Ale Kino!
Międzynarodowy Festiwal Filmów Młodego Widza

Centrum Sztuki Dziecka w Poznaniu

WWW.ALEKINOZKLASA.PL

Filmoznawcze opracowanie filmu *Lep na ptaki* reż. Evan DeRushie Kanada 2017

Autorka:
dr Patrycja Rojek
Instytut Filmu, Mediów i Sztuk Audiowizualnych
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Słowa-klucze:
egzotyczny ptak, zaufanie, odpowiedzialność, retrospekcje, przestrzeń pozakadrowa

Lep na ptaki Evana DeRushiego to animowana **opowieść o budowaniu zaufania**. Przed oczami widzów pojawia się wiele postaci (ptasich i ludzkich), nietrudno jednak zauważyć, które z nich są najważniejsze. **Głównym bohaterem** jest skrzywdzony ptak – to jego historia została zaprezentowana na ekranie i to na nim skupia się przez cały czas nasze spojrzenie. Warto przyjrzeć się również **drugiemu najważniejszemu** obok ptaka bohaterowi. Młodzi widzowie bez problemu dostrzegą, że jest to człowiek, którego można nazwać dobrym, troskliwym, wyrozumiałym i cierpliwym – mimo że niemal przez cały film widzimy jedynie jego dłoń.

Akcja dzieje się **w dwóch planach czasowych:** przeszłym (wspomnienia ptaka) oraz teraźniejszym. Każdy z nich łączy się również z całkowicie innym miejscem. Wydarzenia z przeszłości rozgrywają się w tropikalnym lesie, a wydarzenia teraźniejsze – w mieście. Sytuację fabularną łatwiej będzie zrozumieć dzięki analizie dokonanej w oparciu o **plan wydarzeń:**

(6) Ptak budzi się w klatce.
(7) Człowiek pierwszy raz podaje ptakowi jedzenie (ręką).
    (1) Ptak żyje w lesie.
    (2) Ptak zostaje złapany przez złych ludzi.
(8) Ptak nie przyjmuje jedzenia od człowieka i rani go w palec [Dlaczego? Z czego wynika to wrogie zachowanie?].
(9) Człowiek osłania ptaka od deszczu [Dlaczego, skoro ptak był wobec niego agresywny?].
(10) Człowiek drugi raz daje ptakowi jedzenie (pałeczkami) [Dlaczego w ten sposób?].
(11) Ptak niepewnie przyjmuje jedzenie.
(12) Człowiek trzeci raz podaje ptakowi jedzenie.
    (3) Ptak jest przewożony w ciężarówce.
    (4) Ptak wypada z ciężarówki.
    (5) Człowiek podnosi ptaka i głaszcze go.
(13) Ptak przypomina sobie wszystko, co się wydarzyło.
(14) Ptak siada na pałeczkach, którymi człowiek podał mu jedzenie [Dlaczego tym razem podchodzi bliżej?].
(15) Człowiek czwarty raz podaje ptakowi jedzenie (ręką), a ptak podchodzi bardzo blisko jego ręki [Dlaczego, skoro wcześniej, w identycznej sytuacji, poważnie go zranił?].
(16) Człowiek zasłania klatkę kartką z napisem „no photo" [Dlaczego to robi?].
(17) Człowiek i ptak wzajemnie zdejmują sobie bandaże [Co to oznacza?].
(18) Człowiek zostawia ptaka w lesie [Dlaczego tak postąpił?].

W oparciu o tak skonstruowany plan można przeprowadzić szereg ćwiczeń interpretacyjnych:

- Przy okazji odtwarzania wydarzeń warto każdorazowo pytać o **przyczyny** stojące za poszczególnymi działaniami bohaterów (tu w nawiasach kwadratowych).
- Można wyodrębnić i zestawić podobne wydarzenia, pokazując, jak **zmienia się nastawienie** bohaterów względem siebie. Tę ewolucję świetnie prezentują kolejne próby karmienia ptaka (punkty 7, 10, 12, 15). Ptak w miarę przypominania sobie wszystkiego przechodzi od wrogości i agresji do widocznego zaufania. Człowiek zaś po pierwszym odrzuceniu (gdy karmił ptaka ręką i został zraniony) tworzy dystans w relacji (karmi go tylko pałeczkami), który udaje się w końcu przełamać (ponownie karmi ptaka ręką).
- Graficzne wyodrębnienie **retrospekcji** (punkty 1, 2, 3, 4, 5) ukazuje, że kolejność prezentowania wydarzeń na ekranie (**sjużet**) jest inna niż w zaprojektowanym przez autora przyczynowo-skutkowym porządku (**fabuła**). Ów właściwy porządek prezentują numery w nawiasach.

Jakie konsekwencje niesie taka zamiana? Kiedy przeczytamy plan wydarzeń w porządku chronologicznym, okaże się, że gdyby w ten sposób zaprezentowano na ekranie historię, od razu byłoby wiadomo, że opiekun ptaka jest dobrą osobą – co w tej wersji nie było dla nas od początku oczywiste. Poprzez przemieszanie kolejności wydarzeń na ekranie autor filmu uzyskał efekt silnej identyfikacji widzów z ptakiem, który stracił przecież pamięć i nie wie, co się wydarzyło. Także i my jesteśmy na początku zdezorientowani i niepewni. Człowiek wydaje się więc na początku wrogiem, a klatka więzieniem. Dopiero gdy razem z ptasim bohaterem uzyskujemy pełny obraz tego, co zaszło, przekonujemy się, że człowiek to tak naprawdę przyjaciel, a klatka to tymczasowy szpital.

Lep na ptaki stanowi ponadto dobrą okazję do **dyskusji o odpowiedzialności** we współczesnej medialnej rzeczywistości. W tle rozwijającej się relacji głównych bohaterów widzimy rosnące zainteresowanie innych ludzi egzotycznym ptakiem. Robią mu coraz więcej zdjęć, które później umieszczają w Internecie. Rośnie przez to bezrefleksyjne zainteresowanie dzikimi ptakami, które skutkuje tym, że ludzie chcą mieć podobne na własność i zamykać je w klatkach dla swojej przyjemności. Z tego względu umieszczenie zakazu robienia zdjęć jest wyrazem rozsądku, a nie zaborczości, jak mogłoby się początkowo wydawać.

Młodzi widzowie mogą być również zainteresowani kwestiami technicznymi związanymi z powstawaniem filmów animowanych. Zaprezentowany film należałoby określić jako **animację lalkową, poklatkową** – wszystkie postaci, przedmioty i elementy tła, które

widzieliśmy na ekranie, miały swoją fizyczną, trójwymiarową postać: były wykonane z gąbki i pianki. Następnie je fotografowano. Aby powstała 1 sekunda filmu, autor musiał wykonać 24 osobne zdjęcia, by widziane przez nas postacie płynnie poruszały się po ekranie. Można zatem policzyć, że do tego filmu zostało wykonanych około 15 000 pojedynczych zdjęć.

W filmie ważne jest jednak nie tylko to, co widać, ale również to, co bezpośrednio nie ukazuje się oczom widzów. Formalnie mówiąc: to, co znajduje się **w przestrzeni pozakadrowej**. Evan DeRushie buduje więc świat nie tylko za pomocą obrazów, ale używa do tego również innych środków, takich jak dźwięki, światło i wyobraźnia widza.

Dźwięki – wystarczy zamknąć na chwilę oczy, by zorientować się, że jesteśmy w zatłoczonym mieście. Nie musimy widzieć licznych samochodów, by o nich wiedzieć, gdyż słyszymy ich odgłosy. Nie widzimy twarzy dzieci, ale słyszymy ich radość. Po głosie jesteśmy w stanie poznać, że ludzie zabierający ptaki z lasu nie mają dobrych zamiarów. Z zamkniętymi oczami możemy też wskazać moment, w którym ptak wrócił do swojego domu.

Światło – dzięki jasności i ciemności widzimy zmieniające się pory dnia. Dzięki temu wiemy również, że akcja filmu trwa wiele dni, a nie tyle, co sam film (10 minut).

Wyobraźnia widza – to ona podpowiada nam, że ptak przyjaźni się nie z ręką, ale z całym człowiekiem. Nieważne jest natomiast, jak ten przyjazny człowiek wygląda – dla każdego może wyglądać on inaczej. Kiedy obejrzymy cały film, wiemy o nim znacznie więcej niż tylko to, co zobaczyły nasze oczy.

Film nie jest zatem czymś, co się jedynie ogląda. Filmu trzeba też posłuchać i pomyśleć o nim. A trochę nawet trzeba sobie samodzielnie wyobrazić.

Materiały dodatkowe:

- Bordwell D., Thompson K., *Film animowany*, w: tychże, *Film art. Sztuka filmowa. Wprowadzenie,* Warszawa 2010, s. 428–439.
- *Evan DeRushie* [strona reżysera z materiałami ukazującymi kulisy powstania filmu], http://www.evanderushie.com/birdlime.php [dostęp: 30.03.2020].
- Hendrykowski M., *Słownik terminów filmowych*, Poznań 1994 [hasła: *animowany film*, *animacja*, *poklatkowe zdjęcia*, *lalkowy film*].

- Przylipiak M., *Opowiadanie: dobór zdarzeń, fabuła i sjużet*, w: tegoż, *Kino stylu zerowego*, Gdańsk 1994, s. 64–66.

Opracowanie stanowi własność intelektualną i majątkową Centrum Sztuki Dziecka w Poznaniu. Używanie go publicznie, propagowanie, przedrukowywanie i przetwarzanie w sposób prywatny lub publiczny (na przykład podczas zajęć edukacyjnych) jest tak długo legalne, jak długo pozostaje BEZPŁATNE. Jakakolwiek pośrednia lub bezpośrednia forma sprzedaży lub zarobku na odbiorcach (w domyśle: uczniach) pozostaje niezgodna z prawem.