

Bohater filmu animowanego

URSZULA JARECKA

Bolek i Lolek, Żwirek i Muchomorek, Struś Pędziwiatr, Kot Felix, Flintstonowie, Myszka Miki, Goofy i inne postaci z filmów animowanych są mieszkańcami masowej wyobraźni, tak jak bohaterowie powieści czy filmów aktorskich (fotograficznych, fabularnych). I nie tylko dzieci kochają kreskówki. Niezwykłymi możliwościami filmu animowanego zachwycali się twórcy już w pierwszych dziesięcioleciach kina, czyniąc z niego często narzędzie awangardy (np. Franciszka i Stefan Themersonowie, Man Ray). Nad fenomenem animacji zastanawiali się krytycy, uznając w niej głównie wyzwanie dla tradycyjnego rozumienia życia czy funkcji i cech przedmiotów, ze względu na unicestwienie podstawowych warunków racjonalności¹. Ale też zwracano uwagę na swobodę twórczą, jak pisał Karol Irzykowski: *Film rysunkowy nie tylko zapewnia autorowi-malarzowi niezależność od reżysera, od aktora, od warunków świata i daje mu możliwość bezpośredniego wyrażania swojej indywidualności, lecz także pozwala mu nie krępować się w wyborze treści*².

Kreskówki, tworząc świat zastępczy i metaforyczny, stały się jednym z wielu niezbywalnych wręcz elementów medialnego pejzażu współczesności, do czego odwołują się także twórcy filmów fabularnych, aktorskich, wykorzystując ten rodzaj sztuki filmowej na różne sposoby: np. uzupełniają brakujące ujęcia fotograficzne animowanymi, tak jak w filmie *Biegnij, Lola, biegnij* (reż. Tom Tykwer, 1998); oglądanie filmów animowanych dla bohaterów jest ważną życiową czynnością (kreskówki ogląda Matylda w *Leonie-zawodowcu* Luca Besona, 1994, a także mały Butch w *Pulp Fiction* Quentin Tarantino, 1994). Animowane fragmenty jako samodzielne epizody są wplatane w film muzyczny *Ściana* Alana Parkera, 1983.

W obrazie *Ghost Dog: Droga samuraja* (1999) Jim Jarmusch zdecydował się na kilka zastosowań gotowych już kreskówek: film animowany posłużył jako wzór do zamordowania człowieka, do popełnienia zbrodni absurdałnej. Bohater, Ghost Dog, przygląda się, jak w kreskówce wystrzelona w piwnicy kula wędruje przez bardzo skomplikowany układ hydrauliczny (rury, kolanka itd.) do łazienki, by utknąć w piersi delikwenta, potem zaś w realnym świecie stosuje podobne rozwiązanie. Także w tej historii od oglądania filmów animowanych uzależniony jest szef mafii i jego córka; telewizor nastawiony na kanał z kreskówkami włączony jest nawet w ich limuzynie, a nawet w okolicznościach angażujących spore emocje (załatwianie porachunków) towarzyszą im ulubione bajki.

Dla kogo są kreskówki?

Kreskówki towarzyszą kinomanom od 1907 roku, od czasu, gdy James Stewart Blackton zrealizował film rysunkowy *Magiczne wieczne pióro*. W Europie

zaś w tym samym czasie (od 1908) pojawiła się pierwsza animowana „gwiazda” – Fantoche (Marionetka). Jeden z pionierów francuskiego kina, Emil Cohl, był twórcą *geometryczno-kubistycznej figurki*, jak pisał Jerzy Toeplitz: *Ekranowy bohater wyglądał jak twór niewprawnej ręki dziecka: zamiast nóg miał kreski, zamiast oczu kropki, a na kwadratowej głowie nosił trójkątny, jakby z papieru wycięty kapelusz*³. Kreskówki pierwotnie były przeznaczone dla dorosłej publiczności, a ich bohaterowie, na przykład z lat trzydziestych XX wieku, tacy jak Betty Boop, Popeye czy nawet Myszka Miki, postać wcześniej znana jako psotna myszka Mortimer, używali dorosłego życia, przeżywali lęki i zmartwienia dorosłych.

Obecnie podstawową klientelą animowanej produkcji kinowej i telewizyjnej są dzieci. Filmy animowane, głównie rysunkowe, stanowią dla nich najpopularniejszy rodzaj kontaktu ze sztuką. Aby służyły rozwojowi dziecka, winny odpowiadać nie tylko wymaganiom estetycznym, lecz także w obrębie narracji winny spełniać funkcje opowieści baśniowych. Dlaczego jednak kreskówki cieszą się takim zainteresowaniem młodej publiczności? Czemu dzieci łatwiej niż filmy fabularne przyswajają opowieści z postaciami rysunkowymi, czyli takimi, których nie spotkają w rzeczywistości, których przygody wymagają wyobraźni, czy wydawałoby się – nawet abstrakcyjnego myślenia?

Po pierwsze, istotne dla odbioru są tu sprawy związane z procesami poznawczymi: otóż w filmie fotograficznym, aktorskim elementy scenografii czy naturalnego środowiska są zbyt bogate, by dzieci mogły się w nich prawidłowo zorientować. Świat animacji, w którym obowiązują swoiste prawa, zaprzeczające niejednokrotnie prawom obowiązującym na Ziemi, jeżeli tylko będzie przedstawiony z prostotą, bez nadmiaru szczegółów, będzie dla dziecka zrozumiały. Antropomorfizacja i animizacja także nie stanowią problemu: dziecko nie dziwi się, że przedmioty mogą mieć (na stałe lub tymczasowo) oczy, usta, ręce, nogi; że stół się uśmiecha, że drzewo ziewa, że kwiat w wazonie posługuje się łyżką, że „ludzkie” posiłki itp.

Kreskówki są najczęściej tak skonstruowane, by sprostać wymaganiom dziecięcych procesów poznawczych: spostrzegania, uwagi, pamięci. Dzieci w wieku przedszkolnym mają trudności z określeniem stosunków przestrzennych i odczytywaniem skrótów perspektywicznych, a także mogą mieć problemy w ujęciu relacji między scenami filmu ze względu na niewystarczający do ich zrozumienia poziom myślenia przyczynowo-skutkowego (choć właściwy dla wieku rozwojowego). Jak zauważa Anna Mazur: *Dziecko nie potrafi przeprowadzić analizy obserwowanego obiektu i powiązać poszczególnych jego elementów w logiczną całość. Wyróżnia pewne cechy zewnętrznego wyglądu albo dlatego, że mimo woli przywiązuje uwagę (np. przez jaskrawą barwę lub niezwykły kształt), albo dlatego, że cechy te są ważne dla dziecka z subiektywnego punktu widzenia, wywołują bowiem określone przeżycia emocjonalne*⁴.

Mimo problemów z identyfikacją obiektów, zwłaszcza na podstawie jedynie charakterystycznych fragmentów-detali (do kawałka nogi stołowej dziecko nie zawsze umie dopisać brakujące części oznaczające stół) dzieci bez trudu rozpoznają bohaterów kreskówek. Bardzo dobrze radzą sobie z rozpoznawaniem przedmiotów i postaci pokazywanych w całości, a także wówczas, gdy te obiekty mają stałe atrybuty wyglądu zewnętrznego. Warto zauważyć, że w filmach tych w przedstawianiu postaci przeważają zbliżenia i plany pełne, dzieci bowiem

łatwiej postrzegają zdarzenia w takich właśnie planach. Taka prezentacja jest niezbędna także ze względu na pojmowanie toku narracji: *Uwaga mimowolna, wyzwolona przez ruch na ekranie, sprawia, że dziecko z równą siłą może rejestrować tak elementy ważne dla głównego wątku opowiadania, jak i nieistotne*⁵.

Po wtóre, preferowanie kreskówek przez dziecięcą widownię może się wiązać z emocjami, towarzyszącymi odbiorowi konkretnej, realnej ludzkiej twarzy i „właściwymi” postaciami ludzkimi. Historie ze świata realnego, filmy aktorskie są dla dzieci emocjonalnie trudne, gdyż dziecko odbiera oglądane zdarzenia empatycznie. Trudność jest tym większa, gdy w grę wchodzi emocje silne, częstokroć negatywne, związane np. z sytuacjami konfliktu czy zagrożenia. Według badań psychologa, Paula Ekmana, dzieci osiągają lepsze rezultaty w rozkodowywaniu emocji innych ludzi na podstawie fotografii. A w odniesieniu do filmów animowanych nawet czteroletnie dzieci *odczytują poprawnie gesty i jednoznaczne miny wyrażające podstawowe rodzaje reakcji emocjonalnych, np. płacz, śmiech. Natomiast odczytanie na podstawie mimiki skomplikowanych przeżyć i wyobrażeń bohaterów (np. żal, smutek, zdziwienie) jest trudne nawet dla dziecka sześcioletniego*⁶.

Po trzecie, dzieci mają trudności interpretacyjne wobec realnego świata, jak pisał Bruno Bettelheim, umysł małego dziecka posługuje się wyobraźnią, by zintegrować te aspekty rzeczywistości, których nie rozumie. Zdarza się też, że *kształtująca się dopiero zdolność rozumowania zostaje łatwo zdominowana przez lęki, nadzieje, obawy, pragnienia, miłość i nienawiść, które przenikają wszystko, o czym dziecko zaczyna myśleć*⁷. Poza tym opowieści baśniowe mają na celu zapewnienie poczucia bezpieczeństwa, i dlatego prezentowane w narracjach sytuacje nie mogą być zbyt podobne do znanych dziecku z codziennego życia. Zaś z przeprowadzonych badań wynika, iż: *Rozumienie warstwy społeczno-moralnej przebiega prawidłowo, jeśli postawy i zachowania bohaterów przedstawione są wyraziście i jednoznacznie*⁸. Ważną sprawą dla adekwatnego odczytania filmu jest wyrazistość wzorców osobowych.

A zatem kreskówki dla dzieci w wieku przedszkolnym powinny się wyróżniać prostą kompozycją, żywą, wyrazistą kolorystyką, niezbyt pogłębionym planem przestrzennym – takie wymagania spełniają np. wczesne filmy z serii *Bolek i Lolek* czy *Różowa Pantera*. Ubogie środowisko zewnętrzne z minimalną liczbą szczegółów nie zakłóca odbioru opowiadania (choć i tak np. dzieci czteroletnie zapamiętują z takiego filmu tylko jedno wydarzenie).

Warto wspomnieć o jeszcze jednym podziale, gdyż on także warunkuje zachowania animowanych bohaterów. W kreskówkach często przedstawiany jest świat dzieci z ich sprawami i problemami, bywa to świat pełen dzieci bez rodziców, można odnieść wrażenie, iż świat dorosłych nie istnieje. Tak jest np. w opowieściach rysunkowych Muppeciątek, maluchy bawią się same, same też muszą załatwiać swoje sprawy, rozwiązywać problemy i konflikty zaistniałe w grupie, zdobywać wiedzę. Dorosła osoba, niania, zjawia się tylko czasami, najczęściej jej obecność zaznaczona jest głosem i fragmentem sylwetki (nogi oraz kawałek spódnicy), sama niania nie bierze udziału w akcji serialu. W innych kreskówkach np. *Laboratorium Dexter*, choć dzieci mają rodziców, nie szukają u nich oparcia ani rady, a o pomoc starszych proszą w ostateczności. Nie jest to regułą, kontrprzykład może stanowić animowana adaptacja cyklu popularnych opowiadań o Muminkach albo lalkowe *Przygody misia Colargola*.

W ostatnich latach w kinie popularnym i w telewizji pojawiają się kreskówki przeznaczone także dla młodzieży i dorosłych, na przykład serial *Beavis i Butt-head*, realizowany od 1992 roku przez stację MTV. Starszym przykładem, z 1968, jest film muzyczny *Złota tódź podwodna* George'a Dunninga z udziałem rysunkowych, stylizowanych postaci z grupy The Beatles; a nawet w czasach „realnego socjalizmu” w Polsce powstawało rocznie około stu filmów animowanych, w tym od lat pięćdziesiątych także filmy dla dorosłych⁹. W przypadku serialu *Beavis i Butt-head* zastanawiający jest fakt, że twórcy uznali za stosowne przypominać przed każdym odcinkiem, że bohaterowie to nie wzory do naśladowania, że to postaci z kreskówki, a nie ludzie itd. Bohaterowie to chłopcy (14 lat) z pokolenia wychowywanego przez neo-telewizję, chodzą do szkoły w miasteczku Highland (w przerwach między oglądaniem telewizji, głównie wideoklipów). W szkole zajmują się wszystkim, by uatrakcyjnić sobie czas, a czasie wolnym – próbują też różnych rozrywek podpatrzonych w telewizji.

Bohater filmu animowanego aktorem?

Bela Balazs zauważa, że bohaterowie filmów animowanych są postaciami szczególnymi, gdyż *fabuła wypływa z ich kształtów i formy (...). Ściśle biorąc, jest to prawdziwy, absolutny film. Przygody form, które ożyły, mają swoją surową logikę. Przyczynę i skutek wyznaczają tu nie prawa natury, lecz prawa formy. Jeśli jeden z bohaterów filmu zaatakuje pędzlem drugiego i namaluje mu garb, to tamten rzeczywiście ma ten garb i pozostaje na zawsze garbatym*¹⁰. Formuła ta znana jest polskiej widowni z telewizyjnego serialu rysunkowego *Zaczarowany ołówek* (realizowanego od 1964 roku). Jego bohaterom, Piotrusiowi i jego pieskowi, w rozmaitych kłopotach pomaga zaczarowany ołówek, ofiarowany przez krasnala. Dzięki interwencji magicznego ołówka pojawiały się przedmioty niezbędne dla rozwoju akcji czy uratowania sytuacji, od drobiazgów po skomplikowane maszyny. Ołówek jednak nigdy nie „tworzył” ludzi ani zwierząt.

Bohater filmowy może się stać tematem scenariusza, tak też często bywa w kreskówkach. W odniesieniu do filmów fabularnych Maciej Karpiński pisał, że: *Fabuła jest wówczas w pewnym sensie pochodną osobowości bohatera, niemal dosłownie spełnia on rolę „katalizatora” procesów implikujących akcję. (...) Można powiedzieć, że akcja niejako „obrasta” wokół postaci, która sama przez się jest kręgosłupem fabuły*¹¹. Taką postacią w filmie fabularnym był Charlie Chaplin, jego bohater określał punkt wyjścia fabuły i jej ośrodek. Podobnie dzieje się w przypadku Kaczora Donalda, Myszki Miki, Betty Boop, Różowej Pantery i innych postaci filmu animowanego, czy też kreskówki z przygodami tandemu Beavis i Butt-head. W scenariuszach zwanych *character-centered* wydarzenia dzieją się tak dlatego, że postać ma konkretne cechy, np. Kaczor szybko wpada w złość, albo dlatego, że kot (np. Jinks) jest naturalnym przeciwnikiem myszek (Pixie i Dixie). Często w filmie animowanym postać decyduje, co jej się przydarza.

Animowanego bohatera twórca może celowo uczynić aktorem, najczęściej spotykane są tu dwa sposoby: w scenariuszach, w których „udają” bawią się, chcą manipulować otoczeniem – na przykład w cyklu o Pixie i Dixie, kot Jinks

bywa ofiarą eksperymentów buńczucznych myszek, udających często odwagę, pokazujących mu, że wcale się go nie boją; niekiedy zaś przymilają się, udają zgodę, skruchę, przyjaźń itd. Mistrzem udawania jest też Miś Yogi, który robi niemal wszystko, by zdobyć koszyk pełen łakoci. Drugim sposobem uczynienia z postaci animowanej aktora jest przydzielenie mu tego zawodu bądź marzeń o jego wykonywaniu. Betty Boop wystąpiła jako aktorka w filmie *Betty Boop: Making Stars* (1932 albo 1935), udawała m.in. artystkę kabaretową ucharakteryzowaną na Marlenę Dietrich. Jako aktorka, Betty Boop wcielała się również w postaci z bajek – w Czerwonego Kapturka czy Królową Śnieżkę (w zabawnych wersjach tych bajek). Także Kaczor Daffy często korzysta z kostiumu historycznego czy rodem z klasycznej, tradycyjnej bajki, by „uprawomocnić” własne aktorstwo (np. w filmie *Duck Amuck*, 1953). Jakie wyznaczniki aktorstwa można odnaleźć, śledząc poczynania animowanych postaci?

Sztuka animowanej ekspresji

Elementem uzupełniającym sztuki aktorskiej jest *kostium*. W przypadku postaci animowanych czasami kostium zastępuje im ciało, stanowi niekiedy znak rozpoznawczy danego bohatera. Np. Myszka Miki początkowo najczęściej pojawiał się tylko w czerwonych spodenkach, Kaczor Donald też miał swój ulubiony niebiesko-biały mundurek marynarski, z białą, zawadiacko przekrzywioną czapką.

Kostium decyduje też o zachowaniu animowanej postaci. Bety Boop, przywoływana tak często, także przez wiele odcinków swych przygód nosiła charakterystyczną, bardzo kusą, czarną sukienkę bez ramiączek i podwiązkę. Czy postać rysunkowa może być zmysłowa? W 1935 roku Betty Boop była „ścigana” przez wykonawców kodeksu Haysa, ze względu na zbyt wyuzdany strój, była zbyt seksowna¹². Ze względów cenzuralnych jej kostium musiał zostać „ugrzezniejszy”. Po zmianie wyglądała nieco bardziej powściągliwie, ubrana po szyję i w dłuższej spódnicy, nieco zmieniły się także jej kształty – była smuklejsza. Poza tym wykonywała pożyteczniejsze zajęcia niż poprzednio, na przykład pracowała jako opiekunka do dzieci, pielęgniarka, nauczycielka. Poprzednio najczęściej była wiecznie uwodzoną bądź nieszczęśliwie zakochaną panienką, którą należało ratować z opresji.

Uroda. W ostatnich latach ważnymi towarzyszami dzieciństwa stają się kolejne pokolenia animowanych bohaterów, np. siostrzeńcy Kaczora Donalda, Pokemony, Shrek. Zmieniły się nieco dziecięce upodobania i oczekiwania, zarówno w odniesieniu do charakteru przygód, jak i do wyglądu bohaterów, którzy nie odznaczają się disneyowską „miękkością” kształtów, bywają „zgeometryzowani” i kanciąsi jak Simpsonowie, Pokemony, czy niezbyt urodziwi jak Shrek i jego ukochana, książniczka Fiona. Najczęstszym, najbardziej charakterystycznym elementem urody postaci animowanych są nieproporcjonalnie wielkie, „sarnie” oczy, spotykane wśród niemal wszystkich bohaterów dziecięcych kreskówek – od jelonka Bambi po przedmioty i ludzi w serialach japońskich. Tę cechę najlepiej widać u „Atomówek”, trzech bohaterów przebojowego serialu pod takim właśnie tytułem – oczy Bajki, Brawurki i Bójki zajmują ok. 70% powierzchni twarzy. Również proporcje ciała takich postaci mogą być nietypowe, np.

głowa znacznie większa niż reszta ciała (np. wspomniane Atomówki, czy Dexter w serialu *Laboratorium Dexter*) czy wyjątkowo długie i giętkie kończyny (siostra Dexter w tymże serialu).

Twórcy mogą nadać rysy idealne wymyślanym postaciom, czyli tak zaaranżować twarz, by była atrakcyjna. Od ponad stu lat tzw. *composite portraits* uważane są za bardziej atrakcyjne niż twarze realne. Jak wykazują badania przeprowadzone w latach 90. przez antropologów i psychologów, dzieje się tak m.in. ze względu na uzyskiwaną w ten sposób symetrię rysów i ciepłą, czystą karnację¹³. Artyści kreujący animowanych bohaterów dokonują niekiedy dość szczególnych „operacji plastycznych”, by ulepszyć daną postać, często wygląd postaci dość poważnie ewoluował (nie chodziło tylko o dłuższe rzęsy czy większe oczy). Na przykład Betty Boop, zanim została animowaną seksbombą, wiodła żywot... rysunkowego pieska. Z tego etapu jej życia został narzeczony – piesek Bimbo, mniej więcej do połowy lat 30., kiedy to u jej boku pojawił się Fred, dzielny, silny chłopak; w kreskówce Betty debiutował wielbiciel szpinaku, marynarz Popeye (jako samodzielna postać, a nie partner Betty).

Pojawiające się w kulturze popularnej, w tym także w kinie wzorce urody odcisnęły piętno na urodzie postaci filmów animowanych. Jako przykład może posłużyć zrealizowana w 1992 roku przez firmę Walta Disneya, Buena Vista, rysunkowa wersja przygód z 1001 nocy zatytułowana *Aladyn*. Bohater filmu *jest tu atletycznym młodym mężczyzną, wzorowanym na idolu Ameryki Tomie Cruise i przypomina bardziej modela z telewizyjnych reklam niż arabskiego chłopca*¹⁴. Poza tym modele kształtowania sylwetki i stylu bycia bohatera nie ominęły także projektów innych postaci, np. *Dżin to mocarz w stylu Arnolda Schwarzenegera, poruszający się z gracją telewizyjnego showmana Eda Sullivana i rozśmieszający nas mimiką Groucho Marxa*¹⁵.

E k s p r e s j a. W kreskówkach mimika bohaterów jest częstokroć przerysowana. Wspomniany już psycholog Paul Ekman, na podstawie badań zauważa, że w kulturze zachodniej sześć emocji można uznać za podstawowe, powszechnie rozpoznawalne: radość, złość, smutek, zaskoczenie, odrazę, strach (w niektórych środowiskach także pogardę)¹⁶. Własne doświadczenia są warunkiem rozpoznawania i rozumienia stanów uczuciowych, kreskówki i ekspresja emocji postaci są również częścią tego doświadczenia. Powściągliwość mimiczna, czy jak w przypadku Bustera Keatona – celowa „martwota” twarzy – bywa także elementem sztuki aktorskiej. Animowaną postacią z nieruchomą twarzą jest Różowa Pantera, emocje – zdziwienie, przerażenie, oszołomienie wyraża wyłącznie za pomocą oczu. Repertuar min i grymasów jest w przypadku kreskówek dość ograniczony, choć należy przyznać, że „aktorstwo” jest tu zdecydowanie wyraziste. Przyjrzyjmy się sposobom wyrażania niektórych emocji; część rozwiązań plastycznych jest jednak banalna.

Gdy animowana postać przeżywa wielką radość, skacze niezwykle wysoko, czasem nawet wbrew prawu grawitacji, niekiedy widać także ślady tej radości – narysowany strzałkami, kreskami ruch. Eskalacja uczuć odbywa się także w warstwie dźwiękowej, bohater taki krzyczy, głośno się śmieje itp. Gniew jest najczęściej bardzo ekspresyjny, tu nie sposób się pomylić, co przeżywa dana postać. Na przykład widzimy czerwoną z wściekłości twarz, rumieniec napływa dokładnie tak jak woda w naczyniu, to twarz (aktora animowanego) jest naczyniem. Jeśli



Betty Boop i Marynarz Popey, bohaterowie kreskówek braci Fleisherów

Tom i Jerry, reż. Gene Deitch



bohater się złości, nie tylko wydaje groźne pomruki i szczerzy zęby, często po prostu bardzo krzyczy, ale tak głośno, że aż widzimy wewnątrz gardła, podniebienie, języczek, migdałki. Poza tym białka oczu stają się czerwone z wściekłości, mogą nawet popękać – dosłownie – i skruszeć. Żrenice zaś wirują (podobnie jak przy uderzeniu w głowę), co zresztą najczęściej jest wzmacniane odpowiednimi dźwiękami.

Strach także jest emocją powszechnie rozpoznawaną, bardzo wyrazistą w przypadku animacji – włosy stają dęba (tu autorzy mogą sobie pozwolić na korzystanie z dosadności wizualnej i korzystanie z bogatej metaforyki językowej opisującej emocje); ale też pojawić się może nieme przerażenie, zastygła twarz i wychodzące z orbit i tak najczęściej już wielkie oczy. Zdarza się, że ze strachu bohaterowi spadnie ubranie, ale też może drżeć w ciemnym kącie i wraz z nim będzie się trząsł cały pokój, łóżko, szafa, cały świat, tak jak np. w filmie *We did it!* z 1932 roku Betty Boop i Bimbo po ucieczce z domu trzęsą się ze strachu w jaskini. Noc okazała się pełna przerażających stworów, lęk bohaterów uzewnętrzniają śpiewające duchy, szkielety, cienie skazańców, czarownice itp.

Takie zachowania, jak natoczywość stwarzają okazję do fizycznej ingerencji czy inwazji na drugą osobę. Także „unieść się” (honorem, gniewem) animowana postać może całkiem na serio, całkiem też fizycznie. Postać animowana może być dość nieposłuszna, gdy bywa niesforna – może wypacerować za karton, na którym powstaje ona i jej świat, wtedy rysownik przywołuje ją do porządku. Tak na przykład działo się w jednym ze 111 filmów Bety Boop, rozmawiała z niewidocznym rysownikiem, pożegnała się z nim. A po jego wyjściu z pracowni – ożywa cały stolik, cała pracownia – z kałamarza wychodzi klaun Koko, którego zresztą strasznie boli ząb. Tak jak w *Opowiadaniach o Łukaszu Cortazarze: Zazwyczaj odczyt kończy się – kończą go dużo wcześniej i stół zostaje sam w pustej sali. Nikt oczywiście nie zobaczy jak podnosi nogę, co zazwyczaj robią stoły, gdy zostają same*¹⁷.

Aktorstwo animowane jest wspomagane gestami postaci, gestykują także przedmioty¹⁸. Oszczędność gestu nie wchodzi tu w grę, raczej zamaszystość, często schematyczność dobrze wspomagane dźwiękowo. Dla głębszego przeżycia filmu (nie tylko przez dzieci) ważne są bodźce dźwiękowe, uzupełnienie kontekstem audialnym każdego obrazu, dźwięk bowiem zwiększa intensywność bodźców wizualnych¹⁹. Klasycznym przykładem jest film Walta Disneya *Willie z parowca* z 1928 roku. Obraz podlega tu muzycznemu zrytmizowaniu, wizualnie zaś myszki Miki i Minnie czynią z innych zwierząt orkiestrę²⁰. Dźwięk w filmie animowanym odgrywa pierwszorzędną rolę, podkreśla, komentuje, a niekiedy wręcz sugeruje, co postać czuje, robi; naprowadza widza na jego reakcje.

D y g r e s j a: sztuczne twarze ujawniają sekrety aktorstwa. Zapowiadany jako przełom w animacji film *Final Fantasy* z roku 2001 w reżyserii Hironobu Sakaguchi pokazuje, jak doskonałym instrumentem aktorskim jest ludzka twarz. Czy jest to zatem animowana szkoła tej sztuki? Czy można nazwać ten film „aktorskim”, tak jak reklamowano go w prasie? Czy można powiedzieć, że te postaci grają? Paradoksalnie, najbardziej zbliżone – spośród wszelkich sztucznych – do ludzkich twarze, nie wzbudzają empatii. Właśnie na przykładzie bohaterów tego filmu widać, jak bardzo niezastąpione są prawdziwe ludzkie emocje, myśli, wyobrażenia, pamięć, kłopoty, które stanowią o bogactwie wewnętrznego doświad-

czenia, które to bogactwo wspomaga dobrego aktora, umożliwia mu dobre role. Jak zauważa Aleksander Jackiewicz, podczas filmowania człowieka *kamera rejestruje zarazem jakiś konkretny i złożony fragment jego egzystencji. Ze szczególną siłą podkreśla, że w każdym momencie swego życia człowiek istnieje całym sobą*²¹.

W filmie *Final Fantasy* postaci osadzone są w przestrzeni bez powietrza, rażąca jest sztuczność środowiska generowanego z komputera, tak samo jak razi nienaturalność postaci. W rysunkowym środowisku *Final Fantasy* brakuje prze-wiewu i wolności, jaką mamy jako ludzie w swej cielesności. Wolności, którą aktorowi z krwi i kości daje realna przestrzeń. Twarze, które nie były owiane wiatrem, nie były myte, dotykane, całowane, twarze bez ciała. Trudno odtworzyć fakturę ludzkiej skóry, biegnące pod nią drobniotkie prądy – uśmiech czy smutki smutku, cienie pod oczami, które rysują się inaczej u każdego z ludzi (w tym także u aktorów). Twarze, których mięśnie nie reagują tak jak ludzkie, brak im wahania, niezdecydowania, opóźnienia o ułamek sekundy tak charakterystycznego dla wielu ludzkich gestów. Trudno uwierzyć w lęk, ból czy cierpienie, a także w zawziętość czy namietność rysujące się na twarzach, w których nie płynie krew... Na twarzach, którym zabrakło życia, asymetrii, nieregularności, drgań nawet najmniejszych. Brak śladów życia – bruzd, które można przypisać życiowym katastrofom, blasku w oku, który ożywiłby twarz w odpowiednim momencie, na przykład na widok ukochanej, ukochanego czy w sytuacji zagrożenia.

W wyrazie sztucznych twarzy czegoś wyraźnie brakuje – czy prawidłowo zatem odczytujemy ich emocje? Ponadto bohaterowie filmu *Final Fantasy* posługują się zbyt płynnymi ruchami, czasami ich gesty i kroki są niemal taneczne, ale żadna z postaci nie chodzi, w ogóle nie porusza się w charakterystyczny dla siebie sposób. Pozbawieni naturalnego wdzięku bohaterowie nie są sexy. Poza tym nie ma mowy o improwizowanym aktorstwie czy improwizacjach dotyczących akcji w filmie animowanym. Czy bohaterowie mogą być więc animowanymi gwiazdami?

Aleksander Jackiewicz pisał: *Żeby zostać gwiazdą ekranu, nie trzeba koniecznie umieć wcielić się role. Wydaje się, że odwrotnie: trzeba umieć nakładać na siebie role niczym kostiumy. Gwiazda nie musi być aktorem, wystarczy by potrafiła wygrać swoją urodę, swój wdzięk, swoje wewnętrzne rytmy – jeżeli je ma – swój niepokój. Oczywiście, na partyturze odpowiednio dobranych ról, historyjek, rozmów, zjawisko gwiazdy (...) jest zbliżone do pojęcia aktora naturalnego, a w konsekwencji do każdego naturalnego zjawiska na ekranie: zwierzęcia, rośliny, pejzażu*²².

Mityczny wymiar gwiazd animowanego firmamentu

Rozróżnienie aktor – gwiazda może się wydawać anachroniczne; według Aleksandra Jackiewicza w latach 70. i trochę później mamy do czynienia ze zjawiskiem aktora-gwiazdy; a *są to aktorzy szczególnego rodzaju. Grają oni przede wszystkim siebie: swoje życie, swoje cechy psychiczne, swoje ciało (...). „Grają” (...) podczas kiedy tradycyjne gwiazdy „były”*²³. Postaci animowane (np. Kaczor Donald, Shrek czy inni) najczęściej są przez twórców obdarzani osobowością czy czasem także życiorysem. Można się spierać, kto jest autorem sukcesu takiej gwiazdy – rysownik czy autor opowiadania; najwygodniejsza jest sytuacja taka jak w przypadku serialu *Beavis i Butt-head*; tu osoba, która wymy-

śliła postaci, jest też autorem scenariusza, reżyserem, podkłada głos – czyli niemal w pełni odpowiada za swoje postaci.

Po 1918 roku na europejskie ekrany trafiły amerykańskie kreskówki – kot Felix i zając Oswald przyćmiły dotychczasowego idola, pierwszą animowaną „gwiazdę”, figurkę zwaną Fantoche (Marionetka). *Zuchwały kot Felix* największymi kinowymi przygodami i największymi sukcesami może się pochwalić w latach 1914-1930. Był ulubieńcem widzów do czasów narodzin Myszki Miki. Od lat 50. Felix wraz z przyjaciółmi (m.in. z jego dziewczyną, białą kocicą Kitty, genialnym przyjacielem Poindexterem, dwoma siostrzeńcami – Inky i Winky) gości w telewizji, ale film pełnometrażowy z 1981 roku okazał się niewypałem. Powstała też gra komputerowa *Felix the Cat*, w Internecie są strony poświęcone Felixowi, ukazuje się komiks z jego przygodami, działa jego fanklub.

W Polsce animowane gwiazdorstwo pojawiło się wraz z rozwojem telewizji i produkcji filmów rysunkowych dla dzieci. Najpopularniejszy z takich seriali, *Bolek i Lolek*, był produkowany od 1963 roku. Nawet w czasach siermiężnego socjalizmu pojawiały się gwiazdorskie akcesoria: komiksy i książeczki z treścią poszczególnych odcinków, widokówki z kadrami z serialu, ołówki, sylwetki i twarze Bolka i Lolka zdobiły okładki bloków rysunkowych.

O gwiazdorstwie fikcyjnych postaci można chyba mówić, gdy postać zaczyna żyć autonomicznym, niezależnym od filmu życiem wśród fanów. Do Sherlocka Holmesa przez wiele lat przychodziły listy na Baker Street, śladami detektywa Sama Spade’a (*Sokół maltański*) można podążać ulicami San Francisco (wbudowano nawet pamiątkową tablicę w miejscu, w którym panna O’Shaughnessy zastrzeliła Milesa Archera, współnika Spade’a). Twórcy gry komputerowej *Tomb Raider* zdecydowali o realizacji filmu, gdy pojawiło się zapotrzebowanie na informacje o życiu prywatnym bohaterki, gracze pytali, ile lat ma Lara Croft, gdzie mieszka, co lubi... Bohater staje się gwiazdą, gdy widzów zaczyna pochłaniać pozaekranowe życie takiej postaci, gdy domagają się nie tylko jej wizerunków, ale też interesują ich poglądy, przekonania, życie emocjonalne bohaterów. A czasem – gdy tych informacji nie ma – widzowie dopisują własne wersje przysług i życiorysów swoich ulubieńców.

Pozaekranowe życie wiedzie wiele gwiazd animowanego firmamentu. Betty Boop jest także takim fenomenem, mimo że Max Fleischer przestał produkować filmy z jej udziałem w 1939 roku. Po wojnie trafiła do telewizji, a część jej filmów została pokolorowana. Betty do tej pory jest popularnym motywem pamiątkarskim: jej wizerunek pojawia się na pojemnikach kuchennych, na krawatach, grzebieniach, przyciskach do papieru. Podobnie jak kot Felix, Kaczor Donald i inne postaci, ma swój fan klub i wiele stron w Internecie. Animowana gwiazda nie starzeje się, nie ma kłopotów życiowych, choć może wywołać skandal – np. wspomniana już sprawa ocenzurowania stroju Betty Boop. Taki aktor-gwiazdor nie kłóci się o pieniądze i jest posłuszny. Może zatem jest to gwiazda idealna?

W jednej ze swych prac Aleksander Jackiewicz przedstawił wymagania wobec gwiazd: *Gwiazda musi być osobowością w szerokim sensie. Jej wygląd zewnętrzny, jej sposób bycia, jej charakter też winny mieć cechy, które pociągną widownię ze szczególną siłą. Ale żeby tak się stało, nie wystarczy te cechy posiadać, trzeba umieć (...) je „nosić”. (...) Gwiazda reprezentuje pewien typ człowieka, sytuacji życiowej, losu, bliskie odbiorcom, którzy ją przyjęli i od tego*

momentu staje się ona modelem dla nich obowiązującym. Jest emanacją ogółu, tworem przez niego wyłonionym i zaakceptowanym, czyli aktem samoświadomości społecznej, która siebie niejako przez własny wytwór programuje²⁴. A zatem społeczne oddziaływanie gwiazd jest zbliżone do działania postaci mitycznych, które także dostarczają modelowych zachowań i rozwiązań w trudnych okolicznościach losowych oraz w sprawach codziennych, lecz ważnych.

Postaci animowane, podobnie jak mitycznych bogów, czeka wieczny powrót: wędrują od fabuły do fabuły, wiódąc życie, które rozrasta się do niewiarygodnych rozmiarów. Ich przygód nie łączą często nawet miejsce i czas, bohater może swobodnie przemieszczać się przez epoki i krainy, może zmieniać wizerunki i role stosownie do potrzeb scenariusza... *Możemy uznać – uważa Roberto Calasso – że przekroczyliśmy próg mitu, dopiero wtedy, kiedy spostrzegamy nagłą zbieżność między faktami, które trudno ze sobą pogodzić*²⁵. A przecież podobnie zaskakujące bywają także losy bohaterów animowanych, od widzów zaś nie wymaga się zadumy nad sprzecznościami kolejnych odcinków. Fabuły odcinków i całych serii kreskówek są epizodyczne, przedstawiają zdarzenia wyizolowane, które nie tylko nie układają się w ciągi narracyjne wyższego rzędu, lecz także pozostają bez ważnych konsekwencji dla postaci. Przygody nie zmieniają na ogół charakteru postaci, mają one bowiem cechy stałe, niezienne, rozpoznawalne (ewoluuje czasami wygląd bohatera), np. spotkanie Betty Boop w tropikach z ludożercami w jednym z filmów nie wpływa na jej zadania życiowe w następnych odcinkach, na jej motywację czy zachowania wobec innych postaci.

Opisując historię „zapomnianej królowny” z mitologii greckiej, Ariadny, Calasso pisze: mityczni bohaterowie *wielokrotnie przeżywają swoje życie i swoją śmierć, w przeciwieństwie do postaci powieściowych, które ograniczają się za każdym razem do jednego tylko gestu. Ale w każdym życiu i w każdej śmierci zawierają się zarazem wszystkie inne wersje życia i śmierci i dają o sobie znać*²⁶. Bohaterowie mityczni nie starzeją się, podobnie aktorzy animowani, ale dodatkowo – nie uśmierca się bohatera animowanego. Czas dla animowanego bohatera konstruuje się jak czas ponowoczesny, taka wieczna chwila, wieczne dziś, wieczne teraz. Zygmunt Bauman określał ponowoczesność jako czas nieustannych początków, *wiecznej teraźniejszości*, dzięki czemu życie nieustannie rozpoczyna się „absolutnie” i przez to staje się *ciągłem epizodów bez historii i bez znaczenia*²⁷.

Zdarza się, że od premiery filmu animowane gwiazdy stają się „legendarne”, „kultowe”, natychmiast zyskują serca fanów. Czy jednak tacy bohaterowie animowani, a zatem postaci wykreowane, sztuczne, z założenia więc zdystansowane od rzeczywistości, w których emploi wpisany jest komizm, mogą być „mityczne”? O tym, że tak poważna historia jak mit może być opowiedziana w postaci kreskówki, świadczą np. animowane opowieści biblijne (np. *Księżę Egiptu*, reż. B. Chapman, S. Hickner, S. Wells, 1998). Czy jednak lekki charakter większości animowanych opowieści udźwignie ciężar ukazywania wyborów moralnych?²⁸ W narracjach kultury popularnej zaszła bowiem jeszcze jedna zmiana. Działaniu dawnych bohaterów (baśniowych i literackich) towarzyszyły rozterki moralne, walka wewnętrzna i to właśnie umożliwiało zwycięstwo, a obecnie, od połowy XX wieku – według Davida Riesmana – bohaterowie popkultury zwyciężają niemal bez wysiłku. Bohater komiksu albo filmu *otrzymuje niekiedy tęgie*

lanie, ale jest to tylko dodatkowy moment atrakcji, nie wpływa na jego moralną postawę, nie powoduje żadnych zmian wewnętrznych i usprawiedliwia przepotężne bity, jakie później dostają się lajdakom²⁹. Ponadto warto wspomnieć, iż identyfikacja z postaciami silnymi, podziwianymi przez innych jest dla dzieci naturalna, a postępowanie takiego bohatera dziecko przyjmuje niemal bezkrytycznie. Jak zauważa Anna Mazur: *W tradycyjnej baśni cnota zawsze triumfowała. Dobry i mądry bohater pokonywał trudności kierując się cierpliwością, odwagą, poświęceniem i sprytem, a w końcu odniósł spektakularny sukces. Przekonanie, że dobro popłaca, przynosi wymierne korzyści, było dla dziecka cennym doświadczeniem moralnym*³⁰. Biorąc pod uwagę produkcje audiowizualne, w tej sferze może jeszcze panować chaos, część filmów animowanych nie liczy się z potrzebami moralnymi widza. Opowiada o sprawach trywialnych, np. bohaterowie martwią się o pieniądze, nieustannie szukają zemsty, grają na giełdzie itp.

Czy w przypadku postaci animowanych można zatem mówić o nieodłącznym dla gwiazdora micie? Jak pisał Jackiewicz, *gwiazda to nie tylko swoisty gatunek aktora filmowego. Gwiazda to aktor, wokół którego powstaje mit. Mity są różne co do skali, rodzaju, także (...) zależnie od okresu historycznego, w którym powstały*³¹. Jak zauważył Marcin Czerwiński, obecnie mity są całkowicie odsakralizowane, stały się one repertuarem środków wypowiedzi dla erudycyjnej kultury. *W mitach znajdowano przedstawione symbolicznie obrazy sytuacji egzystencjalnych*³². Zadaniem mitów jest także dostarczanie symboli, które uskrzydłają ducha, w przeciwieństwie do statych ludzkich wyobrażeń, które ściągają go w dół³³. Współcześnie tworzywem mitów popkultury jest bardzo różnorodny materiał, i plotka, i archetyp, opowieści posługują się figurami retorycznymi wypracowanymi przez wieki, by opowiedzieć – no, właśnie – co? Kolejną banalną historyjkę ubraną w strojne szaty mitu? Czy pojęcie mitu może się wydawać nieestosowne wobec postaci i spraw, zjawisk XX-wiecznych? czy nie trwają jeszcze zbyt krótko, by móc je tak klasyfikować?

Mit, jak zauważają badacze, służy interpretacji przeszłości i teraźniejszości, ma charakterystyczną moc poruszania i budzenia naszych głęboko ukrytych sił twórczych (...) *Jest tak dlatego – pisze dalej Joseph Campbell – że symbole mitologiczne nie są produktami celowej pracy ludzkiej, nie można ich bowiem wynaleźć, zamówić ani na zawsze zniszczyć, lecz spontanicznymi wytworami naszej psychiki i w każdym z nich kryje się, niczym w zarodku, potęga źródła, które je wydało*³⁴. Być może takim polem społecznej „produkcji” symboli i mitologii są także filmy animowane, pomagające oswajać rzeczywistość przede wszystkim młodej widowni. Klasyczne wątki tworzące mity spotykamy w wielu produkcjach animowanych, odtwarzających dawne mity w nowych kontekstach, często jakby mimochodem; spotykamy w nich także motywy, które mają szansę przewartościować myślenie i sposób odczuwania świata (np. *Król Lew* czy *Shrek*). Na mitogeniczność sztuki filmowej zwracali uwagę tacy badacze, jak Jurij Łotman, Mircea Eliade czy Zbigniew Benedyktowicz³⁵. Dzięki narracjom, w jakich pojawiają się bohaterowie animowani, ujawnia się także ten aspekt filmu.

URSZULA JARECKA

- ¹ Por. m.in. P. Wells, *Animation: forms and meanings*, w: *An Introduction to Film Studies*, J. Nelmes (red.), London 1999, s. 238.
- ² K. Irzykowski, *Dziesiąta muza. Zagadnienia estetyczne kina*, Warszawa 1957, s. 209.
- ³ *Kartki z kalendarza profesora Toeplitza*, „Film na Świecie” 1996, nr 397/398, s. 62.
- ⁴ A. Mazur, *Możliwości wychowawczego oddziaływania filmów telewizyjnych dla najmłodszych*, w: *Film i kultura współczesna*, J. Plisiecki (red.), Lublin 1996, s. 126.
- ⁵ Tamże.
- ⁶ M. Kielar, *Czytelność filmu animowanego i jego rozumienie przez dzieci w wieku przedszkolnym*, w: *Sztuka dla najmłodszych*, M. Tyszkowa (red.), Warszawa-Poznań 1977, s. 229.
- ⁷ B. Bettelheim, *Cudowne i pozytywne. O znaczeniach i wartościach baśni*, t. 1, tłum. D. Danek, Warszawa 1985, s. 130.
- ⁸ A. Mazur, dz. cyt., s. 127.
- ⁹ J. Foksiewicz, *Film i telewizja w Polsce*, Warszawa 1975, s. 87-88.
- ¹⁰ B. Balazs, *Wybór pism*, tłum. K. Jung, R. Porębski, Warszawa 1987, s. 183, podkreślenia dodane – U.J.
- ¹¹ M. Karpiński, *Niedoskonałe odbicie. O sztuce scenariusza filmowego*, Warszawa 1995, s. 134.
- ¹² W myśl spisanych w 1930 roku zarządzeń, poza zakazami dotyczącymi prezentowania scen miłosnych, higieny seksualnej, relacji małżeńskich – w *żadnych okolicznościach nie wolno ukazywać nagiego ciała* (Czesław Michalski, *Puławki filmowe III. Autentyczne dramaty i sensacje w świecie X Muzy*, Warszawa 1980, s. 66). Betty, mimo iż była „tylko” postacią rysunkową, swoim skąpym strojem, zdaniem urzędników, prowokowała widzów. Por. także D. Parkinson, *Kino*, tłum. B. Piotrowska, Warszawa 1997, s. 40.
- ¹³ Por. m.in. N. L. Etcoff, *Beauty and the beholder, Nature* 1994, tom 368, s. 186-187; D. I. Perrett, K. A. May, S. Yoshikawa, *Facial shape and judgements of female attractiveness*, tamże, s. 239-242.
- ¹⁴ J. Szczerbakiewicz, *Współczesne filmy amerykańskie dla dzieci. Wady i zalety*, w: *Film i kultura współczesna*, J. Plisiecki (red.), Lublin 1996, s. 104.
- ¹⁵ Tamże.
- ¹⁶ Por. P. Ekman, *Cross-cultural studies of social expression*, w: P. Ekman (red.), *Darwin and Facial Expression. A Century of Research in Review*, New York 1973, s. 169-222.
- ¹⁷ J. Cortazar, *Opowiadania o Łukaszu*, tłum. Z. Chądzyńska, Kraków 1982, s. 21.
- ¹⁸ Wyczerpująco na temat gestu, gestu psychologicznego w grze aktora pisał Michail Czechow, *O technice aktora*, w: „Kwartalnik Filmowy” 1994, nr 5, 6 i 7/8.
- ¹⁹ M. Kielar, *Czytelność filmu animowanego*, dz. cyt., s. 237; por. także: A. Kulik, *Elementy psychologii odbioru filmu*, Warszawa 1966.
- ²⁰ Por. w: *Kronika filmu*, Warszawa 1995, s. 75.
- ²¹ A. Jackiewicz, *Fenomenologia kina*, t.1, Kraków 1981, s. 136.
- ²² Tenże, *Gwiazdobiór*, Warszawa 1983, s. 17.
- ²³ Tamże, s. 8. Por. także tegoż, *Fenomenologia kina*, dz. cyt., s. 148.
- ²⁴ Tenże, *Fenomenologia kina*, dz. cyt., s. 154-155. Por. także C. Michalski, *Gwiazdy ekranu*, Warszawa 1976, s. 10-11, podkreślenia dodane – U. J.
- ²⁵ R. Calasso, *Zasługiny Kadmosa z Harmonią*, tłum. S. Kasprzyśki, Kraków 1995, s. 32.
- ²⁶ Tamże.
- ²⁷ Z. Bauman, *Przedstawienie na pustyni*, tłum. M. Kwieć, w: „Drobne rysy w ciągłej katastrofie...” *Obecność Waltera Benjamin’a w kulturze współczesnej*, A. Zeidler- Janiszewska (red.), Warszawa 1993, s. 72.
- ²⁸ W tekście odwołuję się przede wszystkim do popularnych kreskówek, nie uwzględniłam poczyniń artystycznych, takich jak np. *Zbrodnia i kara* Piotra Dumay z roku 2000.
- ²⁹ D. Riesman, *Samotny tłum* (współpraca N. Glazer, R. Denney), tłum. J. Strzelecki, Warszawa 1996, s. 150.
- ³⁰ A. Mazur, dz. cyt., s. 128.
- ³¹ A. Jackiewicz, *Gwiazdobiór*, dz. cyt., s. 8.
- ³² M. Czerwiński, *Mit*, „Kwartalnik Filmowy” 1993, nr 3, s. 15. Por. także w: E. T. Hall, *Poza kulturą*, tłum. E. Goździak, Warszawa 2001, s. 22.
- ³³ J. Campbell, *Bohater o tysiącu twarzy*, tłum. A. Jankowski, Poznań 1997, s. 24.
- ³⁴ Tamże, s.19.
- ³⁵ Z. Benedyktowicz, *Postacie mitu*, „Kwartalnik Filmowy” 1993, nr 3, s. 41-45.