

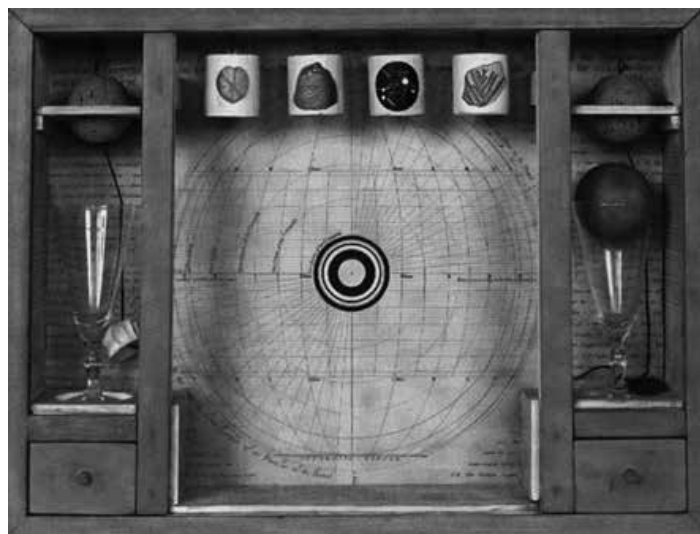
Paulina Pohl

Uniwersytet Gdański

Filmowe asamblaże. Analiza stylu wizualnego Wesa Andersona

Przyglądając się twórczości Wesa Andersona – począwszy od debiutanckiego *Bottle Rocket* (1994) aż po *Wyspę Psów* (2018) – da się zauważyć, że z każdym kolejnym filmem rozwija on autorski, oryginalny styl, zwłaszcza w warstwie wizualnej. Wypełnione rekwizytami, symetryczne ujęcia stały się znakiem rozpoznawczym twórcy, a pastelowe kadry funkcjonują nawet poza światem filmowym, stając się inspiracją dla designerów, projektantów mody i grafików.

Michael Chabon we wstępie do albumu *Wes Anderson Collection* (Zoller Seitz, 2013, s. 22-23) porównuje obrazy reżysera do tworzonych przez amerykańskiego plastyka Josepha Cornella asamblaży. Pudełkowe instalacje, niczym pokoje w domku dla lalek, przypominają fabuły Andersona. Oprócz podobieństw na poziomie



wizualnym (symetryczne kompozycje kadrów, mnogość detali, wyraźne granice kadru) Chabon widzi również powiązanie między strukturą dramaturgiczną w filmach Andersona a projektowanymi przez Cornella rzeźbami. Tworzenie modelu, mikroświata oderwanego od rzeczywistości, jednocześnie składającego się z bardzo autentycznych i realnych elementów, pozwala na nabranie dystansu i większe zrozumienie otaczającego świata. Anderson staje się nie tyle opowiadaczem, co budowniczym filmowych światów. Z pedantyczną dbałością i warsztatową perfekcją korzysta z wizualnych zabiegów formalnych, by kreować hiperrealistyczny świat wypełniony galerią kolorowych postaci.

Niniejszy artykuł stanowi próbę analizy stylu wizualnego Andersona pod kątem kreacyjnych możliwości kamery, wykorzystywanej scenografii i kolorystyki.

Kamera i jej możliwości

Kamera jest kluczowym narzędziem w procesie rejestracji. Nie chodzi jedynie o proste odwzorowanie rzeczywistości, a o wykorzystanie jej w sposób kreatywny, znacząco wpływający na stronę wizualną filmu. Zdają sobie z tego doskonale sprawę Wes Anderson i współpracujący z nim przy niemal każdej produkcji operator Robert Yeoman.

Pozycję rejestratora względem rzeczywistości przedobiektywowej można analizować, uwzględniając trzy podstawowe elementy: wysokości, odległości oraz relację horyzontalno-wertykalną (Czyżewski, 1993). W zależności od wykorzystywanego punktu widzenia kamery kreuje się inne wrażenia. Sposoby kadrowania nie niosą za sobą automatycznych, z góry ustalonych znaczeń. To kontekst filmu determinuje ich funkcje (Bordwell, Thompson, 2010, s. 218). Pozycja kamery może na przykład służyć subiektywizacji – uzyskaniu złudzenia patrzenia oczami danej postaci. U Andersona najczęściej stosowanym rozwiązaniem jest **perspektywa normalna**. „Efekty stosowania perspektywy normalnej nie mają tej miary spektakularnej wyrazistości, jednak zakres zmian wysokości ustawienia kamery na poziomie normalnym ma olbrzymie znaczenie w kształtowaniu odwzorowania perspektywicznego” (Czyżewski, 1993). Umieszczona pod kątem prostym w stosunku do filmowanej przestrzeni pozwala na uzyskanie wrażenia uporządkowania ze zlinearyzowanymi płaszczyznami. Efekt ten współgra z upodobaniem Andersona do symetrycznego komponowania kadru.

Ogólnie przyjęta reguła trójpodziału zakłada, że stworzenie harmonijnej struktury wizualnej jest możliwe dzięki umieszczeniu istotnych obiektów w miejscach przecięcia linii dzielących kadr na dziewięć równych części. Uznaje się, że stworzona w ten sposób kompozycja jest ciekawsza niż w przypadku ich usytuowania w centrum. Złoty podział zostaje jednak u Andersona złamany. Centralne zakomponowanie postaci, jakie najczęściej stosuje reżyser, sprawia wrażenie statyczności. Tworzenie układu zrównoważonego i zamkniętego jest oczywiście świadome i przemyślane – podkreśla sztuczność filmowego świata. Łatwe do zdefiniowania

silne centrum skupiające uwagę widza pozwala na bezbłędne odczytanie intencji autora i uniknięcie wrażenia chaosu. Co ciekawe symetria i porządek wprowadzone są także do scen o charakterze dynamicznym, takich jak walka, pościgi czy ucieczki. Wówczas ruch i dynamika realizują się częściej w osi pionowej niż poziomej.

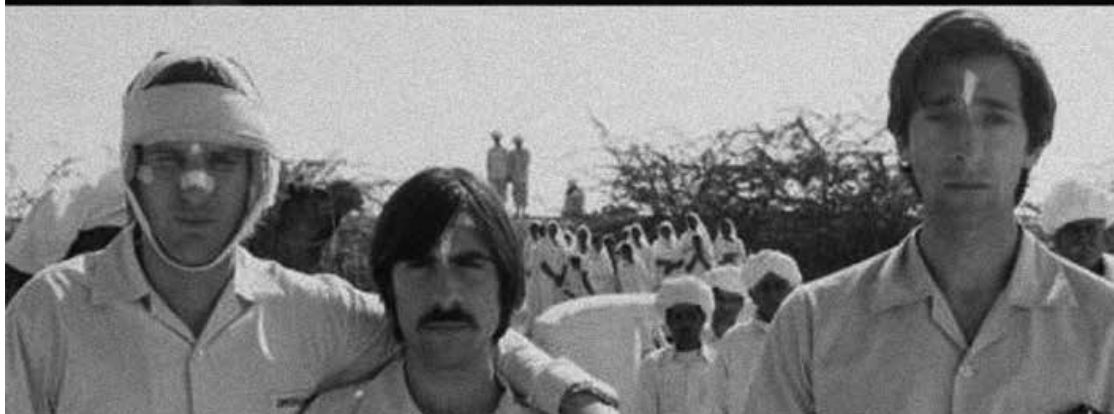
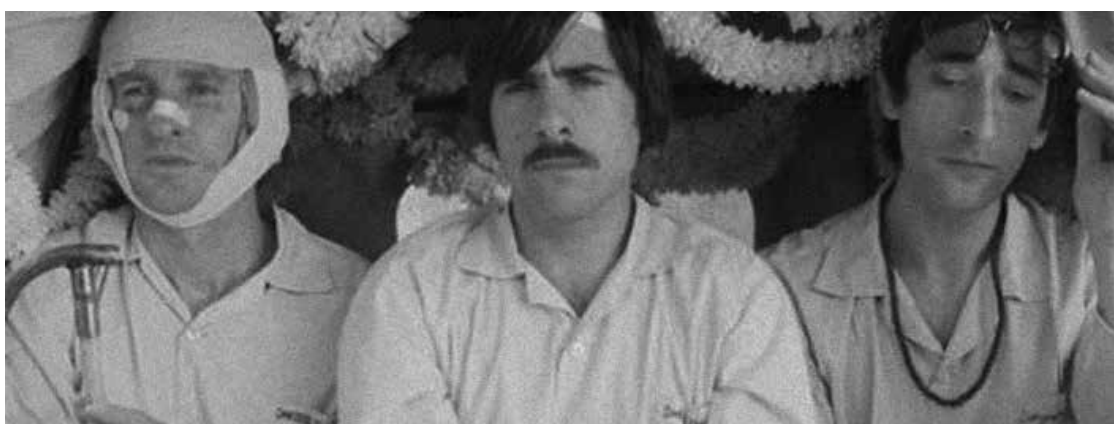
Symetryczność oraz zamknięta kompozycja kadrów to jeden ze znaków rozpoznawczych reżysera. Staranność inscenizacyjna jest widoczna nawet w obrębie konkretnych ujęć, do tego stopnia, że każda stopklatka mogłoby pełnić rolę plakatu filmowego. Reżyser, na wzór wspomnianych już asamblaży, na różne sposoby korzysta z ramy, przede wszystkim tworząc charakterystyczne „prezentacje” niejako wtrącone w ciągłość narracji. Wstawki te można określić elementem demonstracyjnych technik dezorientacji, często dodatkowo opisane (chętnie używanym przez Andersona krojem pisma – Futurą) i wykraczające poza ciąg dramaturgiczny. Krótkie migawki to dodatkowe informacje o bohaterach podane w szybki, niewymagający rozciągnięcia akcji sposób. Za ich sprawą dowiadujemy się na przykład w jakich szkolnych klubach udziela się Max Fisher, bohater *Rushmore* (1998), jakie przygody w okresie dojrzewania przeżyła Margot Tenenbaum (*Genialny Klan*, 2001) i zostajemy oprowadzeni po wyspie New Penzance (*Kochankowie z Księżycą*, 2012).

Specyficzną cechą Andersonowskich kompozycji jest również **pokazywanie przedmiotów z góry i prostopadle w stosunku do obiektywu**. Statyczność przełamana jest przez ruch kamery widoczny w przesunięciu drugiego planu lub wprowadzenie elementów dynamicznych na bokach kadru. Płaskość pomaga wyeksponować ważny przedmiot – punkt skupiający uwagę – oglądany jakby oczami bohatera (subiektywizacja). Nawet jeśli odległość między punktem widzenia postaci a przedmiotem wydaje się adekwatna, obnaża to umowności i arbitralność. Prawie nigdy bowiem w taki sposób (pod kątem prostym) nie widzimy znajdujących się przed nami realnych obiektów. Ten sposób kadrowania służy hiperbolizacji przedstawionej rzeczywistości.

Na poziomie technicznym plan filmowy to odległość między obiektem a kamerą. Pełni on jednak również funkcję znaczeniową, zwłaszcza w przypadku uprzywilejowania konkretnych rozwiązań (Mercado, 2011, s. 79). To, co wyróżnia filmy Andersona na tle współczesnego kina amerykańskiego, to dominacja planów średniego i średniego zbliżenia. Świetnie wpisują się one w symetryczność i nadmierną estetyzację scenografii, determinując sposób opowiadania historii i kreowanie hiperrealistycznego świata.

Średnie zbliżenie, obejmujące postać od barków w górę, eksponuje twarz aktora, pozwalając dostrzec malujące się na niej emocje, co zapewnia większy stopień identyfikacji widza z bohaterem. Odległość między punktem ustawienia kamery a aktorem jest niewielka, co skutkuje małą głębią ostrości (drugi plan jest nieostry), a bohater skutecznie zostaje wyizolowany w ciasnym kadrze. „Podobnie jak inne ujęcia, które zawierają postać i otaczającą ją przestrzeń, średnie zbliżenie pozwoli

na dodanie scenie charakteru dramatycznego, symbolicznego lub informacyjnego [...]. [Tego typu ujęcie – przyp. aut.] zwiększa nasze emocjonalne zaangażowanie, ponieważ skupia uwagę na mimice twarzy postaci, pozwalając na wychwycenie jej emocji” (Mercado, 2011, s. 79). Wykorzystanie zbliżeń dla podkreślenia wewnętrznych przeżyć bohaterów zobaczymy między innymi w jednej z końcowych scen *Rushmore*, prezentującej postaci poruszone sztuką teatralną Maxa Fishera, w scenie pogrzebu w *Genialnym Klanie* oraz w *Pociągu do Darjeeling* (2007) w powtarzających się kompozycjach przedstawiających braci Whitmanów na kolejnych etapach duchowej podróży do Indii. Anderson bardzo chętnie korzysta ze średniego zbliżenia, tworząc mini-prezentacje, wyodrębnia postaci z tła, eksponując ich portrety.



W planie średnim postać jest filmowana od pasa w górę, co lepiej uwidacznia mowę ciała. „Jako że plan średni jest wystarczająco szeroki, by w kadrze zmieściła się część otoczenia, rozmieszczenie obiektów w kompozycji może być użyte, by zasugerować jakiś związek z tą przestrzenią” (Mercado, 2011, s. 87). Plan ten służy u Andersona ukazaniu w wysokim kluczu i dużej głębi ostrości przeładowanej bogatej scenografii i szczegółów kostiumów oraz przedmiotów należących do bohaterów. Ekscentryczne postaci otaczają się wymyślnymi przedmiotami, które pomagają je scharakteryzować i lepiej poznać widzowi (wróć do tej kwestii w podrozdziale *Przedmioty, które mają znaczenie*).

Kamera w ruchu

Podobnie jak w przypadku kadrowania, tak i w wykorzystywaniu możliwości ruchu kamery Anderson po niektóre formalne rozwiązania sięga ze szczególnym upodobaniem. Wśród dominujących znajdują się **panoramy poziome**, z kamerą wykonującą obrót wokół osi pionowej w lewo lub w prawo. Może śledzić poruszający się obiekt, pokazywać zmianę (od jednego przedmiotu lub postaci do drugiej) albo opisywać przestrzeń (Mercado, 2011, s. 199). Poziomy ruch zachowuje ciągłość czasu, akcji oraz miejsca, umożliwiając określenie relacji. „Panoramowanie może być użyte także, żeby zachować spójność szczególnie ważnej akcji, której efekt mógłby ulec osłabieniu, gdyby użyć montażu” (Mercado, 2011, s. 199). Prędkość ruchu kamery dobiera się w zależności od intencji inscenizacyjnej. U Andersona mamy do czynienia z wolniejszymi panoramami poziomymi, opisującymi wypełnioną bogatą scenografią przestrzeń. **Szwenk**, czyli energiczny ruch kamery w poziomie, generujący efekt rozmazanego obrazu, służy u niego najczęściej przedstawieniu relacji między postaciami. By pokazać napięcia i podkreślić intensywność reżyser rezygnuje z typowej kombinacji plan-kontrplan. Pytany skąd u niego tendencja do wzorowania ruchów kamery na obrocie głowy, opowiedział, że wynika to z chęci podkreślenia wkładu ludzkiego w sam proces produkcji filmu. Chodzi o wrażenie ręcznego wykonania (Zoller Seitz, 2013, s. 244). Z jednej strony reżyser deklaruje chęć zaakcentowania stylu *handmade*, z drugiej jednak ucieka od wszelkiego rodzaju niestabilnych, dynamicznych ujęć kręconych *z ręki*.

Wykorzystanie wózków oraz kranów również wpływa na możliwości kształtowania obrazu. Jazda kamery w osi poziomej możliwa jest dzięki umieszczeniu jej na ruchomej platformie. Najpowszechniejszym użyciem jest **najazd koncentrujący**, w którym kamera zbliża się do postaci. W **jeździe towarzyszącej** kamera porusza się „z obiektem”, śledzi jego ruch równoległe (tak zwana jazda równoległa), sprzed niego lub za nim. U Andersona wykorzystywane są wszystkie z tych technik, niekiedy w formie bardzo długich ujęć, służąc prezentacji bohaterów oraz przepychu scenografii. Reżyser nie ukrywa inspiracji twórczością François Truffauta. Jazda równoległa w finale *400 batów* (1959) trwa ponad 80 sekund i pozwala wejrzeć w psychikę dojrzewającego chłopca. Podobnie u Andersona – długie ujęcie, nacechowane emocjonalnie, dramatyzuje akcję (Zoller Seitz, 2013, s. 234).

W przypadku wykorzystania kranu kamera zamontowana jest na specjalnym żurawiu pozwalającym na płynny ruch w poziomie i pionie jednocześnie (Mercado, 2011, s. 247). Tego typu rozwiązań używa się, gdy zachodzi potrzeba przemieszczenia kamery w górę, na przykład w scenie prezentującej dom Tenenbaumów w *Genialnym Klanie*. W prologu obserwujemy budynek z zewnątrz i zaglądamy do środka przez okna. Również prezentacja w *Podwodnym życiu ze Stevem Zissou* (2004) nie byłaby możliwa bez użycia mechanicznych możliwości kranu. Ujęcie przekroju statku i kolejnych mieszczących się w nim pomieszczeń trwa ponad minutę, a kamera przesuwana się raz w dół, raz w górę, cały czas pod kątem prostym do nagrywanej płaszczyzny. Warto w tym miejscu zaznaczyć, że Anderson posługuje się tradycyjnymi narzędziami, stroniąc od nowinek technicznych (na przykład popularnych dronów). Krany, wózki i szyny wykorzystywane są najczęściej w mini-prezentacjach przestrzeni „wyrwanych” z porządku fabularnego.

Wszystkie najważniejsze i najbardziej charakterystyczne dla Andersona zabiegi formalne, w których kreacyjne możliwości wynikają z ustawienia kamery oraz jej ruchu, zostają wykorzystane w zrealizowanej przez niego w 2006 roku reklamie kart kredytowych American Express. W trwającym dwie minuty spocie zastosowano tylko jedno cięcie montażowe. Rozległy plan zdjęciowy obserwujemy najpierw dzięki panoramie poziomej, następnie jeździe towarzyszącej, by na końcu skorzystać z pionowego ruchu kamery z kranu.

Kino – sztuka operująca czasem

Dotychczasowe rozważania dotyczące obrazu filmowego skupiały się przede wszystkim na przestrzennych relacjach kamery i nagrywanego obiektu oraz generowanych przez to wrażeń. W tej części chciałabym przyjrzeć się istotnej dla kina kategorii czasu. Reżyserzy tacy jak Jean Renoir i Orson Welles chętnie sięgali po długie ujęcia (Bordwell, Thompson, 2010, s. 238). Nie jest więc przypadkiem, że w ślad za swoimi ulubionymi twórcami idzie Wes Anderson, u którego tendencja ta jest równie widoczna, na co zwracałam już uwagę wcześniej. Zazwyczaj ma miejsce płynne przechodzenie od detalu do planu totalnego z zachowaniem rzeczywistego czasu akcji oraz przestrzeni, podkreślając wrażenie realizmu i napięcia, zwiększając efekt dramaturgiczny sceny. W twórczości reżysera zdecydowane zmiany planów w obrębie jednego długiego ujęcia są raczej rzadkie. Częściej są to jazdy motywowane ruchem postaci lub chęcią pokazania jakiegoś wnętrza.

Istnieje grupa środków formalnych, związanych z operowaniem czasem, takich jak stopklatka, ruch przyspieszony bądź zwolniony. Efekty zaburzające realistyczne odwzorowanie czasu są dla widzów łatwe do zauważenia, ponieważ odbiegają od standardowego odbierania świata. Wymagają więc uzasadnienia w dramaturgii. Zwolnione sceny zazwyczaj wiążą się z poetyką nierealności – przedstawianiem snów, marzeń, retrospekcji (Czyżewski, 1993). Ze względu na styl Andersona

(naznaczony płynnością ruchów kamery i brakiem ostrych cięć) w jego obrazach raczej nie znajdziemy stopklatki czy przyspieszenia. Reżyser stosuje natomiast zwolnione tempo, zazwyczaj w scenach końcowych, rozstrzygających. Każdorazowo mają one intensywny ładunek emocjonalny – bohaterowie godzą się w nich z życiową sytuacją. W *Trzech facetach z Teksasu* (1996) w zwolnionym tempie zaprezentowane zostaje pożegnanie z przyjaciółmi skazanego na pobyt w więzieniu Dignana. W *Rushmore* owacje po premierze sztuki oraz pojedynek Maksa Fishera z nauczycielką. W *Pociągu...* zwolniona zostaje pozioma panorama przedstawiająca symboliczną scenę wyrzucenia przez braci walizek należących niegdyś do ich ojca. Często zwolnione tempo łączone jest z filmowaniem z wózka realizowanym w osi oraz ze średnim zbliżeniem. Korzystanie z tych środków formalnych eksponuje emocjonalny charakter sekwencji. Najczęściej tego typu sceny są uzupełnione odpowiednim podkładem muzycznym, który również uwydatnia ich nostalgiczność.

Planowanie strategii wizualnej – dobór formatu zdjęć

Prawie wszystkie filmy Andersona zrealizowano przy użyciu taśmy filmowej. Wyjątek stanowi *Fantastyczny Pan Lis* (2009) – ze względu na konieczność nagrywania w technice lalkowej animacji poklatkowej skorzystano z cyfrowej rejestracji obrazu ułatwiającej postprodukcję. Najczęściej reżyser korzysta z taśmy 35 mm, co współgra z nostalgiczną opowieścią, fascynacją starym kinem i klimatem retro. Charakterystyczną stylizację zdjęć na bardziej „ziarniste” uzyskał Anderson w *Kochankach...* dzięki wykorzystaniu nieco większej taśmy Super 16. Kamery służące do nagrywania na niej są mniejsze i lżejsze (Mercado, 2011, s. 44), co miało również wpływ na wybór tego formatu. Film kręcony był głównie w plenerach, by stworzyć jak najwygodniejsze, najmniej krępujące grę warunki dla w większości dziecięcej obsady. Intymną atmosferę uzyskano dzięki kamerom A-Minimas, przypominającym w użyciu Rolleiflex¹. Rejestrator ze względu na swoją budowę znajdował się mniej więcej na poziomie oczu nastolatka (Zoller Seitz, 2013, s. 324), co dodatkowo pomagało w pracy z młodymi aktorami.

Eksperymentowanie z różnymi rodzajami taśmy filmowej przekłada się również na doświadczenia z formatem obrazu. Pierwszy film Anderson zrealizował w popularnej proporcji 1,85:1, natomiast kolejne: *Rushmore*, *Genialny Klan*, *Podwodne życie...* oraz *Pociąg...* w formacie panoramicznym 2,35:1. Co interesujące pierwotnie zakładano nagranie *Trzech facetów...* w formacie anamorficznym, a *Genialnego Klanu* w formacie akademii ze względu na wertykalność domu Tenenbaumów. Reżyser wyjaśnił swoją decyzję, pomimo przeprowadzonych testów zdjęciowych, autorską intuicją – „czuciem” kadrów (Zoller Seitz, 2013). Użycie formatu panoramicznego w komedii nie jest powszechną praktyką. Dlatego Robert Yeoman ukuł oksymoron opisujący filmy tworzone przez ich duet. Nazywa je

¹ Rolleiflex to model lustrzanki. Charakterystyczny sposób robienia zdjęć polega na tym, że w odróżnieniu od większości popularnych aparatów nie trzyma się go przy oku tylko na wysokości klatki piersiowej, patrząc w wizjer z góry.

komediową epiką (Zoller Seitz, 2013, s. 158). Bardziej niż na stworzeniu złożonej narracji czy rozmachu zależy Andersonowi na bliskości widza i ekranowego bohatera. Obraz panoramiczny, nawet jeśli oglądany na ekranie o małej przekątnej, przez swoje rozciągnięcie, nadal świetnie nadaje się do opowiadania historii. Anderson tłumaczy to w możliwie najprostszy sposób: „Nie wiem, czy na pytanie o to dlaczego używam formatu anamorficznego mam jasną i analityczną odpowiedź. Myślę, że jest to bardziej to uczucie: *Jakże piękny format do stworzenia w nim filmu*” (Zoller Seitz, 2013, s. 235).



Anderson marzył o zrealizowaniu filmu w formacie 1,33:1 na długo przed *Grand Budapest Hotel* (2014). Głównym powodem był jego nostalgiczny stosunek do kina niemego. W produkcji z 2014 roku nie tylko zrealizował to marzenie, ale poszedł o krok dalej, wykorzystując kilka różnych formatów. W filmie mamy do czynienia z trzema planami czasowymi. Każdy z nich został nakręcony w innym formacie obrazu: lata osiemdziesiąte w proporcji 1,85:1 (amerykański obraz panoramiczny), rok 1968 w 2,35:1 (używany głównie od lat pięćdziesiątych do siedemdziesiątych). W większości mamy jednak do czynienia z 1,33:1, właściwym dla zapisu na taśmie 35mm, stosowanym w filmie niemym. W tej wielkości przedstawione są wydarzenia z 1932 roku. Format obrazu jest nie tylko wizualną zabawą – staje się dodatkową informacją dotyczącą czasów, w których rozgrywa się akcja.

Anderson – budowniczy filmowych światów

W filmach Wesa Andersona scenografia zajmuje wyjątkowe miejsce. Wszystkie zabiegi realizowane na etapie preprodukcji (*break-down*, czyli teczka obiektów, wyszukiwanie lokacji, dokumentacja historyczna, referencje) i w trakcie nagrywania są starannie przemyślane. Zarówno rekwizyty występujące w ponadprzeciętnej liczbie, jak i pieczołowicie dobrane i przygotowane lokacje wpływają znacząco na estetyczną stronę jego obrazów. To one sprawiają, że jego styl wizualny jest tak charakterystyczny i rozpoznawalny. Mimo iż właściwy dla amerykańskiej kine-

matografii model producencki potrafi mocno ograniczyć rolę reżysera, Anderson ma niemal stuprocentowy wpływ na swoje realizacje i pedantycznie dba o najdrobniejsze szczegóły. Zadaniem współpracujących z nim production designerów jest dostosowanie przestrzeni na planie, do ustalonej wcześniej wizji (Zoller Seitz, 2015, s. 155).

Choć zdarza się, że wybrana do kręcenia lokacje stają się inspiracją dramaturgiczną i bezpośrednią częścią opowieści filmowej, a nie tylko niezbędnym tłem, w przypadku Andersona (za sprawą jego spójnej, wyszukanej estetyki) muszą one zostać przerobione i specjalnie zaadaptowane do potrzeb produkcji. Reżyserska intuicja, jak sam ją nazywa (Zoller Seitz, 2013, s. 104), każe mu tworzyć światy oderwane od rzeczywistości, teatralne, czasem wręcz baśniowe, jednocześnie korzystając z możliwie postaci codziennych oraz naturalnych wnętrz i przedmiotów. Do *Genialnego Klanu* można było zbudować posiadłość Tenenbaumów w hali, Andersonowi zależało jednak na znalezieniu prawdziwego domu oraz zgromadzeniu w nim całej ekipy aktorskiej. Chciał, by wybrana lokacja rzeczywiście stała się częścią opowieści i wpływała na postaci. Ekspozycja filmu opiera się na konstrukcji domu. Mimo iż zaprezentowanie go w całości za pomocą ujęcia przekrojowego było niemożliwe, efekt przeniesiono w skali mikro do przedstawienia kolejnych pokoiów i ich właścicieli indywidualnie zaprezentowanych i opisanych.. Taki rodzaj przedstawienia protagonistów podkreśla ich cechy oraz indywidualność. Wypełnione przedmiotami-atrybutami wnętrza zestawione z trzecioosobowym komentarzem narratora stanowią prolog historii rodziny Tenenbaumów.

Sprawna realizacja długich ujęć wymaga dużego nakładu pracy i świetnej organizacji, zwłaszcza przy oryginalnym układzie wnętrza. W przypadku *Pociągu...* oraz *Podwodnego życia...* najważniejszymi obiektami scenograficznymi były środki transportu. Ponieważ centralnym punktem, środkiem wszechświata Steve'a Zissou jest jego łódź, Andersonowi zależało na tym, by pokazać ją jak najdokładniej. Po raz kolejny stworzył mini-prezentację istniejącą w ramach dzieła filmowego, pokazując kolejne kajuty statku w jednym, długim ujęciu. Scenografia – przepłowiony statek – była zmontowana z prawdziwych elementów konstrukcyjnych łodzi. Co więcej, były to części statku bliźniaczego temu ze scen kręconych na morzu (Zoller Seitz, 2013, s. 182). Starannie przygotowane kostiumy i rekwizyty na wzór prawdziwych przedmiotów używanych przez Jacquesa Cousteau (inspiracji dla postaci głównego bohatera) oraz drobiazgowość Amerykanina pozwoliła stworzyć wrażenie paradokumentalnego wręcz zapisu zdarzeń. Dodatkową pomocą przy realizacji tego typu scen-prezentacji są storyboardy, które Anderson zwykle rysuje samodzielnie. Obok szczegółowych notatek w samym scenariuszu są one pomocą dla całej ekipy. W szkicach wizualizujących kostiumy, stylizacje czy przedmioty pomaga czasem brat reżysera, Eric, ilustrator.

Już na poziomie inscenizacji ujawnia się pewna uniwersalność opowiadanych przez Andersona historii. Żadne z miejsc – ani Nowy Jork w *Genialnym Klanie*, ani Włochy w *Podwodnym życiu...*, ani Indie w *Pociągu...* – nie jest prawdziwe. Bazuje raczej na pewnych wyobrażeniach i stereotypach. Anderson kreuje wizerunek

przekazywany „z drugiej ręki”, oparty na literaturze, muzyce i kinie. Tworzone przez niego miejsca to zwierciadlane mozaiki składające się z popkulturowych odbić realnych miejsc. Szczególnie widoczne jest to w przypadku *Pociągu...* Zaprezentowany obraz Indii wyśmiewa New Age’owy styl reprezentowania hinduskiej *duchowości instant*. W oczy rzuca się zwłaszcza nagromadzenie wzorów i malunków zdobiących przedziały pociągu oraz wnętrza świątyń. Przed wykonaniem teczki obiektów Wes Anderson (razem ze współscenarzystami Romanem Coppolą oraz Jasonem Schwartzmanem) wybrał się w podróż do Indii w poszukiwaniu nie tyle lokacji, ile inspiracji (Zoller Seitz, 2013, s. 203). Filmowi bracia Whitmanowie „odhaczają” kolejne miejsca w swojej podróży, nie skupiając się na żadnym. Świątynie, miasteczka, ludzie – to dla nich widoki za oknem mknącego pociągu. Również ekspres jest wariacją na temat indyjskich kolei, a hiperbolizowane pod względem wizualnym wnętrza zostało na potrzeby filmu pokryte malunkami. Ich autorami byli lokalni artyści oraz Eric, który zaprojektował również walizki odziedziczone przez braci po ojcu (Zoller Seitz, 2013, s. 226). Podobnie jak w przypadku domu Tenenbaumów czy łodzi Zissou, także pociąg zmierzający do Darjeeling musiał być wystarczająco realistyczny. By nadać wiarygodności oraz przede wszystkim wpłynąć na pracę aktorów na planie, zdjęcia kręcono w prawdziwym wagonie kolejowym. Dzięki temu uzyskano specyficzne wrażenie ciasnoty. Trójka Whitmanów zmęczona własnym towarzystwem gnieździ się w przedziale. Wąskie i pozbawione prywatności są także korytarze. Takie rozwiązanie współgra zarówno ze wspomnianą relacją między bohaterami, jak i z samym wizerunkiem Indii – tłocznych i dusznych.

Specyficzna, wypracowana scenografia jest integralną częścią stylu wizualnego Andersona. Właściwy mu sposób opowiadania, kreowania postaci i zdarzeń w swoście realistyczny sposób oraz tworzenie nowych światów ma odbicie zarówno w warstwie fabularnej, jak i formalnej jego filmów. Materialne elementy są tak wystylizowane, że powstaje z nich coś zupełnie nierzeczywistego, hiperrealistycznego. Przez to jego obrazy przypominają niekiedy animacje, choć warto nadmienić, że reżyser rzadko korzysta z green screenu i efektów komputerowych. Gdy domek na drzewie, jak w *Kochankach...*, można by wygenerować w CGI, Anderson każe zbudować drzewo (sklejone z trzech elementów), a na nim prawdziwą chatkę (Zoller Seitz, 2013, s. 226).

Przedmioty, które mają znaczenie

Jednym z najważniejszych elementów scenografii są rekwizyty. W filmach Amerykanina można wyodrębnić ich trzy grupy. Pierwsza obejmuje **przedmioty pełniące funkcję czysto estetyczną**. Są uzupełnieniem wnętrza, rodzajem wizualnej zabawki. Ich znaczenie ogranicza się do sygnalizowania widzowi, gdzie w danym momencie rozwoju akcji się znajduje. Rekwizytów z tej grupy jest zdecydowanie najwięcej. To wszelkiego rodzaju designerskie ozdoby, elementy wyposażenia, obrazy, ubrania itd. Wpływają one na kompozycję kadrów, przypominających

niekiedy fotografie z katalogów wnętrzarskich. Przykładem takiego wykorzystania rekwizytów jest wyreżyserowana przez Andersona reklama piwa Stella Artois z 2010 roku. W całości opiera się na prezentacji gadżetów sterowanych specjalną stacją kontrolną, które wysuwają się ze schowków ukrytych w ścianach, suficie, podłodze czy elementach mebli.

Kolejną grupą są **atrybuty postaci**. Dzięki strojom i akcesoriom jesteśmy w stanie przypisać im pewne cechy. W *Genialnym Klanie* Andersonowi zależało na podkreśleniu wyjątkowości całej trójki Tenenbaumów przy jednoczesnym klarownym wskazaniu na różnice między nimi. Osobowości wszystkich bohaterów wyrażana jest przez konkretny strój oraz charakterystyczny element. Margot (Gwyneth Paltrow) jako młoda dziewczyna i dorosła kobieta chodzi w futrze i wełnianych rękawiczkach oraz nie rozstaje się z papierosem, co ma podkreślać jej artystyczną, wymuszoną nonszalancję. Richie (Luke Wilson) nosi sportową frotową opaskę (odwołanie do dawnej pasji tenisowej). Wyjątkiem jest Chaz (Ben Stiller) – jako dziecko: biznesmen w garniturku, który zamienił na dres Adidasa. Tak wyrażona różnica podkreśla stan psychiczny bohatera, traumatyzowanego najpierw rozwodem rodziców i brakiem akceptacji ze strony ojca, a następnie stratą żony. Jak w jednym z wywiadów podsumował bohaterów Anderson: „Widzimy ich, gdy mają po 10 lat, a potem nagle w wieku lat 30 i przekonujemy się, że wcale się nie zmienili – nadal noszą te same stroje i fryzury”².



Podobnie przemyślane i nasycone znaczeniami są kreacje bohaterów filmu *Kochankowie...*. Zarówno para protagonistów, jak i postaci epizodyczne noszą ubrania podkreślające cechy ich osobowości. Przydawanie atrybutów dziecięcym dorosłym jest również cechą charakterystyczną twórczości Andersona. Na przykład: policyjny mundur kapitana Sharpa (Bruce Willis) przełamany zostaje czapką baseballową

² Reportaż z planu *Genialnego Klanu*, www.film.onet.pl, (dostęp: 28.03.2017).



ką, wąskim krawatem, odznaką szeryfa i kaburą, które mogłyby równie dobrze być elementem zabawkowego zestawu kowbojskiego. Harcmistrz Ward (Edward Norton) nosi szorty, podkolanówki oraz wyprasowaną koszulę khaki, co przypomina mundur skauta. Z kolei tajemnicza postać przewodnika po wyspie, grana przez Boba Balabana, ubiorem nawiązuje do swojego nieco baśniowego charakteru – przypomina krasnoludka lub pustelnika – potwierdzając niejako samym wyglądem posiadaną na temat wyspy wiedzę. Jego odzienie to przewrotna wersja stroju mędrca. Bardzo wymownym atrybutem postaci jest w *Kochankach...* przedmiot należący do matki Suzy. Megafon, którego używa do komunikacji z mężem oraz dziećmi, jest symbolem jednego z częściej pojawiających się u Andersona tematów – niemożności porozumienia z najbliższymi osobami.

Trzecią grupą przedmiotów są **artefakty pamięci**, niosące za sobą nie tylko znaczenie symboliczne, ale również emocjonalne – są ważne dla otaczających się nimi postaci. Sam Shakuski (*Kochankowie...*) wyjątkowo czule będzie traktował broszkę – jedyną pamiątkę po swojej mamie. Dla Maxa Fishera (*Rushmore*) takim obiektem będzie maszyna do pisania – prezent od zmarłej matki. Jest ona wspo-



mnieniem oraz motorem napędowym działań chłopaka. Rzeczami nasyconymi wspomnieniami otacza się również nauczycielka Maxa – Rosemary Cross (Olivia Williams). Jej pokój wypełniony jest modelami samolotów, zdjęciami, plakatami i książkami należącymi do jej tragicznie zmarłego męża. Przesadne przywiązanie do nich to rodzaj pancerza chroniącego ją przed światem oraz wyraz nieumiejętności poradzenia sobie ze stratą ukochanego. Podobne emocje targają Peterem w *Pociągu...* Mężczyzna nie ściąga z nosa okularów należących niegdyś do ojca i goli się jego maszynką. Wszyscy trzej bracia dzielą się również walizkami oznaczonymi inicjałami taty. O ich symbolicznym charakterze świadczy jedna z ostatnich scen – pogodzeni ze sobą oraz rodzinną traumą Whitmanowie ostentacyjnie pozbywają się bagażu, biegnąc do pędzącego pociągu. Przedmioty opisane w tej grupie są wyjątkowe. Odwołują się do konkretnych zdarzeń, ludzi i nie tylko stanowią obiekty estetyczne – konotują również konkretne znaczenia w ramach dzieła filmowego.

Anderson – animator

W dotychczasowym dorobku Wesa Andersona znajdują się dwa pełnometrażowe filmy animowane – *Fantastyczny Pan Lis* (2009) oraz *Wyspa Psów* (2018). Reżyserowi w obu przypadkach zależało na użyciu tradycyjnej animacji lalkowej, co wynikało w dużej mierze z fascynacji twórczością reżyserów takich jak Ray Harryhausen, Willis O'Brien czy George Pal – pionier kina animowanego, który tworzył tak zwane *Puppetoons*. Były one szczególną formą animacji poklatkowej, wykorzystującej metodę lalkarstwa z wymianianiem figurek.

Głowy i kończyny [...] były wymienne, ale jeśli kukiełka brała udział w dialogu, potrzeba było około tuzina wyrzeźbionych głów, by pokazać jak wypowiada jedno zdanie. Każda głowa musiała być wyrzeźbiona z wygiętymi w określony sposób ustami, inaczej dla każdej samogłoski czy charakterystyczny sposób wymawianej spółgłoski. Zajmowało to bardzo wiele czasu, ale efekt końcowy był niepowtarzalny (Beck, 2006, s. 92).

Podobnie realizowano obie animacje Andersona. W *Wyspie Psów* każda z postaci miała kilka lub nawet kilkadziesiąt swoich lalkowych wersji. W produkcji z 2018 roku wykorzystano około 1 000 ręcznie wykonanych figurek (500 psów i 500 ludzi). By oddać mimikę wykonano ponad 700 silikonowych twarzy z możliwością wymiany takich elementów, jak oczy, usta, brwi (Desowitz, 2018). Figurki powstały w różnej skali w celu uzyskania złudzenia perspektywy bez konieczności powiększania przestrzeni w studiu filmowym. Małe figurki wykonane zostały z silikonu, większe (główne marionetki) z różnych, ruchomych tworzyw pokrytych następnie futrem (była to prawdziwa zwierzęca sierść), którego drgania i zmiany położenia również zostały oddane w animacji. Każdy z bohaterów miał także swój zestaw garderoby, stworzonej w mikroskali przez sztab kostiumografów. Nad filmem pracowało 24 animatorów i 10 asystentów (Murphy, 2018).

Nagranie animacji poklatkowej wiąże się ze zrobieniem 24 zdjęć przypadających na jedną sekundę filmu. Żmudna i czasochłonna praca wymaga doskonałego przygotowania już na etapie preprodukcji. W filmie aktorskim wykonanie dubli jest zdecydowanie prostsze – w animacji każda zmiana i dokrętka wiąże się ze znacznym wydłużeniem czasu produkcji i wzrostem kosztów. Aby uniknąć tego typu sytuacji Anderson przygotowywał krótkie nagrania, w których wcielał się w poszczególne postaci. Były to swego rodzaju instruktażowe filmiki, mające pomóc ekipie animatorów uzyskać pożądane efekty. *Wyspa Psów* została wcześniej zrealizowana jako prosta animacja rysunkowa i na jej podstawie stworzono materiał metodą poklatkową. Aby jak najwierniej odwzorować ruchy czworonogów, studiowano anatomię i rejestrowano sposób poruszania się zwierząt w rzeczywistości.

Inspiracją przy *Fantastycznym Panie Lisie* była posiadłość Roalda Dahla, autora książkowego pierwowzoru. Niektóre budynki wchodzące w skład gospodarstwa pisarza wiernie odwzorowano. Na przykład farma filmowego pana Beana to miniatura Cygańskiego Domku, w którym autor napisał znaczną część swoich utworów. Również meble, ornamenty czy ozdoby zostały wiernie odwzorowane (Anderson, Baumbach, 2009). Przypomnę, że ta wielość rekwizytów została wykonana w skali mikro. Andersonowi udało się stworzyć nowe uniwersum inspirowane prozą Dahla poprzez połączenie stylu tradycyjnej animacji poklatkowej z charakterystycznymi rozwiązaniami fabularnymi i estetycznymi, odchodząc jak najdalej od stylu koniunkturalnych produkcji wielkich wytwórni (jak chociażby Pixara).

Wyspa Psów opiera się w dużej mierze na popkulturowym wyobrażeniu o Japonii. Anderson przywołuje niemal wszystkie najbardziej narzucające się skojarzenia związane z Krajem Kwitnącej Wiśni: haiku, sushi, sumo. Również w warstwie wizualnej czerpie garściami z kultury Dalekiego Wschodu, wykorzystując ikonografię znaną z teatru kabuki czy malarstwa ukiyo-e. Designerzy musieli nie tylko zadbać o koherentny styl, ale również o wypełnienie filmowych przestrzeni mnóstwem scenograficznych detali. Niektóre poza podstawową inscenizacją posiadały ponad 200 dodatkowych elementów graficznych, jak na przykład pokój Tracy obklejony od podłogi do sufitu wycinkami z gazet i karteczkami post-it czy

laboratorium naukowca Watanabe pełne fiolek, aparatury naukowej i wiszących na ścianie wykresów (Murphy, 2018).

Kolor to przywilej

Reżyserzy filmowi w różnym stopniu przywiązują wagę do znaczenia koloru. Wes Anderson należy do grona tych twórców, dla których przemyślana kolorystyka ma znaczenie. Kolory oraz światło pełnią u niego funkcję estetyczną oraz – za sprawą ich spójnego i konsekwentnego wykorzystania – symboliczną.

Gra światłem i wykorzystanie filtrów wysłużą u Amerykanina uzyskaniu pożądanego stylizacji. Na przykład w *Pociągu...* duszną i słoneczną atmosferę Indii stworzono dzięki wykorzystaniu naturalnego oświetlenia oraz korekcji barwnej w postprodukcji, co umożliwiło efekt lekko „przykurzonych” zdjęć (Brown, 2009, s. 183). Z kolei użycie różowych filtrów pozwoliło na oddanie sielankowego nastroju towarzyszącego zachodowi słońca w *Kochankach... czy Grand Budapest Hotel*. Przestrzenie u Andersona są zawsze jasno oświetlone – utrzymane w wysokim kluczu, niewiele w nich cienia, a światło jest równomiernie rozproszone (Brown, 2009, s. 79). Wykorzystuje się również saturację barw. Pozbawia je intensywności, przełamuje, sprawiając że wydają się nieco poszarzałe. Tym sposobem powstaje silnie kojarzona z jego filmami pastelowa paleta barw. Odpowiada ona najczęściej miejscu i czasowi akcji. Oparta jest jednak na pewnych stereotypach. Przepuszczone przez filmowy filtr Indie będą pełne kontrastów – żółto-niebieskie i wzorzyste; spokojna wyspa New Penzance wypełni się ciepłymi, jesiennymi kolorami lasu; a tapety na ścianach hotelu Grand Budapest będą odwzorowywać przemiany historyczne. Zarówno lata osiemdziesiąte, jak i sześćdziesiąte połączone są z barwą pomarańczową, odcieniami brązu i beżu. Boazerie przywodzą na myśl socrealistyczne wnętrza domów wczasowych, a stroje gości utrzymane w szarościach i beżach, reprodukuja klimat tamtej epoki. Krótkie ujęcie przedstawiające budynek hotelowy z zewnątrz pozwala nam stwierdzić, że akcja części z roku 1968 rozgrywa się jesienią. Charakterystyczne dla tej pory barwy liści, utrzymane w tej samej kolorystyce co wnętrza, dopełniają melancholię pisarza (Jude Law) odwiedzającego tytułowy hotel. Pomarańczowy nie jest w tym przypadku synonimem egzotyki, ale ciepła, nostalgii i tęsknoty za czymś minionym. W tym przypadku za czasami świetności Grand Budapest. Kiedy akcja przenosi się w czasie do lat trzydziestych, a obraz zmienia proporcje do 1,33:1, również barwy ulegają zmianie, stają się bardziej intensywne i nasycone. Zgodnie z zastosowaną w filmie narracją obserwujemy przekoloryzowane wyobrażenie na temat młodości Zero. Stroje pracowników tytułowego hotelu zmieniają kolor na fioletowy. Pełni on funkcję metafizyczną, łącznika między światami: tym, który odszedł bezpowrotnie wraz z Monsieur Gustavem i tym, w którym konsjerże „nie są pierwszo-, a nawet drugorzędni”. Fiolet w tym przypadku to wyraz melancholii i tęsknoty oraz próby uratowania części wspomnień – Zero Moustafa jako starszy człowiek również nosi marynarkę w tym kolorze, chcąc zachować część przeżytych doświadczeń.

Na wyjątkowe wykorzystanie tej barwy w twórczości Andersona zwraca uwagę Patti Bellantoni w opracowaniu *Jeśli to fiolet, ktoś umrze. Teoria koloru w filmie*. Choć nie jestem entuzjastką eksperymentów interpretacyjnych autorki, chciałam przywołać jej opinię o kluczowej roli fioletu w *Rushmore*. Purpurowe ściany pokoju, do którego próbuje dostać się Max Fisher, by uwieść swoją nauczycielkę, stają się, według badaczki, symbolem „śmierci złudzeń”. Barwa ta jej zdaniem inspirowa iluzję i zapowiada, że na zbliżenie dwojga bohaterów nie ma żadnych szans (Bellantoni, 2005, s. 203-206).

Trudno jednoznacznie orzec na ile zastosowana w filmie kolorystyka wynika z chęci nadania szczególnego symbolicznego znaczenia konkretnym scenom i sekwencjom. W obliczu opisywanego tu przeze mnie charakterystycznego i spójnego stylu wizualnego Andersona należy jednak przypuszczać, że w sposób świadomy posługuje się on barwą, nawet – a może zwłaszcza – wtedy, gdy nie unika pewnych stereotypów dotyczących wyobrażeń o konkretnych przestrzeniach.

Perfekcja warsztatowa

W amerykańskim modelu producenckim wpływ reżysera na ostateczny kształt dzieła filmowego często jest ograniczony. Rynkowe mechanizmy górują nad autorskimi ambicjami twórców. W tej strukturze Wes Anderson jest interesującym wyjątkiem. Jego perfekcjonizm, jak starałam się dowiedzieć, widoczny jest przede wszystkim w przemyślanej warstwie wizualnej. Dzięki swojej kreatywności oraz bliskiej współpracy ze scenografami, operatorami i production designerami udaje mu się kreować fascynujące i oryginalne filmowe rzeczywistości. Stale powiększająca się rzesza fanów jego twórczości jest tego doskonałym potwierdzeniem.

Perfekcjonizm Andersona widoczny jest przede wszystkim w przemyślanej warstwie wizualnej. Tworzenie struktury uwzględniającej możliwości percepcyjne widza i jego oczekiwania względem dzieła filmowego, umożliwia pełne rozwinięcie wartości estetycznych (Czyżewski, 1993). Jeśli kompetencje kulturowe odbiorcy są spójne z systemem wizualnym, to znaczy, że warsztatowo reżyser zrealizował postawione przed nim zadanie.

Bibliografia:

- Anderson, W., Baumbach, N. (2009). *Roald Dahl's Fantastic Mr Fox. The Official Screenplay*. London: Puffin.
- Beck, J. (red). (2006). *Sztuka animacji od ołówka do piksela, Historia filmu animowanego* (tłum. E. Romkowska, A. Kołodyński). Warszawa: Arkady.
- Bellantoni, P. (2005). *Jeśli to fiolet, ktoś umrze. Teoria koloru w filmie* (tłum. M. Dańczyszyn). Warszawa: Wydawnictwo Wojciech Marzec.
- Block, B. (2010). *Opowiadanie obrazem. Tworzenie wizualnej struktury w filmie, telewizji i mediach cyfrowych* (tłum. M. Kuczbajska). Warszawa: Wydawnictwo Wojciech Marzec.
- Bordwell, D., Thompson, K. (2010). *Film Art. Sztuka filmowa. Wprowadzenie* (tłum. B. Rosińska). Warszawa: Wydawnictwo Wojciech Marzec.

- Brown, B. (2009). *Światło w filmie* (tłum. K. Kosińska). Warszawa: Wydawnictwo Wojciech Marzec.
- Czyżewski, S. (1993). *Perfekcja warsztatowa w filmie jako wartość estetyczna*, [w:] M. Salska-Kaca (red.), *Z problemów poetyki filmu*. Łódź.
- Desowitz, B. (2018). „*Isle of Dogs*”: How Team Wes Anderson Created a Stop-Motion Love Letter to Japanese Cinema. „Indiewire”. <https://www.indiewire.com/2018/03/isle-of-dogs-wes-anderson-stop-motion-animation-japanese-cinema-1201942149/> (dostęp: 23.04.2018).
- Mercado, G. (2011). *Okiem filmowca. Nauka i łamanie zasad filmowej kompozycji* (tłum. R. Mączyński). Warszawa: Wydawnictwo Wojciech Marzec.
- Murphy, M. (2018), *Making the Dogs of „Isle of Dogs”*. „The New York Times”. <https://www.nytimes.com/2018/03/21/movies/isle-of-dogs-behind-the-scenes-wes-anderson.html> (dostęp: 23.04.2018).
- Simon, M. (2009). *Storyboard. Ruch w sztuce filmowej* (tłum. A. Bigda). Warszawa: Wydawnictwo Wojciech Marzec.
- Sitkiewicz, P. (2009) *Małe wielkie kino*. Gdańsk: słowo/obraz trytoria.
- Starski, A., Stanisławska, I. (2013). *Scenografia*. Warszawa: Wydawnictwo Wojciech Marzec.
- Warner, J. (2013). *The Fantastic Mr. Anderson*. Anaheim, Ca: CreateSpace.
- Zabłocki, M. (2013). *Organizacja produkcji filmu fabularnego w Polsce*. Warszawa: Wydawnictwo Wojciech Marzec.
- Zoller Seitz, M. (2013). *The Wes Anderson Collection*. New York: Abrams & Chronicle Books.
- Zoller Seitz, M. (2015). *The Wes Anderson Collection: The Grand Budapest Hotel*. New York: Abrams & Chronicle Books.

Cinematic Assemblages. Analysis of the Visual Style of Wes Anderson

Within the last 15 years, Wes Anderson has become one of the most recognizable American directors. From his debut *Bottle Rocket* to his last movie *Isle of Dogs*, he has built a specific world full of quirky characters, fancy items, all engulfed in a particularly idiosyncratic visual style. The article tries to point out that the dominance of Anderson's cinema is precisely his visual style and creation of a cinematic space. The visual perspective seems to be the most suitable and, at the same time, prolific to analyse his filmography. The article investigates Anderson's way of building mise-en-scène. How does he use symmetrical frames, closed composition, or scenographic elements, what is the point of all this hassle? However, the most essential angle is strictly connected to production studies – creating space in pre-production (break-downs, storyboards, location hunting), which defines the style of Anderson. The article traces differences between production and design in his feature films and the animated *Fantastic Mr Fox* and *Isle of Dogs*. Seeking hyper realistic locations, spending most of the budget on authentic World War II ships or simply adapting interiors – those cases will help to dwell in the cinematic mind of the American director. Finally, the paper tries to prove that analysing the production side can tell us a huge amount about Anderson's visual style and world-building.

Keywords: Wes Anderson, visual style.