

Życie animowane. *Autyzm opowiadany, rysowany, doświadczany*

ABSTRACT. Powierska Agnieszka, *Życie animowane. Autyzm opowiadany, rysowany, doświadczany* [*Life Animated. Autism told, drawn, experienced*]. „Images” vol. XXI, no. 30. Poznań 2017. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 99–110. ISSN 1731-450X. DOI 10.14746/i.2017.30.08

The article is based on Anabelle Honess Roe’s research in which she analysed the ways that animation is used in Roger Ross Williams’s documentary *Life, Animated* (2016). It studies how an individual, subjective perspective is evoked in the film. Other documentaries which use animation to tell the story about autism are mentioned as a context.

KEYWORDS: animation in documentary, *Life, Animated*, autism, Disney

Mimo zaskarżenia sobie rzeszy wdzięcznych małych księżniczek oraz sporego sentymentu wielu pokoleń młodych widzów klasyczne animacje Disneya niejednokrotnie spotykały się z krytyką. Oskarżano je o fałszowanie obrazu świata, narzucanie zachowawczych postaw, infantyлизację adaptowanych historii. W dobie krytyki feministycznej rysunkowe bohaterki i bohaterowie poddawani są ironicznym analizom, z których niejednokrotnie nie mogą wyjść cało. Wytwórnia dokonywała wielu (nie zawsze konsekwentnych) korekt w swoim programie, ale propagowanie przez nią szkodliwych mitów czy schematów do dziś nie przestało być głośnym tematem, co widać chociażby na przykładzie słynnego cyklu fotografii *Fallen Princess* tworzonego od 2007 roku przez Dinę Goldstein, który ukazuje księżniczki (o wyglądzie ewidentnie inspirowanym znanymi animacjami) w życiowych sytuacjach (związanych z sytuacją polityczną, zdrowiem, rolą kobiety w społeczeństwie itd.) stojących w sprzeczności z naiwną formułą „i żyli długo i szczęśliwie”.

Tymczasem okazuje się, że klasyczne animacje Disneya mogą nie tylko uwięzić widzów w kuszącym, barwnym świecie skostniałych reguł. Wręcz przeciwnie – czasami są sposobem na to, by otworzyć odbiorców na otoczenie i pozwolić im na nawiązanie kontaktów z innymi. Potwierdza to przypadek Owena Suskinda – bohatera *Życia animowanego* (reż. Roger Ross Williams, 2016), filmu dokumentalnego wyróżnionego w tym roku nominacją do Oscara.

Owen, żyjący z autyzmem dwudziestoletni Amerykanin, zawdzięcza disneyowskim produkcjom możliwość sprawnego interpretowania rzeczywistości i swobodnego porozumiewania się z bliskimi

pomimo przygnębiających przewidywań lekarzy powiązanych z diagnozą zaburzenia rozwojowego. A skoro animacja jest dla Owena i jego rodziny narzędziem komunikacji, nie mogło zabraknąć jej w strukturze filmu – zwłaszcza że współczesne trendy w dziedzinie twórczości dokumentalnej zachęcają autorów do wykorzystywania tej techniki w budowaniu faktualnych narracji.

Bill Nichols, badając historyczną zmienność wiodących trybów filmowej dokumentalistyki, ocenił, że współcześnie, począwszy od lat 80., mamy do czynienia z dominacją dwóch strategii: refleksywnej i performatywnej[1]. Refleksywna metoda tworzenia filmu dokumentalnego polega na takim kształtowaniu dzieła, by skłonić odbiorcę do „zobaczenia dokumentu jako tego, czym on jest: konstruktem reprezentacji”[2]. Widz ma skupić się nie tylko na opowieści, ale i na sposobie opowiadania. Zostaje zmuszony do refleksji o funkcjonalności poszczególnych elementów poetyki i retoryki filmów faktu. Tryb ten podnosi zagadnienia związane ze sposobami przedstawiania rzeczywistości, negując prawdomówność i obiektywizm konwencji kojarzonych z realizmem dokumentu. Drugi z dominujących współcześnie trybów pozwala na swobodne, ekspresyjne, podejście do formy filmowej i pokazywanie świata przez pryzmat subiektywnych doświadczeń, emocji, perspektyw. Skupia się na prywatnych doświadczeniach, intymnych wspomnieniach, emocjach i wizjach twórcy czy bohatera, traktując je jako podstawowy element wiedzy o rzeczywistości, zyskującej status subiektywnie doświadczanego świata zewnętrznego oraz wewnętrznego. Jak zauważa Nichols (i co znaczące dla omawianych zagadnień) dokumenty zrealizowane w trybie performatywnym często skupiają się na opowieściach o przedstawicielach grup, które do tej pory pozostawały niedoreprezentowane w kulturze.

Życie animowane, w celu przedstawienia specyfiki percepcji Owena, a także stworzenia obrazu zmagających się z chorobą bohatera, korzysta, jak sądzę, z obu opisanych przez Nicholasa współczesnych tendencji (choć ucieka się również do innych trybów, na przykład obserwacyjnego – gdy pokazuje zachowania bohatera w jego naturalnym środowisku, czy uczestniczącego, kiedy przywołuje wywiady z członkami rodziny). Skupiając się na specyfice jednostkowej perspektywy i budując intymny obraz rodzinnego życia (niepozbawiony jednak rysów idyllicznych, patosu czy efektownych punktów zwrotnych) i prywatnego doświadczenia, odpowiada na performatywne poszukiwania współczesnej twórczości dokumentalnej. Z kolei, posługując się mnogością konwencji, zarówno tych, które od dawna mają skryzalizowany status w dokumentalistyce, jak i tych, które kojarzą się z pozornie obcą dokumentowi kreacyjnością, zachęca do zastanowienia się nad ograniczonymi możliwościami reprezentacji świata i bezradnością obiektywizującej kamery wobec różnorodności

[1] Cf. B. Nichols, *Typy filmu dokumentalnego*, w: *Metody dokumentalne w filmie*, red. D. Rode, M. Pieńkowski, Łódź 2013.

[2] Ibidem, s. 34.

sposobów percepcji. Sprzężenie obu trybów szczególnie wyraźnie dostrzegam w animowanych fragmentach filmu.

Animacje w dokumencie (a nawet dokumenty w całości animowane), pomimo wielkiego zaskoczenia i zamieszania, jakie wywoływały w ostatnich latach (szczególnie po premierze *Walca z Baszirem* w 2008 roku i *Drogi na drugą stronę* w 2011), nie są zjawiskiem niespotykanym w historii kinematografii[3]. Swoistego rozkwitu i śmiałego, świadomego wykorzystania, jak i odbioru (początkowo w dość wąskich kręgach), animacja faktualna doczekała się jednak dopiero w ostatnich dekadach, co odpowiada współczesnym tendencjom w dokumentalistyce zauważonym przez Billa Nicholasa, i związane jest, jak wskazują Marek Hedrykowski i Katarzyna Mąka-Malatyńska[4], z poszukiwaniem nowych formuł dokumentalnych po skostnieniu i banalizacji dominujących wcześniej konwencji oraz podważeniu zaufania do tychże. Od tego czasu posłużyła już jako narzędzie przybliżania publiczności perspektywy osób o cechach autystycznych.

W 1992 roku powstał krótkometrażowy film Tima Webba *A is for Autism*. Jak zauważa Anabelle Honess Roe, autorka monografii poświęconej kategorii dokumentu animowanego, „w filmie zestawienie żywej akcji i animacji pomaga wyrazić kontrast pomiędzy autystyczną i nieautystyczną perspektywą postrzegania świata”[5]. Webb posłużył się ciekawym zabiegiem ożywienia rysunków swoich rozmówców. Wyznania na temat trudności w komunikacji ze światem oraz obsesyjnych, lecz kojących rytuałów, a także dynamiczne, chaotyczne, drżące szkice, wizualne metafory osamotnienia i niezrozumienia, nawarstwiające się, irytujące dźwięki czy duże zbliżenia przedzieranych kartek, kręcących się monet itp. pomagają widzowi zrozumieć sposób percepcji osoby żyjącej z autyzmem. Pozwalają pojąć odczucia i doświadczenia charakterystyczne dla autystyków – związane z nadwrażliwością na bodźce, budowaniem własnego świata opartego na niszowych fascynacjach i bezpiecznych, powtarzalnych czynnościach, niezrozumieniem komunikatów, trudnością z integracją wrażeń zmysłowych i niemożnością koncentracji uwagi na kilku wrażeniach jednocześnie. Takie ukształtowanie dokumentu reprezentuje ostatnią z trzech wymienianych przez Anabelle Honess Roe funkcji animacji w utworze faktualnym: ewokację.

Monografistka kategorii dokumentu animowanego, dystansując się od prób umieszczenia zjawiska w ramach kilku opisanych przez Nicholasa trybów reprezentacji dokumentalnej, zwraca uwagę na konieczność przyjrzenia się zadaniom spełnianym przez animację w filmie niefikcyjnym. Wskazuje zatem jej trzy główne funkcje: substytucję

[3] Cf., A.H. Roe, *Animated Documentary*, New York 2013, s. 5–13. K. Mąka-Malatyńska, *Wyprawa do krainy prawdopodobieństwa – o dokumentach animowanych Marcina Podolca*, „Images” 2017, nr 29, s. 289–299.

[4] Cf. M. Hendrykowski, *Animacja jako dokument. Dokument jako animacja. Wokół poetyki i antropologii*

ruchomych obrazów, „Kultura Współczesna” 2012, nr 3, s. 176; K. Mąka-Malatyńska, op.cit.

[5] A.H. Roe, op.cit., s. 151. Tłumaczenia cytatów z książki własne na potrzeby artykułu.

mimetyczną (a więc zastępowanie brakujących materiałów archiwalnych wykreowanymi poklatkowo obrazami utrzymanymi w konwencji realistycznej), substytucję niemimetyczną (gdy użyte do zilustrowania historii animacje odbiegają od konwencji związanych z realizmem i posługują się wizualnymi metaforami czy metonimiami) oraz ewokację właśnie (gdzie animacja nie ilustruje wyglądnów zewnętrznych i przebiegu opowieści, ale przywołuje wewnętrzne stany portretowanej/opowiadającej osoby – wrażenia, emocje, prywatne perspektywy, specyficzne sposoby postrzegania świata)[6].

Kolejny z filmów przybliżających wewnętrzny świat osoby żyjącej z autyzmem, *Snack and Drink* z 1999 roku w reżyserii Boba Sabistona, także ewokuje odmienny punkt widzenia poprzez abstrakcyjne jakości obrazu. Ponadto, w znaczącym stopniu stanowi substytucję niemimetyczną. Związek z rzeczywistością opiera się tu, podobnie jak w *A is for Autism* i wielu innych dokumentach wykorzystujących animację, przede wszystkim na nagraniu autentycznego głosu-wyznania (tu: na temat codziennych zwyczajów bohatera) – jednak nie tylko. Bowiem w przypadku *Snack and Drink* mamy do czynienia z rotoskopią: wycieczka filmowego bohatera, Ryana, do sklepu, została w pierwszej kolejności zarejestrowana kamerą, a następnie przetworzona na zróżnicowaną pod względem poetyki (przygotowywaną sekwencjami przez kilku rysowników) animację. Widz obserwuje zatem nie tylko idącego nastolatka, ale również rozpoznaje elementy zmieniającego się krajobrazu, a następnie – sklepowe wyposażenie. Użycie dynamicznie zmieniających się wyrazistych stylów, ostrych kontrastów barwnych i rozedrganych konturów nie pozwala widzowi przyzwyczać się do obrazu. Odbiorca pozostaje w ciągłym napięciu i pobudzeniu wynikającym z impulsywnych metamorfoz rozgrywających się na ekranie, a jego emocje zbliżają się być może do zniecierpliwienia i przytłoczenia odczuwanego przez osoby z autyzmem. Jak zauważa Roe, „rozumieemy, że świat, dla Ryana, jest kontrastem pomiędzy paroma rzeczami, które przykuwają jego uwagę i innymi, które są hałasem czy rozpraszaniem” [7].

Na wyznaniu opiera się także film *An Alien in the Playground* (reż. animacji: Matthew Morgan, 2009). Jest on poświęcony bohaterowi z syndromem Aspergera, podobnie jak autyzm klasyfikowanym do grupy całościowych zaburzeń rozwoju. Syndrom charakteryzuje się podobnymi, choć znacznie mniej nasilonymi, objawami, co autyzm dziecięcy (między innymi wyizolowane lub ograniczone zainteresowania, rutynowe zachowania, ubogi zakres ekspresji twarzy, gestów i intonacji, nadwrażliwość i obniżona wrażliwość sensoryczna, problem z przystosowaniem się do zmian, trudności w zakresie interakcji społecznych), ze względu na co niektórzy badacze uznają, że mieści się w tak zwanym spektrum autyzmu[8]. Osoby, u których rozpoznano

[6] Cf. ibidem, s. 22–26.

[7] Ibidem, s. 85.

[8] Cf. A. Wojciechowska, *Charakterystyka języka*

i komunikacji osób z autyzmem i zespołem Aspergera, w: *O trudnościach w porozumiewaniu się*, red. M. Obrebska, Poznań 2011, s. 15–23.

zespół Aspergera, nie wykazują jednak klinicznego opóźnienia mowy i języka czy rozwoju interakcji społecznych, a ich poziom funkcjonowania intelektualnego, jak wskazuje Aneta Wojciechowska, „rozciąga się od geniuszy do niepełnosprawności intelektualnej” [9].

Film *An Alien in the Playground* należy do serii *Animated Minds* reżyserowanej przez Andy’ego Glynn’a i składającej się z ośmiu 3–4-minutowych dokumentów animowanych. Założeniem serii jest próba (udana zresztą, jak głosi strona projektu)

komunikowania szerszej publiczności subiektywnego doświadczenia problemów natury psychicznej. Koncepcja była prosta: wysłuchać wyznań różnych ludzi, którzy doświadczyli cierpienia psychicznego, a następnie postarać się zanimować ich przeżycia. Rezultatem [...] miała być seria [...] filmów dających publiczności lepsze zrozumienie tego, jak odczuwa się życie z różnymi trudnościami psychicznymi [10].

Bohater *An Alien in the Playground*, Joshua, wspomina prześladowania w szkole. Częste pojawianie się na ekranie skomplikowanych wzorów matematycznych i napisów, wrogich krajobrazów o cechach antropomorficznych, nieprzyjaznych przestrzeni długich korytarzy, a także niepokojących zaciemnionych postaci rówieśników bohatera, sugestywnie ilustruje historię o trudności w komunikacji i nieumiejętności utrzymania skupienia. Joshua wyznaje, że jako dziecko nie pojmował logiki zachowania swoich szkolnych kolegów, a ich słowa i mimika pozostawały dla niego nieczytelne pomimo prób rozszyfrowania ich reguł. Metafory użyte przez twórców filmu pomagają widzowi wyobrazić i uzmysłowić sobie emocje towarzyszące zagubionemu, samotnemu dziecku.

Między *Życiem animowanym* a jego krótkometrażowymi poprzednikami odnaleźć można pewne zbieżności. Film Rogera Rossa Williamsa, przedstawiający moment przejścia autystycznego Owena w dorosłość (ukończenie szkoły, przeprowadzkę z rodzinnego domu do ośrodka mieszkalnictwa wspomaganego, rozpoczęcie pierwszej pracy: w kinie), również w dużej mierze opiera się na wyznaniach głównego bohatera, choć ogromne znaczenie dla budowania narracji mają także wywiady z rodziną (ukazane w konwencji gadających głów), archiwalne *home movies* z dzieciństwa Owena czy obserwowanie chłopaka podczas terapii, spotkań disnejowskiego fanklubu i w innych codziennych sytuacjach. Podobnie jak *A is for Autism*, *Życie animowane* wykorzystuje artystyczną twórczość bohatera, by opowiedzieć o świecie jego wewnętrznych przeżyć. Skupia się na problemach komunikacyjnych, poczuciu wyobcowania, nieprzystawaniu do otoczenia oraz lęku wobec tego, co nieprzewidywalne – a więc na kwestiach podejmowanych również w *A is for Autism*, *Snack and Drink* i *An Alien in the Playground*. Niejednokrotnie stany te przywołuje w bliski wspomnianym filmom sposób. Nie tylko wybrzmiewają one w wyznaniach bohaterów. Wyczy-

[9] Ibidem, s. 23.

[10] *Animated Minds*, <animatedminds.com> [dostęp: 1.04.2017].

tać je można poprzez pokrewne filmowi Glynnna i Morgana rysunkowe metafory, ale także powtarzający się w utworach zabieg nawarstwienia bodźców słuchowych (u Williama przybierających formę zwielokrotnionego i zniekształconego nawoływania Owena).

Autyzm zostaje przedstawiony przez rodzinę Suskindów przede wszystkim jako coś zewnętrznego, obcego wobec Owena. Gdy bliscy bohatera wspominają pierwsze lata po diagnozie, z ich ust padają określenia, takie jak „porwanie” [11] „więzienie autyzmu”, a każdy przejaw podjęcia próby kontaktu przez chłopca wspomniany jest jako westchnienie ulgi: „on nadal jest w środku”. „Niezbętnie pochlebny obraz autyzmu” z lat 90., nagła utrata rodzinnej idylli i przykre prognozy lekarzy Owena o zagrożeniu całkowitą utratą zdolności chłopca do porozumiewania się z otoczeniem nie pozwalają Suskindom zaakceptować autyzmu jako immanentnej cechy chłopca i jego własnej, odmiennej, perspektywy. Zdaje się, że dopiero długa nauka funkcjonowania w nowej sytuacji oraz postępy bohatera w sferze socjalnej i emocjonalnej umożliwiły rodzicom i bratu chłopaka zobaczenie autyzmu w nowym świetle – jako części osobowości Owena. Osiągnięcia te były dla Suskindów możliwe dzięki odnalezieniu wyjątkowej drogi komunikacji z chłopcem – poprzez konwencje znane dziecku z klasycznych filmów Disneya. Ten sposób porozumiewania się rodziny zostaje przeniesiony również do relacji film–widz czy bohater–odbiorca.

W dokumencie Williama wykorzystane zostały animacje stworzone w trzech różnych poetykach:

- 1) czarno-biały zaanimowany konturowy szkic pełni przede wszystkim (choć nie tylko) funkcję substytucji niemimetycznej, uzupełniając archiwalia z czasów dzieciństwa Owena;
- 2) przywołane zostają cytaty z oryginalnych filmów Disneya – ewokują one stany emocjonalne bohatera i czynią to w unikatowy, na tle innych wspomnianych filmów, sposób;
- 3) uczucia i punkt widzenia Owena ewokują również barwne animacje będące, jak sugeruje struktura filmu, adaptacjami opowiadań autorstwa chłopca.

Pierwszy rodzaj animacji właściwie można by opisać jako delikatnie ożywione rysunki – tak subtelny jest w nim ruch. Czasami zmiany między kolejnymi statycznymi kadrami polegają na stopniowym pojawianiu się konturów czy jednolitego tła, innym razem są to drobne sugestie rozwoju akcji. Niejednokrotnie widz ma więc wrażenie oglądania powstających na jego oczach rysunków.

Poetyka ta pojawia się jedynie w pierwszej połowie filmu, poświęconej przeszłości Owena. Podobnie jest z wykorzystaniem rodzinnych archiwaliów: pamiątkowych fotografii i *home movies*, które tak jak czarno-białe rysunki ilustrują i uzupełniają wspomnienia Suskindów. Niektóre z animowanych szkiców pozostają w bliskiej relacji z archi-

[11] Przetłumaczone na potrzebę artykułu cytaty filmowe pochodzą z: *Life, Animated*, reż. R.R. Williams, Francja, USA 2015.

waliami, powtarzając kompozycję fotografii lub kadru rodzinnego nagrania. Jest tak w przypadku animacji włączonych w czołówkę filmu, ukazującą, przy akompaniamencie ckliwej muzyki, sytuacje z życia szczęśliwej rodziny, co wprowadza widza w intymny nastrój osobistej historii, ale też przygotowuje emocjonalny podkład pod zwrotny punkt opowieści Corneli i Rona Suskindów – nagłe wycofanie się Owena. Inne szkice pokazują te fragmenty historii wspominanej przez rodziców bohatera, które nie zostały utrwalone na taśmie filmowej czy fotograficznej, na przykład wizyty u lekarzy.

Użycie czarno-białych szkiców zanika (z wyjątkiem drobnego szczegółu), kiedy historia bohaterów dociera do chwili, w której chłopiec, po latach milczenia, odzyskuje kontakt z otoczeniem. Z jednej strony jest to związane ze zmianą czasu narracji – już teraz nie wspomniana przeszłość, lecz obserwowana teraźniejszość dominuje w opowieści. Jednakże, wiąże się to również z czymś jeszcze – dzięki wspólnym wysiłkom Owena i jego bliskich chłopcu udaje się pokonać barierę uniemożliwiającą mu kontaktowanie się z innymi. Tymczasem czarno-białe szkice to przede wszystkim obrazy jego izolacji. Te niemimetyczne substytuty archiwaliów nie są dosłowne – posługują się czytelnymi metaforami, by uzmysłwić widzom doznawane przez Owena uczucia lęku, przerażenia czy alienacji. Stąd, jak sądzę, charakterystyczne kompozycje rysunków, sytuujące chłopca pośrodku pustki (przykładowo, gdy, jak mówi Cornelia, „Owen znika”, kontynuowany jest motyw walki Piotrusia Pana z poprzedzającego animację nagrania archiwalnego, ale rysunkowy Owen pozostaje sam, w białej przestrzeni, a po chwili odwraca się, garbi i zmniejsza, zanika), na tle nieprzyjemnej wyludnionej przestrzeni (na przykład szkolnego korytarza, stojącego się po chwili anonimowym pomieszczeniem – znakiem odosobnienia), tyłem lub bokiem do widza (często jego sylwetka zaznaczona jest po prostu ciemną linią), w przeciwnym kierunku niż pozostałe postaci (jak w scenie oddzielenia od rodziców szybą, przez którą obserwują oni zachowanie chłopca w specjalistycznym gabinecie lekarskim). Czasem chłopiec zostaje wyróżniony w kadrze również skończonym konturem – podczas gdy pozostałe osoby zyskują obrys dopiero po chwili. Zabieg ten odczytać można jako sygnał trudności Owena z percepcją otoczenia. Warto zauważyć, że w jednym z czarno-białych kadrów wyróżniony zostaje kolorowy element – pluszowa pacynka, papuga Iago, dzięki której Ron Suskind pierwszy raz porozmawia z synem. Zabawka jest łącznikiem między bogatym światem wewnętrznym chłopca a zewnętrzną rzeczywistością, co podkreśla obca szkicowej poetyce barwa, charakteryzująca z kolei wyobraźnię bohatera.

Między innymi dzięki czarno-białym szkicom poznajemy dwie pasje kilkulatka: oglądanie disneyowskich animacji oraz rysowanie ich bohaterów. To właśnie z tych fascynacji bezpośrednio wynikają kolejne zastosowania animacji w filmie.

W dokumencie wykorzystano wiele cytatów z klasycznych filmów Disneya. Na ekranie przywołane zostają fragmenty *Aladyna*, *Pio-*

trusia Pana, Fantazji, Dumbo, Pięknej i Bestii, Bambi, Króla Lwa, Herkulesa, Małej syrenki, Dzwonnika z Notre Dame, Księgi dżungli i Pinokia. Niejednokrotnie sceny pokazane zostają jako wyświetlane na ekranie telewizora czy laptopa, a towarzyszą im kadry dokumentujące reakcje oglądających je osób. Dzięki temu widz obserwuje, jak animowane sekwencje pomagają Owenowi nawiązywać kontakt z innymi i stają się punktem wyjścia do poważnych rozmów (np. dla Owena i Rona o nadchodzących zmianach, a dla członków fan klubu Disneya – o dorastaniu). Co więcej, wplecione w narrację sceny klasycznych disneyowskich filmów wyrażają emocje i pragnienia bohatera (między innymi potrzebę komunikacji, pomimo odebranego, niczym syrence Arielce, głosu; miłość do Emily – magiczną jak przeżycia Aladyna i Jasminy; obawę przed dorastaniem dzieloną z bohaterami *Piotrusia Pana*) i komentują bieżące wydarzenia (na przykład konieczność rozstania się z rodzicami, której doświadczał również Bambi). Widzowi nierzadko sugeruje się, że doboru fragmentów wykonał poszukujący właściwej ilustracji do swojego życia Owen, choć zdarza się również, że pojawia się cytaty bezsprzecznie pochodzący od nadawcy filmu, dający swoisty metakomentarz do obserwowanych sytuacji (na przykład w scenach kompilacji animowanych obrazów grozy i strachu towarzyszących opowieści o przerażeniu młodego Suskinda czy w cytacie, poprzez który zwycięskie przejście Owena do kolejnego etapu życia porównane zostaje do postawy dumnego lwiego następcy króla – Simby, deklarującego donośnym rykiem gotowość na przyjęcie nowych zadań i dużej odpowiedzialności).

Anabelle Honess Roe, przywołując tezy Ann Marie Steward Barry, Johna Bergera, Charlesa Forceville'a i Scotta McClouda, wskazuje, że obraz rozumiany jest przez odbiorcę bardzo intuicyjnie. Zdaniem badaczki, umiemy interpretować (w podstawowy sposób i proste zapewne) przekazy wizualne, zanim w pełni posługujemy się językiem werbalnym; trafiają one do naszych emocji, nim zostaną przez nas przyswojone kognitywnie[12]. Ponadto rysunki, korzystające z uproszczonego zestawu komponentów, ułatwiają widzowi wydobycie z obrazu tego, co dla budowania znaczeń jest najważniejsze. Takie właściwości obrazu (zwłaszcza rysunkowego) i jego odbioru pomagają zrozumieć, dlaczego Owenowi łatwiej przychodzi komunikowanie się za pośrednictwem animowanych sekwencji. Jednocześnie te same zasady wykorzystane zostają przez twórców filmu, którzy, przywołując rysunkowe fragmenty, w prosty sposób docierają do wyobraźni i empatii widza.

Struktury zawarte w animacjach czynią świat zrozumiałym dla Owena. Jak potwierdzają jego rodzice, brat oraz terapeutka, chłopak interpretuje życie poprzez nakładanie na prawdziwe wydarzenia schematów znanych z filmów Disneya. Sympatyczne postaci, konwencjonalność barwnych fabuł, powtarzalność motywów, szczęśliwe zakończenia, niezmiennosc filmów i wyrazistość (hiperekspresja) ich bohaterów,

[12] A.H. Roe, op.cit., s. 110–111.

dają młodemu Suskindowi poczucie bezpieczeństwa. Stąd nie tylko zamiłowanie do przypominania poszczególnych scen animacji, ale też posługiwania się filmowymi dialogami zarówno na specjalne okazje (odgrywanie scenek z *Aladyna* na ostatnim spotkaniu fanklubu czy rodzinne „oswajanie” odwiedzanej Francji wspólnym śpiewaniem piosenki *Gościem bądź*), jak i w życiu codziennym (gdy chłopak przebywa sam – wypowiada do siebie fragmenty list dialogowych).

W filmie wprost (i to kilkakrotnie) zostaje sformułowany znaczący problem związany z takim sposobem pojmowania i ekspresji – życie nie zawsze mieści się w tym, co każe i pozwala swoim odbiorcom widzieć wytwórnia Disneya. Sprawy, które przekraczają repertuar motywów słynnych animacji (takie jak seks czy trudności w utrzymywaniu relacji), wychodzą również poza percepcyjne możliwości młodego Suskinda. Piętrzy to przed Owenem i jego opiekunami kolejne trudności. A jednak chłopak w mądry sposób korzysta ze wskazówek danych mu w animacjach, uzasadniając sobie z ich pomocą problemy, słabości i porażki. Potwierdza to poruszająca scena, w której podczas wystąpienia na konferencji o autyzmie młody Suskind zestawia swoje życie z jednym z disnejowskich bohaterów, mówiąc:

oglądałem świat ze swojej wieży dzwonowej, jak dzwonnik z Notre Dame. *Dzwonnik*... nie kończy się w taki sposób, jak niektóre filmy. Quasimodo nie zdobywa dziewczyny, ale za to staje się członkiem społeczeństwa – po długiej, trudnej podróży. Nie jest już wyrzutkiem. To mniej więcej przydarzyło się też mi.

W ten sposób, w nowym kontekście, fabuły i fragmenty animacji (będących niezależnymi i dobrze znanymi dziełami) zyskują nowe znaczenie i ewokują wewnętrzne przeżycia Owena Suskinda.

Jego emocje i sposób postrzegania świata widz poznaje także dzięki animowanej „autobiografii”^[13]. Podzielona na trzy części opowieść zatytułowana jest *The Land of the Lost Sidekicks*, co oznacza krainę zagubionych pomagierów, pomocników czy też bohaterów drugoplanowych (z którymi to właśnie Owen najbardziej się utożsamia, oglądając filmy Disneya). Animacja powstała na podstawie opowiadania (i rysunków) Owena. Pojawiają się w niej drugoplanowe disnejowskie postaci, między innymi papuga Iago z *Aladyna*, krab Sebastian z *Małej Syrenki* czy pawian Rafiki z *Króla Lwa*.

Trzyletni^[14] chłopiec (o wyglądzie Owena) zostaje obudzony w środku nocy przez burzę. Przestraszony ucieka do lasu, gdzie spotyka disnejowskich bohaterów i kontynuuje z nimi wyprawę. Wkrótce w pobliżu pojawia się czarna mgła, a w niej mroczna postać wymyślonego przez Owena czarnego charakteru Fuzzbutcha (ang. *fuzz* – ‘zamazany’,

[13] Roger Ross Williams (*Life, Animated*) on how Disney films helped autistic man ‘reconnect with the world’, rozmawiał M.J. Dixon, Gold Derby, <<http://www.goldderby.com/article/2016/roger-ross-williams-interview-life-animated-documentary-autism-oscar/>> [dostęp: 1.04.2017].

[14] Warto przypomnieć, że kiedy Owen zamknął się we własnym świecie i utracił umiejętności komunikacyjne, był właśnie w tym wieku.

‘mętny’, *butch* – ‘[ktoś] ostentacyjnie, agresywnie męski’^[15]), „wdmuchującego ludziom mgłę do głowy” (co jest zapewne sugestią wewnętrznego chaosu, doświadczanego przez osoby z autyzmem). Chłopiec dodaje otuchy małym zwierzęcym przyjaciółom. Następnie docierają oni na wyspę, gdzie spotykają inne drugoplanowe disneyowskie postaci. Malec zostaje odznaczony magicznym medalem „obrońcy pomagierów”. Wkrótce Fuzzbutch atakuje ponownie i, choć bohater stara się przed nim bronić, spada w ciemną głębię lasu. Słyszy tam zwielokrotnione nawoływania swojego imienia, po czym zapada zupełna cisza. Kilkulatek budzi się w ciemności, ale za pomocą medalu udaje mu się przeniesić do słonecznej krainy pomocników, a następnie do własnego domu. Wychodzi z niego, a gdy przestępuje próg, barwy znikają. Chłopiec staje się drzącym czarnym konturem pośrodku białej pustki.

Choć zawarta w filmie animacja o przygodach „obrońcy pomagierów”, jako adaptacja opowiadania, ma niepodważalnie charakter fikcjonalny, niesie ona znaczącą wartość dokumentalną. Dzięki niej poznajemy nie tylko twórczość głównego bohatera, ale również (nieco wbrew metodologiom, każącym czytać tekst w oderwaniu od osoby autora) jego interpretację własnych losów: utraty łączności z rzeczywistością, zmagania z wewnętrznymi demonami, a następnie – powrotu do świata zewnętrznego (który okazuje się znacznie mniej zrozumiały, barwny, przyjazny – co sugeruje ponowne zastosowanie czarno-białej, szkicowej poetyki).

W animacji o pomagierach pojawiają się postaci z filmów Disneya, nie naśladuje ona jednak poetyki wielkiej wytwórni – wyrazistych dekoracyjnych konturów i płaskiej plamy barwnej. Mimo silnej inspiracji disneyowskimi motywami rysunki rezygnują z obrysu, a sięgają po wyrazisty światłocień i ziarnistość kolorów. Jak podkreśla w jednym z wywiadów reżyser, twórcom zależało, by przetworzyć disneyowskie obrazy i zrezygnować z dosłownej wierności oryginałom po to, by zaznaczyć odrębność wizji Owena. W tej sytuacji pozostaje tylko żałować, że animatorzy nie zdecydowali się na powtórzenie stylu oryginalnych rysunków bohatera dokumentu.

Ekspresja, którą podejmuje Owen, to swoiste *fan art* i *fun fiction* o funkcji terapeutycznej, będące kolejnym potwierdzeniem ocalającej mocy budowania narracji. Przeniesienie swoich losów do ukochanego uniwersum Disneya pomaga bohaterowi przepracować trudne doświadczenie autyzmu. Opowieść o terapeutycznym potencjale tworzą też rodzice Owena, szczególnie świadomie zapewne Ron – zawodowo zajmujący się dziennikarstwem autor wielu książek, w tym wspomnień *Life, Animated: A Story of Sidekicks, Heroes, and Autism*, które były inspiracją dla twórców dokumentu. Nie podważając autentyczności historii, jej wagi i ładunku emocjonalnego, warto zauważyć, jak spójna i efektownie opowiedziana jest rodzicielska (zapewne wielokrot-

[15] Nazwa zachęca do połączenia tego wątku ze strachem przed seksualnością, ujawniająca się w innym

fragmencie filmu, a będąca elementem dorosłości, której obawia się Owen.

nie powtórzona) wersja wydarzeń. Dzielone z widzami wspomnienia mogą działać uśmierzająco nie tylko na opowiadającego. W wywiadzie dla portalu Gold Derby Roger Ross Williams podkreśla, jak ważne było to, aby pozwolić przemówić Suskindom, a zwłaszcza Owenowi, ich własnym głosem^[16]. Przyniosło to, zgodnie z relacją reżysera, zamierzony efekt: żyjący z autyzmem widzowie i ich bliscy dziękowali autorom filmu za to, że po raz pierwszy mogli poczuć się dostrzeżeni. Williams akcentuje również to, że historia Owena dowodzi zbawczej potęgi opowieści, fabuły (ang. *story*). Sądzę jednak, że, wybierając za exemplum przypadek autystycznego chłopaka, pokazuje nam również, jak bardzo jesteśmy uwikłani w narracyjne schematy, co w kontekście teorii narracji jako struktury poznawczej człowieka przynosi ogólną refleksję o ograniczoności ludzkiego pojmowania.

Różnorodne sposoby wykorzystania sekwencji rysunkowych w *Życiu animowanym* stanowi ciekawe rozwiązanie na tle innych filmów dokumentalnych, również tych, które posługują się animacją. Dzieło Rogera Rossa Williamsa nawiązuje jednocześnie do dotychczasowych osiągnięć dokumentu animowanego, w części zastosowanych zabiegów wykazując pokrewieństwo wobec innych reprezentantów kategorii. Film, między innymi za pomocą cytatów z disnejowskich hitów, przybliża odmienność perspektywy osoby żyjącej z autyzmem oraz osobiste doświadczenie członków jej rodziny, a tym samym pomaga uzupełnić lukę w reprezentacji rzeczywistości. Pojawiająca się w filmie animowana adaptacja opowiadania głównego bohatera, do której zresztą widz wprowadzony zostaje głosem Owena, daje odbiorcy poczucie zjednoczenia z wyobraźnią i sposobem postrzegania chłopaka. Warto jednak pamiętać, że jej nadrzędnym nadawcą jest nie sam bohater filmu, a cytujący i ożywiający rysunki animator, filmowiec, reżyser. I choć filmy dokumentalne mogą przysłużyć się społecznej integracji, jako że „używają animacji, by pobudzać empatię lub, w przypadku filmów o zdrowiu psychicznym albo niezwykłych stanach mentalnych, wyobrazić sobie, jak to jest być innym”^[17], to: „nie transportują nas, oczywiście, do głów ich bohaterów albo nie oferują telepatycznej znajomości ich przeżyć. [...] Ludzkie doświadczenie jest, i zawsze będzie, cechowało się epistemologiczną asymetrią tego, co analityczna filozofia nazywa problemem innych umysłów” (Roe 2013, s. 151).

Animated Minds, <animatedminds.com> [dostęp: 1.04.2017]

Hendrykowski M., *Animacja jako dokument. Dokument jako animacja. Wokół poetyki i antropologii ruchomych obrazów*, „Kultura Współczesna” 2012, nr 3

Mąka-Malatyńska K., *Wyprawa do krainy prawdopodobieństwa – o dokumentach animowanych Marcina Podolca*, „Images” 2017, vol. XX, nr 29, s. 289–299

Nichols B., *Typy filmu dokumentalnego*, w: *Metody dokumentalne w filmie*, red. D. Rode, M. Pieńkowski, Łódź 2013

BIBLIOGRAFIA

[16] Cf.: Roger Ross Williams...

[17] A.H. Roe, op.cit., s. 137.

Roger Ross Williams (*'Life, Animated'*) on how Disney films helped autistic man 'reconnect with the world', rozmawiał M.J. Dixon, Gold Derby, 2017, <<http://www.goldderby.com/article/2016/roger-ross-williams-interview-life-animated-documentary-autism-oscar/>> [dostęp: 1.04.2017]

Roe A.H., *Animated Documentary*, New York 2013

Sitkiewicz P., *Małe wielkie kino. Film animowany od narodzin do końca okresu klasycznego*, Gdańsk 2009

Wojciechowska A., *Charakterystyka języka i komunikacji osób z autyzmem i zespołem Aspergera*, w: *O trudnościach w porozumiewaniu się*, red. M. Obrębska, Poznań 2011