Waverley stawia skrzynkę na listy stylizowaną na zbroję Neda Kelly'ego – legendarnego australijskiego bandyty. Drugoplanowy detal pod postacią restauracji Katz's Delicatessen, założonej w 1888 r. przez rosyjską rodzinę imigrantów w nowojorskiej dzielnicy żydowskiej na Manhattanie, w której można zjeść potrawy „koszernopodobne”, dopełnia informację o pochodzeniu Maksa. W jednym z okien kamienicy, w której mieszka Max, można zauważyć podobiznę Diane Arbus – nowojorskiej fotografki z drugiej połowy XX w., znanej i opisywanej jako „fotograf dziwaków”, której twórczość pozostaje na obszarze inspiracji Elliota. Ponadto w *Mary i Max* pojawiają się takie symbole, jak zdjęcie *Raising the Flag on Iwo Jima* autorstwa Joego Rosenthala czy parafraza cytatu z *Małego Księcia* Antoine'a de Saint-Exupéry'ego. Wiele jest też cytatów muzycznych, takich jak hymn *Anchor Aweigh*, skomponowany dla Akademii Marynarki Wojennej Stanów Zjednoczonych, *Taniec rycerzy* Sergiusza Prokofiewa, hymn koronacyjny *Zadok the Priest*, motyw muzyczny Mikisa Theodorakisa z filmu *Grek Zorba* czy znany i popularny utwór *Que sera, sera*, poddany dekonstrukcji i umieszczony w nowym kontekście, zyskujący nowe znaczenie.

Elliotowscy bohaterowie sięgają po maksymy filozofów, takie jak: *Chwytaj dzień* Horacego, czy: *Życie można zrozumieć, patrząc nań tylko wstecz. Żyć jednak trzeba naprzód* – Sorena Kierkegaarda. Nie brak również aluzji politycznych – po-

jawiające się w *Mary i Max* na krótką chwilę hasło: *Vote John Lewis* na chorągwi doczepionej do elektrycznego wózka inwalidzkiego staruszki przejeżdżającej w jednej ze scen przypomina kongresmena Johna Roberta Lewisa – afroamerykańskiego członka Izby Reprezentantów Stanów Zjednoczonych uważanego za jednego z najważniejszych przedstawicieli ruchu obrony praw człowieka, walczącego ze zjawiskiem segregacji rasowej. Nazwisko na chorągwi jest widoczne przez moment, jednak owa aluzja nie pozostaje bez znaczenia dla wydzwiku twórczości Elliota, który nawet przez taki detal podkreśla swoje stanowisko względem wszelkich nierówności i dyskryminacji. Nie bez powodu odniósł się do polityka kojarzonego z ruchem na rzecz praw obywatelskich – australijski twórca również staje w obronie pojedynczego człowieka, lecz wybiera inną, artystyczną drogę.

Zarówno wygląd postaci, jak i ich uczucia, cechy, zachowania, podejmowane przez nich działania, a także stwierdzenia podane wprost przez narratorów intradiegetycznych czy też napisy czołowe bądź końcowe niosą określone znaczenia. Co więcej, elementy stylistyczne, takie jak operowanie kolorem (świadczącym o nastroju bohatera), kształtami z plasteliny (podkreślającymi na przykład brzydotę, której bohater jest świadomy), muzyką ilustracyjną (potęgującą emocje), a także punktami widzenia (wzbudzającymi takie odczucia, jak litość i empatia), mają niebagatelny wpływ na kształtowanie znaczeń niesionych przez film i rekonstruowanych w interpretacji. Przede wszystkim jest w nich podany bądź sugerowany pogląd o jednoczesnej wyjątkowości oraz niedoskonałości każdego człowieka. Wszyscy mają jakieś „skazy”, nikt nie jest doskonały. W *Mary i Max* przynajmniej dwukrotnie pojawia się bezpośrednie odwołanie do umiejętności samoakceptacji. Max usłyszał od swojego psychiatry, że gdyby znalazł się na bezludnej wyspie, musiałby przywyknąć do swojego towarzystwa – swoich wad i problemów, których sami sobie nie wybieramy. Ponadto od dziewczynki przypadkowo spotkanej na przystanku bohater dostaje ciasteczko z napisem: *Najpierw pokochaj siebie*. *Implicite* film mówi również o umiejętności wybaczenia, sugerując, że wszyscy jesteśmy ulepieni z tej samej gliny, tak jak plastelinowe postacie. Być może opinia animatora Arta Clokeya o niezwykłej sile plasteliny mającej moc przemawiania do zbiorowej podświadomości – ponieważ w jakimś sensie każdy z nas zrodził się z gliny – nie jest zbyt wydumana, skoro ma pośrednie odzwierciedlenie w twórczości Adama Elliota.

Dzieła australijskiego twórcy są opowieściami o rudymenarnych ludzkich potrzebach i pragnieniach odwołującymi się do wartości uniwersalnych. Reżyser chciałby, aby jego filmy chociaż w najmniejszym stopniu miały moc oddziaływania na ludzi i wpływania na ich poglądy o odrębności. Sam nie używa terminu „ułomność” do scharakteryzowania tematyki swoich filmów. Preferuje takie pojęcia, jak „różnorodność” czy „inność”. Twierdzi też, że jego animacje są również o tym, jak odbieramy nas samych oraz innych ludzi<sup>22</sup>. Widz dostaje zatem wykład o (samo)akceptacji, tolerancji, równości, miłości, przyjaźni, rodzinie, z tezą przewodnią może mało oryginalną: *inny nie znaczy gorszy*, ale jakże szlachetną i efektownie podaną.

Perspektywa Innego tkwi w samym autorze. Jak twierdzi, od zawsze czuje się *inny niż wszyscy*, wyobcowany, ma wrażenie, że nigdzie nie pasuje<sup>23</sup>. Jako obrońca uciśnionych tworzy swoje historie czasami z poczucia gniewu – w reakcji na niesprawiedliwość, której nie potrafi zrozumieć i przejść obok niej obojętnie<sup>24</sup>. Nawet zostawiając jego życiorys na boku, ową perspektywę odrębności można odczytać w kontekście jego stanowiska względem sztuki animacji. W XXI w., kiedy postęp

technologiczny daje nieograniczone możliwości, Elliot w dalszym ciągu decyduje się na pozostawanie przy archaicznej technice poklatkowej, z ręcznie tworzonymi postaciami, rekwizytami oraz scenografią z tworzyw sztucznych. Zamiast korzystać z intratnych propozycji wielkich studiów animacji z gotowymi historiami, wybiera znacznie bardziej pokrętną i wyboistą (ale jakże interesującą i wyjątkową!) drogę twórcy z małego, niezależnego studia animacji z australijskim poczuciem europejskości, który dobrowolnie stał się *niewolnikiem własnej kreatywności*<sup>25</sup>.

Adam Elliot jest zdobywcą wielu nagród, twórcą docenionym przez krytyków i koneserów kina, odnoszącym sukcesy na festiwalach filmowych (*Mary i Max* był nie tylko pierwszym australijskim, ale jednocześnie pierwszym pełnometrażowym filmem animowanym, który otwierał prestiżowy festiwal filmów niezależnych w Sundance). Twórczość Elliota sytuuje się w przestrzeni alternatywnej względem dominujących kinematografii i typów kina animowanego. Jego dzieł nie sposób jednoznacznie sklasyfikować jako „kino gatunków”, „kino rozrywkowe”, „kino artystyczne”, „ortodoksyjny” bądź „eksperymentalny biegun animacji”, bowiem godzi on często antagonistyczne formuły, co lokuje jego filmy w swoistej interpretacji. Elliotowskie animacje przyczyniają się do zatarcia wielu opozycji przez wygenerowanie jakości rodzącej się na styku różnych kategorii. Choć dla australijskiego twórcy priorytetem jest dostarczanie widzom rozrywki i budzenie całego spektrum emocji, to nie pozbawia go jednak indywidualnego spojrzenia na świat i człowieka. Rzeczywistość filmowa jest skonstruowana według spójnej i konsekwentnej wizji reżysera. Twórczość Elliota nobilituje animację, która jest potocznie postrzegana jako medium dostarczające wyłącznie rozrywki, przeznaczone dla widzów małoletnich. Odwołując się do kulturowej kompetencji widza, jego wiedzy i pamięci, reżyser zaprasza go do gry intertekstualnej. Natomiast wpisanie poważnych treści w kontekst plastelinowego uniwersum świadczy o umiejętności przedstawienia znanego materiału z niecodziennej perspektywy, dzięki czemu powstaje oryginalny wzór formalny.

O odmienności strategii autorskiej obranej przez Adama Elliota świadczy nie tylko to, że swe filmy realizuje on na obszarze alternatywnym względem głównego nurtu kinematografii amerykańskiej i europejskiej, i nie wyłącznie stosowana przez niego, a rzadko obecna we współczesnej animacji technika plastelinowa. Stylistyczno-tematyczna struktura lejtymotywów obecna w filmach Elliota tworzy określony wzór odróżniający jego dzieła od innych współczesnych animacji. Upodobanie do taktylnej natury plasteliny, tragikomiczny sposób przedstawiania i opowiadania, przywiązywanie wagi do barwy jako elementu stylotwórczego, posługiwanie się elementami estetyki komiksu, modyfikowanie znaczeń za pomocą dźwięku i punktu widzenia kamery oraz intertekstualność kształtują spójny, indywidualny styl Elliota. Mimo deklaracji o podejściu do konstruowania scenariusza wolnym od obsesji tematycznych reżyser z naturalną i niewymuszoną konsekwencją tworzy warianty bądź mutacje w oparciu o charakterystyczne i fundamentalne centrum. Powracające motywy tematyczne, takie jak choroby, zaburzenia, skazy, inność (obcość), dziwność, tabu, samotność, śmierć, przemijanie, eskapizm, potrzeby, pragnienia, rozpad, oraz wartości takie, jak miłość, przyjaźń i rodzina, a także uniwersalne prawdy determinują wydźwięk filmów Australijczyka.

Jego plastelinowe biografie ustanawiają bohatera osią konstrukcyjną opowiedanej historii, czym wskrzeszają ideę podmiotowości i wartości ludzkiego indy-

widualizmu. Perspektywa Innego, tkwiąca w samym autorze, przydaje jego twórczości znamion autentyczności i czyni ją przekonującą oraz wiarygodną. Elliotowskie animacje skłaniają do refleksji, odsyłając do problemów realnie istniejących w rzeczywistości pozaekranowej, wzbudzają emocje i oddziałują w pewien nieokreślony, pozazmysłowy sposób, otwierając widza na inność.

MAGDALENA HANCZYN

- <sup>1</sup> Cyt. za: P. Wells, *Animacja*, tłum. A. Garbiński, Warszawa 2009, s. 120.
- <sup>2</sup> Zob. M. Przyłipiak, *Kino stylu zerowego*, Gdańsk 1994, s. 172.
- <sup>3</sup> Komputer zostaje użyty jedynie w fazie postprodukcji, natomiast podczas realizacji wszelkie efekty i ruch są uzyskiwane za pomocą trików.
- <sup>4</sup> O irracjonalnym charakterze oddziaływania filmów animowanych pisał Robert Coover. Zob: M. Giżycki, *Nie tylko Disney. Rzecz o filmie animowanym*, Warszawa 2000, s. 7.
- <sup>5</sup> Zob. L. Buckmaster, *Interview with Adam Elliot, writer/director/designer of „Mary and Max”*, <http://blogs.crikey.com.au/cinetology/2009/04/10/q-a-with-mary-and-max-writerdirectordesigner-adam-elliott/> (dostęp: 21.07.2013).
- <sup>6</sup> A. Helman, *Teoria autorska*, w: A. Helman, J. Ostaszewski, *Historia myśli filmowej*, Gdańsk 2007, s. 186-187 (por. G. Nowell-Smith, *Luchino Visconti*, New York 1968).
- <sup>7</sup> Zob. A. Lovell, *Robin Wood – A Dissenting View*, „Screen” 1969, nr 10, s. 47-48 (por. A. Helman, *Teoria autorska*, dz. cyt., s. 187). Jestem świadoma, że neoformaliści raczej nie zgadzają się z teoriami strukturalnymi, jednak powołałam się na nie, ponieważ wydają się użyteczne w analizie dzieł Adama Elliota.
- <sup>8</sup> M. Karpiński, *Postać*, w: tegoż, *Niedoskonałe odbicie. O sztuce scenariusza filmowego*, Warszawa 2006, s. 227.
- <sup>9</sup> Zob. <http://joisgreatkirby.files.wordpress.com/2010/09/adam-elliott-pictures-press-kit.pdf> (dostęp: 21.07.2013).
- <sup>10</sup> Zob. zbiór wypowiedzi z różnych wywiadów dla portalu „Indiewire.com”, [http://www.indiewire.com/article/adam\\_elliott\\_mary\\_and\\_max/](http://www.indiewire.com/article/adam_elliott_mary_and_max/) (dostęp: 21.07.2013).
- <sup>11</sup> Zob. A. Elliot, *An Introduction to „Mary & Max” by Adam Elliot*, <http://www.maryandmax.com/downloads/pdf/USpresskit.pdf> (dostęp: 21.07.2013).
- <sup>12</sup> Zob. U. Frith, *Asperger i zespół Aspergera*, w: *Autyzm i zespół Aspergera*, red. też, tłum. B. Godlewska, Warszawa 2005, s. 7-8.
- <sup>13</sup> Zob. [http://www.indiewire.com/article/adam\\_elliott\\_mary\\_and\\_max/](http://www.indiewire.com/article/adam_elliott_mary_and_max/) (dostęp: 21.07.2013).
- <sup>14</sup> Zygmunt Bauman wspomina o kategorii nazwanej przez Ervinga Goffmana „obywatelską obojętnością”, która polega na celowym ignorowaniu obcych, na udawanym braku zainteresowania, niepatrzeniu, niesłuchaniu, np. przez unikanie kontaktu wzrokowego. Zob. Z. Bauman, *Obcy*, w: tegoż, *Socjologia*, tłum. J. Łoziński, Poznań 1996, s. 73.
- <sup>15</sup> O kategorii śmierci oswojonej pisał Philippe Ariès w książce *Człowiek i śmierć*, tłum. E. Bąkowska, Warszawa 1992, s. 41.
- <sup>16</sup> Cytat ze ścieżki dźwiękowej *Harviego Krum-peta*.
- <sup>17</sup> Cytat ze ścieżki dźwiękowej *Brata*.
- <sup>18</sup> Zob. typologię gagów stosowanych w filmach animowanych: P. Wells, dz. cyt., s. 76-77.
- <sup>19</sup> Zob. wywiad z Elliotem podczas festiwalu w Annecy w 2009 r., [http://www.youtube.com/watch?v=KMP\\_TMfGYDo](http://www.youtube.com/watch?v=KMP_TMfGYDo) (dostęp: 21.07.2013).
- <sup>20</sup> Podaję termin za Małgorzatą Przedpelską-Bieniek, która tłumaczy muzykę transcendentną jako pozakadrową, dzielącą się na muzykę ilustracyjną oraz podkładową. Zob. M. Przedpelska-Bieniek, *Zawartość ścieżki dźwiękowej filmu*, w: tejże, *Dźwięk w filmie*, Warszawa 2006, s. 177-178.
- <sup>21</sup> Zob. <http://www.maryandmax.com> (dostęp: 21.07.2013).
- <sup>22</sup> Zob. C. Burke, *Interview with Adam Elliot*, <http://www.designfederation.net/interviews/adam-elliott/> (dostęp: 21.07.2013).
- <sup>23</sup> Zob. <http://www.maryandmax.com> (dostęp: 21.07.2013).
- <sup>24</sup> Zob. T. Milfull, *Cinema: An Interview with Adam Elliot*, <http://reviews.media-culture.org.au/modules.php?name=News&file=article&sid=3239> (dostęp: 21.07.2013).
- <sup>25</sup> Zob. A. Wotzke, *Interview with Adam Elliot*, <http://cutprintreview.com/interviews/adam-elliott-interview/> (dostęp: 21.07.2013).