

Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis

Studia Poetica 11 (2023)

ISSN 2353–4583

e-ISSN 2449–7401

DOI 10.24917/23534583.11.23

Bogusław Skowronek

Uniwersytet Pedagogiczny im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie

ORCID 0000-0002-4049-4653

Reprezentacje istot nie-ludzkich (zwierząt) w kinematografii. Rekonesans

W żaden sposób nie da się uzasadnić moralnie lekceważenia cierpień jakiegokolwiek żywego stworzenia. Niezależnie od tego, jaka jest jego natura, zasada równości wymaga, by jego cierpienie liczyło się tak samo jak cierpienie każdej innej istoty żywej.

Peter Singer

Zwierzę patrzy na nas i jesteśmy nadzy przed nim. Myślenie zaczyna się w tym momencie.

Jacques Derrida

Jeśli przyjąć za Eugenem F. Stoermerem i Paulem J. Crutzenem, że współczesną epokę geologiczną należy nazywać „antropocenem”¹, to bez ryzyka pomyłki można stwierdzić, że pierwszym audiowizualnym medium owej epoki stał się film. Jest to najstarsze medium, które korzysta w tworzeniu reprezentacji świata z multimodalnych środków wyrazu (ruchomego obrazu, dźwięku, dialogów). Kino to także, jak celnie zauważa Ed S. Tan, przede wszystkim „maszyna emocji”². Bardzo mocno bowiem wpływa na swoich odbiorców, zarówno uczuciowo, jak i poznawczo. Wiąże się to z samą naturą medium (m.in. kategorią „wrażenia realności” czy narracją przyczynowo-skutkową), szczególnymi strategiami autorskimi oraz konkretnymi wizjami świata przedstawionego zawartymi w poszczególnych filmach. Film stanowi zatem medium audiowizualne bardzo antropocentryczne, zakładając, że „antropocentryzm” to taki sposób myślenia, który stawia w centrum człowieka, uprzywilejowując wszystko to, co ludzkie.

¹ Por. E. Bińczyk, *Epoka człowieka. Retoryka i marazm antropocenu*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2018.

² Por. E.S. Tan, *Film fabularny jako maszyna emocji*, tłum. J. Mach, [w:] *Kognitywna teoria filmu. Antologia przekładów*, red. J. Ostaszewski, Wydawnictwo Baran i Suszczyński, Kraków 1998, s. 248–276.

Warto w tym miejscu dokonać kilku kolejnych ustaleń terminologiczno-metodologicznych. Po pierwsze, niniejsza refleksja mieści się w założeniach paradygmatu krytycznej myśli posthumanistycznej, zwanego *human-animal studies*, w którym próbuje się przekraczać obowiązujące dotychczas modele mówienia o nie-ludziach, wraz z wzorcami semiotycznego ich reprezentowania. W tej perspektywie człowiek jest widziany jako podmiot uwikłany w relacje z innymi, odchodzący jednak od perspektywy antropocentrycznej w widzeniu świata. Po drugie, w tekście niniejszym omawiał będę tylko subiektywnie wybrane, ale w mej opinii najbardziej typowe (prototypowe), reprezentacje postaci pozaludzkich funkcjonujące w nurcie kinematografii kręgu euroatlantyckiego. Stąd też są to moje arbitralne decyzje typologiczne, ale zawsze – mam nadzieję – oparte na mocnym materiale źródłowym (konkretnych filmach, potwierdzających moją opinię). Pomijam w opisie filmy pochodzące z innych kręgów kulturowych, w których postaci nie-ludzi, głównie z powodów religijnych i/lub mitologicznych, dla reprezentantów kultury Zachodu są mało czytelne, wręcz niezrozumiałe. Po trzecie, nie będę też omawiał „filmów galeryjnych”, realizacji sztuk wizualnych i art video, istniejących w przestrzeni muzeów, spektakli teatralnych, galerii artystycznych, happeningów itp. Po czwarte, ze względów stylistycznych będę w artykule posługiwał się nienacechowanymi określeniami postaci/istoty/osoby pozaludzkie, nie-ludzie, zwierzęta. Po piąte, powtórzę, wszystkie tytuły, które przywołam w artykule jako *exempla*, stanowią autorski, arbitralny wybór moim zdaniem najbardziej reprezentatywnych filmów odnoszących się do omawianej kategorii. Mam więc świadomość, iż nie jest to typologia ostateczna czy możliwie jedyna. Po szóste wreszcie, przyjmuję jako założenie podstawowe, że kinematografia to medium mocno ideologiczne, w którym poprzez konkretne filmowe reprezentacje zjawisk rzeczywistości ugruntowuje się i naturalizuje obowiązujące w danej kulturze dyskursy światopoglądowe.

Ideologiczna funkcja filmu zasada się już na samej ontologii ruchomego obrazu. Kategoria „wrażenie realności” – podstawowa w tworzeniu mentalnych konceptualizacji u widzów – stanowi centralną ideologiczną funkcję kina: „widzieć to wiedzieć”. W odniesieniu do nie-ludzi kluczowy jest problem władzy patrzenia, traktowanej jako forma ikonicznej przemocy: widzę, jestem więc dysponentem spojrzenia, mam władzę nad obiektem. Wzrok widza ustanawia bowiem podmiot i równocześnie dominuje nad nim. Podmiot patrzący (ludzie) to zatem zawsze podmiot uprzywilejowany. Łatwo skonstatować, że istoty pozaludzkie funkcjonujące w obrazach filmowych istnieją przede wszystkim jedynie jako obiekty oglądu, elementy spektaklu, zawsze są bowiem wystawiane na pokaz – bo to na nie się patrzy³.

Przemoc ikoniczna (na mocy kinematograficznego aparatu) to tylko jeden z elementów ideologicznego „zarządzania” filmowymi reprezentacjami nie-ludzi. Filozoficzną podstawą tych kinowych obrazów jest zasadnicza, rudymentarna wręcz, opozycja semantyczna i aksjologiczna między ludźmi a nie-ludźmi. To antropocentryzm – zwłaszcza ontologiczny (człowiek ma uprzywilejowaną pozycję w hierarchii bytów) oraz aksjologiczny (podporządkowanie wszystkiego interesom ludzkim) wraz z „szowinizmem gatunkowym”, czyli stawianiem w centrum świata człowieka⁴, motywowane (w dużym skrócie rzecz ujmując) biblijną Księgą Rodzaju, poglądami Arystotelesa i Kartezjusza,

³ Por. J. Berger, *O patrzeniu*, tłum. S. Sikora, Fundacja Aletheia, Warszawa 1999.

⁴ Por. R.D. Ryder, *Szowinizm gatunkowy, czyli etyka wiwisekcji*, „Etyka” 1980, nr 18, s. 39–47.

wreszcie nauką Kościoła katolickiego (np. tezami Tomasza z Akwinu), leżą u podstaw zachodniej *episteme*, euroatlantyckiej wspólnej bazy kulturowej. W paradygmacie tym podstawowymi kategoryzacjami (obok prymarnej: ludzie vs. zwierzęta) są mocno artykułowane kolejne opozycje odnoszące się do istot pozaludzkich – wyraźnie też przez kino utrwalane, reprodukowane i rozpowszechniane: istoty przyjazne vs. nieprzyjazne; użyteczne vs. szkodliwe; oswojone vs. dzikie. Samo słowo „człowiek” jest w filmie definiowane poprzez wykluczenie innych istnień, a separacja ludzi od zwierząt ma dawać poczucie wyjątkowości i pozwalać na traktowanie osób niebędących ludźmi jako podległych i mniej rozwiniętych bytów, a tym samym ułatwiać ich uprzedmiotawianie⁵.

Z całą pewnością można stwierdzić, iż dzieje kina to dzieje wykorzystywania oraz ideologicznej kontroli zarówno samych istot pozaludzkich, jak i ich przedstawień. To główna teza mego tekstu. Dominujący w kinematografii był/jest więc opresyjny, antropocentryczny wzorzec postępowania wobec nie-ludzkich istot. Dość wspomnieć, że u podstaw kinematografii leży eksperymenty pierwszych filmowców, choćby Edwar-da Muybridge’a, który istotę ruchu poklatkowego badał, analizując fazy biegu konia i lotu gołębia. Zasadniczym punktem odniesienia w filmowych reprezentacjach nie-ludzi był i jest zawsze człowiek. To wyłącznie z antropocentrycznego punktu widzenia dyskursywizuje się zwierzęta, wpisuje je w odpowiednie struktury retoryczne oraz reżimy ideologiczne. Podstawową zaś relacją w tych konstruktach pozostaje nieodmiennie relacja oparta na przemocy – w różnorodnych przejawach. Począwszy od tej podstawowej, wspomnianej już, przemocy wizualnego obrazowania, po inne jej formy: tresury behawioralne (ma to miejsce w zdecydowanej większości filmów, w których „występują” istoty pozaludzkie (*Niedźwiadek*)), przez cyfrową manipulację obrazem (kreacje CGI zawłaszczające realny wizerunek nie-ludzi i zarządzające nim, np. *Księga dżungli*⁶), po ugruntowywanie dyskursu międzygatunkowej wrogości między ludźmi a zwierzętami. Szczególnie widać to w nurcie *animal attack films* (o tym podgatunku filmowym będzie jeszcze mowa).

Wyraźnie więc dostrzegamy, że reprezentacje filmowe postaci pozaludzkich, mocno tkwiąc w antropocentrycznym i przemocowym wzorcu ideologicznym, zawsze są odpowiednio profilowane (fokalizowane). Przez profilowanie (fokalizację) rozumie proces ujmowania i prezentowania wydarzeń i/lub postaci w filmie polegający na wyodrębnieniu jakiegoś czynnika głównego, dominującego, który tworzy określony obraz semantyczny. Ów wizerunek kreowany jest poprzez autorskie użycie właściwych środków wyrazu (instancje ogniskujące wzrok) oraz przez odpowiednie ideologiczne założenia (instancje zarządzające wiedzą i emocjami widzów). Tak zwanego naturalnego obrazu zwierzęcia, zgodnego z jego istotą ontologiczną i etyczną, w kinie praktycznie nie sposób uzyskać. Zawsze bowiem jakiś aspekt semantyczny (dotyczący nie-ludzi) zostaje przez twórców (ludzi) celowo podkreślony, wyróżniony, podświetlony; inne zaś komponenty znaczeniowe spycha się w cień, marginalizuje.

Jakie są więc główne (prototypowe) wzorce (profile) filmowych reprezentacji istot pozaludzkich w kinie zachodnim? Moim zdaniem można wyróżnić trzy główne

⁵ A. Janikowska, *Patrząc nie-ludzkimi oczami: przypadek „Królika po berlińsku”*, „Kwartalnik Filmowy” 2020, nr 110, s. 158.

⁶ Por. K. Kalbarczyk, *No animals were used in the making of the film? Postzwierzęta i zew antropomorfizmu w epoce CGI*, „Kwartalnik Filmowy” 2020, nr 110, s. 138–155.

kierunki (wzorcy) profilowania, trzy zasadnicze pola semantycznego wyróżnienia. Wszystkie one różnią się stopniem ideologicznej ingerencji, od – wydawałoby się – neutralnej, po mocno widoczną. Wszystkie one również łączą się ze sobą. Tworzą wzajemnie motywujący się i oddziałujący na siebie kompleks zjawisk, ideologicznych czynników i estetycznych środków formalnych. Każdy z omówionych poniżej profili jest też wewnętrznie ustrukturyzowany i dodatkowo posiada swoje podtypy. Każdy realizuje także jednoznacznie antropocentryczny model widzenia świata.

Trzy główne profile filmowego obrazowania nie-ludzi w kinie zachodnim to zatem w mojej opinii:

1. profil genologiczny,
2. profil statusu postaci pozaludzkich w filmach,
3. profil funkcji postaci pozaludzkich w filmach.

Profil genologiczny wydaje się najmniej obarczony oddziaływaniem ideologicznym. Stanowi najbardziej podstawową typologię, bo *stricte* filmoznawczą. Mowa zatem – w pewnym porządkującym uproszczeniu – o filmach fikcji (filmach fabularnych), filmach faktu (filmach dokumentalnych) i filmach animowanych. Pamiętać trzeba jednak, że każdy z tych rodzajów posiada mocno niejednoznaczny status, zarówno genologiczny, jak i światopoglądowy.

Filmy fikcji, jako rodzaj, obejmują najróżniejsze gatunki fabularne. Praktycznie w każdym z nich pojawiają się zwierzęta, w mniejszym lub większym stopniu. Ich obecność mocno widoczna jest np. w westernach (*Tańczący z wilkami*), filmach historycznych (*Ben Hur*), rodzinnych (*Beethoven*), obyczajowych (*Zaklinacz koni*) czy komediach (*Artysta*). Największą jednak reprezentację osoby pozaludzkie mają w horrorze, szczególnie w jego specyficznie sprofilowanych podgatunkach, takich jak *monster movies* (*The Host*) czy *animal attack films* (*Razorback*). Specyfika semantyczna i estetyczna tych podgatunków zasadza się na mocnym podkreśleniu opozycji ontologicznej i etycznej: Ludzie – Bestie (zwierzęta). Do charakterystyki tych właśnie podgatunków powrócę w dalszej części artykułu.

Filmy faktu obejmują szeroko definiowane filmy dokumentalne. W ich obrębie również bardzo często pojawiają się nie-ludzie. Warto zaznaczyć, że kino tego rodzaju obejmuje nader odmienne realizacje, zdecydowanie bardziej zróżnicowane niż w przypadku kina fabularnego. Zamysł estetyczny reżysera, jego wrażliwość, stosowane techniki i środki wyrazu, (nie)zależność ideologiczna, założenia światopoglądowe decydują o tym, jak zwierzęta są prezentowane w tych obrazach. Inaczej zatem będzie to wyglądało w filmach *stricte* dokumentalnych, będących „relacją” z realnych wydarzeń (*Grizzly Man*), inaczej w dziełach przyrodniczych o dominujących funkcjach oświatowych (np. produkcje BBC), a jeszcze inaczej w obrazach interwencyjnych, oskarżycielskich (*Mieszkańcy Ziemi*).

Odmienne jest w przypadku filmów animowanych. Tu także da się zauważyć różnorodność form reprezentacji osób pozaludzkich. Funkcjonowanie w obrębie tego rodzaju obrazów alegorycznych wykorzystujących formułę bajki lub przypowieści powoduje, że właśnie zwierzęta są najczęstszymi bohaterami tych utworów. Dominującym dziś modelem wydają się filmy dla dzieci, obecnie głównie w wydaniu „disneyowsko-pixarowskim”, w których kluczem estetycznym jest antropomorfizacja nie-ludzi (*Gdzie jest Nemo*). Ale pamiętać też trzeba, że obok nich spotykamy artystyczne filmy animowane kierowane zarówno do najmłodszych (*Nawet myszy idą do nieba*),

jak i do dorosłych, w których wzorzec antropomorfizujący zwierzęta pojawia się najrzadziej (*Czerwony żółw*).

Jednakże w obrębie dzieła filmowego najbardziej obciążone ideologicznie jest **profilowanie** dotyczące **statusu** postaci pozaludzkich. Status ów definiuje się zawsze w odniesieniu do relacji z człowiekiem. To antropocentryczna opozycja ludzie vs. zwierzęta decyduje, jaki status w danym filmie zostanie nadany postaci nie-ludzkiej. Dlatego też w zależności od woli twórców, ich przekonań i zewnętrznych uzależnień status osób pozaludzkich bywa różnorodny i nie jest w kinie jednoznaczny. Z pewnością można tu mówić o kilku podstawowych typach (tych najczęściej w filmach spotykanych).

Pierwszym jest kategoria ontologiczna przypisywana danemu zwierzęciu. Główny jej podtyp to gatunki realnie istniejące w poszczególnych ekosystemach. Praktycznie każdy z nich posiada swoją reprezentację filmową – dokumentalną i/lub fabularną. Podtyp kolejny to obrazy zwierząt wymarłych, mniej lub bardziej zgodne z wiedzą paleontologiczną, zarówno wpisane w ramy dokumentu (*Wędrówki z dinozaurami*), jak i fabuły (*Jurassic Park*). Ostatnią podgrupą tej ontologicznej kategorii są istoty nierealne, wymyślone. Takie przedstawienia, filmowo nader liczne, najczęściej funkcjonują w horrorach i kinie *science fiction* (*Obcy – ósmy pasażer Nostromo*).

Kolejną kategorią, stosunkowo najmniej obciążoną ideologicznie, jest kategoria tła. Są to te przedstawienia nie-ludzi, w których funkcjonują oni tylko jako elementy diegezy (składnik świata przedstawionego) i nie nadaje się im w fabule dodatkowej semantyki. Przykładów tej kategorii jest bez liku, praktycznie w każdym filmie (lub prawie każdym) takowe reprezentacje można znaleźć.

Kolejne podtypy profilowania statusu zwierząt bardzo mocno wpisane są w dyskursy światopoglądowe i reżim antropocentryzmu. One właśnie decydują, jak definiuje się w danym filmie postaci nie-ludzkie, w jakich relacjach z człowiekiem się je osadza, tym samym – jaki posiadają status. Pierwszym typem jest nadawanie zwierzętom statusu przyjaciela. Otrzymują go jednak najczęściej reprezentanci tylko trzech „gatunków stowarzyszonych”⁷: psy (*Lassie, wróć*), konie (*Karino*) i koty (*Co jest grane, Davies?*). Na ich przykładzie widać wyraźnie, jak gatunki owe straciły swą gatunkową autonomię na rzecz bycia „przyjacielem” człowieka – wyłącznie na prawach jedynie przez niego samego ustalonych.

Odmienne status mają zwierzęta, którym nadano kategorię wroga. Pojawiają się one najczęściej w filmach mieszczących się w formułach *monster movies* (*Godzilla*) i/ lub *animal attack films* (*Pełzająca śmierć*). Filmy te, z tak wyprofilowanymi bohaterami pozaludzkimi, najpełniej ilustrują antropocentryczne tezy o dualizmie świata ludzkiego i zwierzęcego oraz o opozycji aksjologicznej między nimi. Nie-ludzie, definiowani jako wrogowie, zawsze uosabiają zło, symbolizują dziką, groźną naturę. Swymi działaniami zakłócają jednak porządek rzeczy, czyli podporządkowanie biologicznego świata człowiekowi. Dlatego należy je ujarzmić i pokonać. I tak się dzieje w tych filmach: dzięki determinacji, odwadze oraz inteligencji ludzkich bohaterów niebezpieczne zwierzęta zawsze zostają pokonane, a antropocentryczny ład przywrócony (jak już sygnalizowałem, o tych gatunkach filmowych będę jeszcze pisał w dalszej części).

Status przyjaciela lub wroga to najczęściej spotykane filmowe reprezentacje istot pozaludzkich. Najpełniej bowiem realizują binarny model kategoryzowania świata

⁷ Por. D. Haraway, *Manifest gatunków stowarzyszonych*, tłum. J. Bednarek, w: *Teorie wywrotowe. Antologia przekładów*, red. A. Gajewska, Wydawnictwo Poznańskie, Poznań 2012, s. 241–260.

człowieka i świata natury. Ów model zakłócają jednak (stosunkowo rzadkie) przedstawienia filmowe istot pozanormatywnych, granicznych, odwołujące się do teriantropii – do kategorii hybryd (*Lamb*). Postaci te z reguły obrazowane są jako istoty jeśli nie groźne, to co najmniej niepokojące – bo wymykające się ustanowionym klasyfikacjom gatunkowym (nie podejmuję tu tematu statusu ontologicznego hybryd, bardziej zwracam uwagę na funkcje pełnione przez te postaci). Wywołują one lęk samym swym istnieniem – symbolizują bowiem akt przekroczenia, złamania znaturalizowanego porządku. Bardzo często w kinie figura hybrydy służy także (re)definiowaniu tego, co akceptowane i dyskursywnie (z)normalizowane (*Łasuch*).

Kolejnym profilem statusu zwierzęcia jest kategoria inwentarza. Paradoksalnie, zwierzęta hodowlane, czyli ponad 90% kręgowców żyjących dziś na Ziemi, praktycznie pozbawione są kinowych reprezentacji. To kolejny przykład ideologicznej dyskursywizacji istot pozaludzkich. Wynika on z przyjęcia pewnego reżimu obrazowania, w którym „pokarm mięsny” i jego produkcję – a to właśnie status ontologiczny zwierząt hodowlanych – wypycha się z pola widzenia jako wizerunek niestosowny, budzący odrazę, wręcz tabuizowany. Potwierdzają ten sąd oświatowe filmy interwencyjne (także mocno zideologizowane), w których przemysłowe hodowle i rzeźnie konceptualizowane są jako wręcz obozy koncentracyjne dla istot pozaludzkich⁸ (*Mieszkańcy Ziemi*). Nieco podobną kategorią jest ostatni (choć też niezbyt licznie reprezentowany w kinie) podtyp profilowania zwierząt. Mam na myśli status obiektu badań naukowych (*Projekt Nim*). Obecnie medycyna i biologia odchodzą od praktyk eksperymentowania na organizmach żywych, kiedyś jednak była to procedura powszechna. U źródeł takiego działania leżało nie tylko dobro nauki, ale też szowinizm gatunkowy i przekonanie o niższej pozycji nie-ludzi w drabinie bytów, które pozwalało na tego typu brutalne zabiegi.

Jeśli chodzi o wzorce filmowych reprezentacji postaci pozaludzkich, profile genologiczne i profile statusu łączą się z ostatnim wyodrębnionym przeze mnie profilem obrazowania – bardzo wyrazistym, znaczeniowo ważnym i składającym się moim zdaniem z sześciu podtypów. Jest to profil funkcji, jakie spełniają postaci nie-ludzi w filmowej diegezie. Cel funkcjonowania zwierząt w filmowym świecie przedstawionym określają oczywiście scenarzyści, ale determinują go również założenia gatunkowe, oczekiwania producentów i/lub publiczności. Wynika także, co oczywiste, z określonych założeń ideologicznych. Jednak funkcja owa zawsze stanowi wypadkową oczekiwań, działań i charakteru relacji istot pozaludzkich z ludźmi – relacji budujących uniwersum danego filmu.

Pierwszym podtypem w omawianym profilu jest funkcja ludyczna. Zwierzęta bardzo często umiejscawiane są w fabule jako rozrywkowe *sidekicki* służące zabawie człowieka, realizujące jego oczekiwania. Wielokrotnie są to skonwencjonalizowane, określone wariacje na temat „typowych” zachowań, którymi – w człowieczym ujęciu – mają odznaczać się poszczególne gatunki. Mowa np. o „wierności” (pies; *O psie, który wrócił do domu*), „figlarności” (pies; *Paterson*), „głupocie” (kogut; *Vaiana*) lub „dzikości” (afrykańskie zwierzęta; *Jumanji*). Z funkcją ludyczną często wiąże się funkcja parenetyczna, przeważnie realizowana w kinie rodzinnym i animowanym. Z reguły mamy wtedy do czynienia z mocną antropomorfizacją osób pozaludzkich (*Zwierzogród*) bądź też ich infantyilizacją (*Babe – świnka z klasą*). Z funkcją parenetyczną łączy się często

⁸ Por. P. Singer, *Wyzwolenie zwierząt*, przeł. A. Alichniewicz, A. Szczęsna, Wydawnictwo Marginesy, Warszawa 2018.

funkcja edukacyjna. Prototypowym dla niej gatunkiem filmowym są tzw. filmy przyrodnicze. Ale nawet w tych realizowanych współcześnie produkcjach (np. filmy BBC), które wydawałoby się „obiektywnie” przedstawiają świat natury, nie-ludzie zarządzani są przez odpowiednie przekonania światopoglądowe i reżimy wizualne. U podstaw tych przedstawień leży bowiem idea „poskramiania” zwierząt i „dzikiej” przyrody, ich sankcjonowania przez racjonalistyczny dyskurs nauki. Wiedza o tym, jakie są „prawdziwe” zwierzęta i jak się „naturalnie” zachowują, należy tu wyłącznie do przedstawicieli nauki – zoologów (to swoista forma *scienceplaining*). Równocześnie mamy w takich obrazach do czynienia z próbami psychologizacji zwierząt, romantyzowania ich natury oraz wielokrotnie (a dziś wręcz powszechnie) z poetyką rozbuchanego wizualnie spektaklu (np. poprzez wyrafinowane techniki zdjęciowe).

Zdecydowanie inne cele postawili sobie twórcy filmowi, którym udział w filmach nie-ludzi służył realizacji funkcji *mortogennej*. W dziełach tak sprofilowanych śmierć prawdziwego zwierzęcia na ekranie bywała traktowana jako specyficzna „atrakcja” (dziś jest to prawnie niedopuszczalne). Był to element fabuły mający wywołać dreszcz grozy u odbiorców, niezadko wstręt, konfuzję, ciekawość, a może nawet podniecenie. I co ważne: wizualną realizację toposu *tremendum et fascinosum* można znaleźć zarówno w kinie dokumentalnym (*Electrocuting an Elephant*), jak i w niskobudżetowym kinie popularnym (szczególnie w „kinie eksploatacji”; *Nadzy i rozszarpani*) oraz w „kinie artystycznym”. W tym ostatnim tego typu praktyki były szczególnie naganne, jako że twórcy uzasadniali sceny śmierci osób pozaludzkich „celami artystycznymi” (*Czas apokalipsy, Nasz czas*).

Reżyserzy bardzo często przypisują również zwierzętom funkcje *paraboliczne*. Nie-ludzie traktowani są wtedy jako metafory, symbole lęków, społecznych fobii, problemów i kulturowych uwikłań. Z realizacją tych celów mamy do czynienia szczególnie w przypadku (wspominanych już) dzieł typu *monster movies* i/lub *animal attack films*. Poprzez reprezentacje groźnych zwierząt człowiek wielokrotnie szuka prawdy o sobie, swej naturze oraz cechach cywilizacji i kultury, w której funkcjonuje (*Moby Dick, King Kong*). Bo w istocie ludzie, patrząc na zwierzęta, patrzą na siebie, definiują się. Wspomniane gatunki filmowe najmocniej wizualizują (oraz przepracowują) antagonistyczną relację między nie-ludźmi a ludźmi, podkreślają totalną, nieredukowalną różnicę między człowiekiem a zwierzęciem. Ludzie boją się i wstydzą postaci pozaludzkich, bo widzą w nich zarówno swoje przeciwieństwo, jak i wstydliwie skrywaną... własną naturę. Stąd w filmach *monster movies* i/lub *animal attack films* można zauważyć mechanizm wyparcia: kreując w tych dziełach Bestie, ludzie chcą wykluczyć się z pola zwierzęcości – tym samym nie-ludzi uprzedmiotowić i uczynić „Innymi”.

Z drugiej strony paradoksem jest, że tylko w filmach z tego gatunku istoty pozaludzkie bywają podmiotami w fabule i posiadają własną moc sprawczą (choćby tylko przez jakiś czas). Co więcej, tylko w tych filmach to człowiek jest zjadany i (z)redukowany do pokarmu (*Szczęki*). A akt taki traktuje się jako radykalny zamach na antropocentryczny porządek i „poważne naruszenie pieczołowicie strzeżonej antropogenetycznej granicy”⁹. Pamiętać jednak trzeba, że za zamach na antropocentryczny porządek, za swoją sprawczość i podmiotowość wszelkie Monstra i groźne zwierzęta zawsze

⁹ M. Bakke, *Bio-transfiguracje. Sztuka i estetyka posthumanizmu*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2012, s. 131.

spotyka kara. Istoty te za każdym razem muszą w filmach zginąć, a wzorzec świata rządzonego przez człowieka wraca do ram.

Z funkcją paraboliczną doskonale współgra (jest jej odmianą) funkcja transgresyjna postaci pozaludzkich. Jej najbardziej wyrazistą realizacją są obrazy z nurtu *monster erotica*. Transgresyjność polega tu na tym, że w zachodniej kulturze seksualne relacje ludzko-zwierzęce stanowią jedno z największych tabu (*Max – moja miłość, Kształt wody*). Z pewnością filmy *monster erotica* można interpretować jako symboliczną realizację wszystkiego, co wyparte przez człowieka, jego cywilizację, kulturę, religie – czyli dzikości, nieokiełznanych popędów, gwałtu i grozy „zwierzęcej” seksualności. Mamy w tych filmach do czynienia ze swoistą dialektyką przyciągania i odpychania, atrakcji i odrazy, podniecenia i wstrętu. Monstra występujące w omawianych dziełach kanalizują ludzkie lęki przed tym, co wyjątkowe, groźne i niespotykane; wywołują strach i uosabiają zakazy, są też maską dla człowieczych, nie zawsze uświadamianych pragnień. Z pewnością filmy *monster erotica* otwierają na transgresyjne *guilty pleasure*, na zakazane przez Kulturę rozkosze penetrowania sfer liminalnych.

Wszystkie wskazane wyżej typy profilowania postaci pozaludzkich w filmach, zwłaszcza profile statusu i funkcji, to tylko pewne generalizacje najbardziej typowych i utrwalonych przez lata tendencji w kinie. Zestaw zapewne niewyczerpujący i nieostateczny. Można by wskazać inne funkcje, jakie pełnią w filmach nie-ludzie. Dzieł, w których protagonistami są zwierzęta, jest bowiem bez liku.

Na koniec warto zadać ważne pytanie. Czy w zachodniej kinematografii da się wyjść poza wskazane typowe wzorce profilowania nie-ludzi? Moim zdaniem jest to bardzo trudne, ale jednak możliwe. Z jednej strony antropocentryzm i szowinizm gatunkowy stanowią od tysiącleci główne wzorce percypowania rzeczywistości przez człowieka. Leżą u podstaw zachodnioeuropejskiej *episteme*, są wzorcem dla kognitywnej kategoryzacji zjawisk świata oraz wszelkich ich wizualnych reprezentacji. Z drugiej strony, w obliczu zmian w humanistyce i rozwoju *human-animal studies*, dyskurs antropocentryzmu można subwersywnie „rozbrajać”, „rozsadzać” od wewnątrz, „zagnieżdżając” w jego paradygmacie odmienne ujęcia i modele reprezentacji. W kinematografii polegałoby to m.in. na wychodzeniu poza okulocentryczny opresywny paradygmat, choćby poprzez odniesienie do filmowych teorii afektywnych lub zmysłowej teorii kina, akcentujących postawę empatii i cielesnego współodczuwania¹⁰.

Na czym miałyby owe działania polegać w odniesieniu do produkcji filmowej? Moim zdaniem odbywałyby się one na kilku polach, ale traktowanych – jeśli jest taka możliwość – łącznie. A zatem, są to (powinny być) następujące rozwiązania:

1. całkowita rezygnacja z udziału w filmach żywych aktorów pozaludzkich;
2. stosowanie (jeśli jest taka potrzeba) wyłącznie cyfrowych technik CGI, ale z poszanowaniem behawioru i wizerunku gatunkowego danej istoty;
3. przyjęcie postawy empatii i (z)rozumienia potencjału emocjonalnego i statusu moralnego¹¹ aktorów pozaludzkich (*Czego nauczyła mnie ośmiornica, IO*);
4. ontologizacja aktorów pozaludzkich, uznanie ich podmiotowości, zdolności wchodzenia w emocjonalne i kognitywne relacje (*Biały Bóg, Kraina miodu*);

¹⁰ Por. M. Stańczyk, *Zmysłowa teoria kina*, „EKRAŃY” 2015, nr 3–4 (25–26), s. 70–75.

¹¹ Por. U. Zarosa, *Status moralny zwierząt*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2016.

5. redefiniowanie i/lub rozszerzanie utrwalonych (stereotypowych) filmowych wizerunków (modeli reprezentacji) określonych gatunków, np. świni (*Gunda*) lub krowy (*Krowa*);
6. rygorystyczne stosowanie prawa dotyczącego ochrony zdrowia, podmiotowości oraz interesów nie-ludzi (organizacje typu AHA, PETA);
7. zmiany w estetyce filmowej, „rozbrajanie” dotychczasowych wizerunków przez humor, wyśmianie, ironię (*Sharknado*) lub też nowe techniki widzialności (*Bear 71*).

Jestem przekonany, że realizacja choćby kilku z tych postulatów zdecydowanie zmieniłaby obowiązujące do tej pory wzorce kinowych reprezentacji zwierząt. Zresztą pozytywne zmiany da się już dostrzec. Świadczy o nich istnienie filmów (podane powyżej przykłady), w których zaproponowane działania (wszystkie lub tylko niektóre) efektywnie się realizuje.

Bibliografia

- Bakke Monika, *Bio-transfiguracje. Sztuka i estetyka posthumanizmu*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2012.
- Berger John, *O patrzeniu*, tłum. Sławomir Sikora, Fundacja Aletheia, Warszawa 1999.
- Bińczyk Ewa, *Epoka człowieka. Retoryka i marazm antropocenu*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2018.
- Haraway Donna, *Manifest gatunków stowarzyszonych*, tłum. Joanna Bednarek, w: *Teorie wywrotowe. Antologia przekładów*, red. Agnieszka Gajewska, Wydawnictwo Poznańskie, Poznań 2012, s. 241–260.
- Janikowska Agata, *Patrząc nie-ludzkimi oczami: przypadek „Królika po berlińsku”*, „Kwartalnik Filmowy” 2020, nr 110, s. 156–171.
- Kalbarczyk Kamil, *No animals were used in the making of the film? Postzwierzęta i zew antropomorfizmu w epoce CGI*, „Kwartalnik Filmowy” 2020, nr 110, s. 138–155.
- Ryder Richard D., *Szowinizm gatunkowy, czyli etyka wiwisekcji*, „Etyka” 1980, nr 18, s. 39–47.
- Singer Peter, *Wyzwolenie zwierząt*, przeł. Anna Alichniewicz, Anna Szczęsna, Wydawnictwo Marginesy, Warszawa 2018.
- Stańczyk Marta, *Zmysłowa teoria kina*, „EKRAŃY” 2015, nr 3–4 (25–26), s. 70–75.
- Tan Ed S., *Film fabularny jako maszyna emocji*, tłum. Jolanta Mach [w:] *Kognitywna teoria filmu. Antologia przekładów*, red. Jacek Ostaszewski, Wydawnictwo Baran i Suszczyński, Kraków 1998, s. 248–276.
- Zarosa Urszula, *Status moralny zwierząt*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2016.

Filmografia

- Artysta*, reż. Michael Hazanavicius, Francja, 2012.
- Babe – świnka z klasą*, reż. Chris Noonan, Australia, 1995.
- Bear 71*, reż. Leanne Alison, Jeremi Mendes, Kanada, 2001–2009.
- Beethoven*, reż. Brian Levant, USA, 1992.
- Ben Hur*, reż. Wiliam Wyler, USA, 1959.
- Biały Bóg*, reż. Kornel Mundruczo, Węgry, 2015.
- Co jest grane, Davies?*, reż. Ethan Coen, Joel Coen, USA, 2014.
- Czas apokalipsy*, reż. Francis Ford Coppola, USA, 1979.
- Czego nauczyła mnie ośmiornica*, reż. Pippa Ehrlich, James Reed, RPA, 2020.

- Czerwony żółw*, reż. Michael Dudok de Wit, Francja, 2016.
Electrocuting an Elephant, reż. Edwin S. Porter, Jacob Blair Smith, USA, 1903.
Gdzie jest Nemo?, reż. Andrew Stanton, Lee Unkrich, USA, 2003.
Godzilla, reż. Ishiro Honda, Japonia, 1954.
Grizzly Man, reż. Werner Herzog, USA, 2005.
Gunda, reż. Viktor Kossakovskiy, Norwegia, 2021.
IO, reż. Jerzy Skolimowski, Polska, 2022.
Jumanji, reż. Joe Johnston, USA, 1995.
Jurassic Park, reż. Steven Spielberg, USA, 1993.
Karino, reż. Jan Batory, Polska, 1976.
King Kong, reż. Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack, USA, 1933.
Kraina miodu, reż. Tamara Kotevska, Ljubomir Stefanov, Macedonia, 2019.
Krowa, reż. Andrea Arnold, Wielka Brytania, 2021.
Księga dżungli, reż. Jon Favreau, USA, 2016.
Kształt wody, reż. Guillermo del Toro, USA, 2018.
Lamb, reż. Valdimar Johannsson, Islandia, 2021.
Lassie, wróć!, reż. Fred M. Wilcox, USA, 1943.
Łasuch, reż. Jim Mickle, Beth Schwartz, USA, 2021.
Max – moja miłość, reż. Nagisha Oshima, Francja, 1986.
Mieszkańcy Ziemi, reż. Shaun Monson, USA, 2005.
Moby Dick, reż. John Huston, Wielka Brytania, 1956.
Nadzy i rozszarpani, reż. Ruggero Deodato, Włochy, 1980.
Nasz czas, reż. Carlos Reygadas, Meksyk, 2020.
Nawet myszy idą do nieba, reż. Jan Bubenicek, Denisa Grimmova, Czechy, 2021.
Niedźwiadek, reż. Jean-Jacques Annaud, Francja, 1988.
O psie, który wrócił do domu, reż. Charles Martin Smith, USA, 2019.
Obcy – ósmy pasażer Nostromo, reż. Ridley Scott, Wielka Brytania, 1979.
Paterson, reż. Jim Jarmusch, USA, 2016.
Pętająca śmierć, reż. Alexandre Aja, USA, 2019.
Projekt Nim, reż. James Marsh, USA, 2011.
Razorback, reż. Russell Mulcahy, Australia, 1984.
Serce psa, reż. Laurie Anderson, USA, 2016.
Sharknado, reż. Anthony C. Ferrate, USA, 2013.
Szczęki, reż. Steven Spielberg, USA, 1975.
Tańczący z wilkami, reż. Kevin Costner, USA, 1990.
Vaiana, reż. Ron Clements, John Musker, USA, 2016.
Wędrówki z dinozaurami, serial BBC, Wielka Brytania, 1999
Zaklinacz koni, reż. Robert Redford, USA, 1998.
Zwierzogród, reż. Byron Howard, Rich Moore, USA, 2016.

Streszczenie

Artykuł prezentuje najbardziej charakterystyczne dla dotychczasowych antropocentrycznych narracji filmowych formy obrazowania postaci pozaludzkich, potocznie zwanych zwierzętami. Wskazane są uzależnienia dyskursywne, ideologiczne oraz modele profilowania służące

budowaniu kinowych reprezentacji tych istot. Omówione zostają, wraz z podtypami i przykładami, profile genologiczny, statusu oraz funkcji nie-ludzi w zachodniej kinematografii.

Cinematic Representations of Non-human Characters: Reconnaissance

Abstract

The article presents the most characteristic ways of portraying non-human characters, commonly known as animals, in human-centric film narratives. Discursive and ideological relationships are described, along with profiling models used to present the characters. The article also discusses the genological profile, status, and functions of non-humans in Western cinematography.

Słowa kluczowe: postaci pozaludzkie, zwierzęta, film, antropocentryzm, dyskursy ideologiczne

Keywords: non-human characters, animals, film, anthropocentrism, ideological discourses

Bogusław Skowronek – profesor doktor habilitowany, pracuje w Instytucie Filologii Polskiej Uniwersytetu Pedagogicznego w Krakowie. Główne zainteresowania naukowe to filmoznanstwo, mediolingwistyka oraz zjawiska kultury popularnej. Członek wielu towarzystw naukowych, m.in.: Polskiego Towarzystwa Badań nad Filmem i Mediami (członek zarządu), Polskiego Towarzystwa Językoznawczego i Polskiego Towarzystwa Kulturoznawczego. Popularyzator sztuki filmowej, działacz dyskusyjnych klubów filmowych. Autor ponad stu trzydziestu artykułów naukowych oraz książek: *O dialogu na lekcjach w szkole średniej. Analiza pragmatyczno-językowa*, Kraków 1999; *Konceptualizacje filmu i jego oglądania w języku młodzieży. Studium kognitywno-kulturowe*, Kraków 2007; *Film w przestrzeni kultury audiowizualnej. Studia. Szkice. Interpretacje*, Kraków 2011; *Mediolingwistyka. Wprowadzenie*, Kraków 2013 (tłumaczenie na język rosyjski 2015); *Język w filmie. Ujęcie mediolingwistyczne*, Kraków 2020; *Disco polo. Analiza lingwistyczno-kulturowa*, Kraków 2021 (wraz z Natalią Zborowską).