

Strah od padanja

O dokumentarističkom i animacijskom u filmu "Ryan" Chrisa Landretha



Ryan Larkin: Genij i prosjak

Sljedeći paragrafi imaju vrlo malo veze sa Landrethovim filmom "Ryan". Govore o razlozima zašto pišem ovaj prikaz. Ako vas oni ne interesuju budite slobodni da počnete čitati od paragrafa naslovljenog "Animentary".

Posljednji put sam napisao analizu filmskog djela prije više od dekade. O sebi kao filmskom kritičaru sam razmišljao u prošlom vremenu. Rijetki su bili filmovi nakon kojih bih pomislio "ovo bi moglo biti zanimljivo za analizu". Čak i kada bih to pomislio nikada nisam sjeo i zaista napisao analizu ili je makar skicirao. U načelu, ne cijenim mnogo kompjutersku 3D animaciju i nikada nisam analizirao ni jednu (osim kratkih uspunih osvrta u okviru prikaza Zagrebačkog festivala). Šta je drugačije u "Ryanu"?

Vjerovatno je poriv vrlo sličan onome koji je nagnao Landretha da napravi film. Godinama sam radio u zgradi koja je preko puta "Mission Old Brewery", skloništa za beskućnike u centru Montreala. Raskošno šizofreničnom raskršću bullevara St-Lawrence i auto-puta Villa-Maria. Bezbroj puta sam prošao pored Ryana Larkina ne sanjajući da sam upravo uskratio mojih 25 centi čovjeku čijem filmu i djelu sam se divio. Ako se Landreth negdje intimno nada da njegov film može učiniti da Larkin ponovo stvara, onda se i ja mogu nadati da moj prikaz njegovog filma može negdje i nekako učiniti njegovu nadu ostvarljivijom. Osim toga Landrethov film i bez moje grižnje savjesti zaslužuje da se o njemu piše.

Animentary

Za svoj treći animarni film, "**Ryan**", *Chris Landreth* kaže da je animirani dokumentarni film. Može se reći animentary. U prologu će reći da je film o *Ryanu Larkinu*, jednom od najistaknutijih animatora NFB-a sa kraja šezdesetih godina, koji danas svoj džeparac zarađuje proseći u centru Montreala. Pokušaj da se naprosto ispriča Ryanova priča a ne da mu se pomogne. U principu, nema razloga da mu ne vjerujemo ali umjetnička djela obično iznevjeravaju namjere autora. Namjera ovog prikaza je da polazeći od analize dokumentarističkih i animacijskih postupaka, te strukture djela pokaže kako je "**Ryan**" isto toliko film o Chrisu Landrethu, koliko i o Ryanu Larkinu, te da nije samo pokušaj da se ispriča Ryanova priča.

Film posjeduje osobine dokumentarnog filma a u isto vrijeme je bez sumnje kompjuterska 3D animacija. Svi dijalozi u filmu su isječci iz stvarnih intervju sa *Ryanom Larkinom* i ljudima koji su mu bili bliski. Glavni junak filma je stvarna osoba čija je životna priča već sama po sebi dovoljno interesantna a da nije potrebno unisiti elemente fikcije da bi sjedinili raznorodne izražajne i narativne elemente filma u cjelinu. Sporedni karakteri su također stvarne ličnosti ili su inspirisani stvarnim ličnostima iz Larkinovog okruženja. Sudeći po informacijama koje se mogu prikupiti iz drugih izvora, sve što je u filmu rečeno i pokazano o Ryanu Larkinu je onoliko tačno koliko sjećanje i ispovijest mogu biti pouzdani.

Landreth osim intervju sa Ryanom, njegovom bivšom djevojkom i bivši producentom, koristi i Ryanove filmove i pojedinačne crteže kao dokumentarističku građu. Mikrogeografski prostori kao bulevar St-Lawrence su prilično vijerno prenesene u animaciju.

Dokumentaristički nivo filma je očigledan.

"**Ryan**" je i animirani film. Dapače, sve što čini vizuelnu podlogu filma je animirano uz pomoć kompjutera ali na tradicionalan način. Maya software je korišćen za kreiranje likova, pozadine i tekstura, te za animiranje pokreta, ali je postupak animiranja, definiranje ekstrema i faza ostao manuelan. Suprotno uobičajenoj praksi u kompjuterskoj 3D animaciji i praksi koju je koristio u svom prvom filmu, "**TheEnd**", Landreth ne koristi analizator pokreta ili prethodno snimljene filmske sekvence kao prečicu u animiranju filma. Za ovo postoji dobar razlog. Larkin je često koristio pretapanje da bi smanjio broj crteža u svojim filmovima, ali je sve što se kreće animirano u potpunosti. U njegovim filmovima pomagala poput rotoskopa ne postoje. Samo "stvarna" animacija omogućuje Landrethu da ostane vijeran duhu na kojem počiva njegov film. Posmatrana iz ovog ugla, povremena nedovoljna realističnost pokreta, kao u prvom kadru uvoda, mnogo više doprinosi autentičnosti i konačnoj uravnoteženosti filma nego što mu oduzima. Film bez kontrolisane greške, po mom mišljenju, nije vrijedan gledanja.

U mojim sveskama teorije filma dokumentarni i animirani film su obično predstavljani kao ekstremi. Animacija čak nije filmska vrsta u strogom smislu riječi, već potpuno zasebna umjetnost. Tradicionalno, animacija kao umjetnost koja oživljava nepomično i po svojoj prirodi je eksperiment gotovo da nema dodirnih tačaka sa dokumentarnim filmom koji u svojoj ekstremnoj formi predstavlja bilježenje stvarnosti takve kakva jest. U ovom kontekstu animirani dokumentarac zvuči kao drveno-željezo. S druge strane, ako dokumentarac razložimo na niz postupaka kojima se stvara iluzija zabilježene stvarnosti (čak i onda kad je rezultirajuća stvarnost puka fikcija ili je dokument kao takav izrežiran i nestvaran) svaki od tih postupaka može egzistirati i egzistira u bilo kojoj filmskoj vrsti.

Dokumentaristički postupci su na primjer, intervju, skrivena kamera, direktan prijenos, faksimil ili kopija stvarnog dokumenta itd.

Ni animacija, naročito kompjuterska animacija nije nužno eksperiment. Dapače, kompjuterska animacija je svoju namjenu našla prvenstveno kao specijani efekat u filmovima fikcije. Mada malo ko ramišlja o **“Ratovima zvijezda epizoda II”** kao animiranom filmu, veći dio filma je kompjuterska animacija. Kompjuterska animacija se koristi i u dokumentarnim filmovima kao sredstvo



Ryan: Ryan Larkin

rekonstrukcije prošlosti. Brojni su primjeri TV dokumentaraca koji će nepostojeće dokumente zamijeniti animiranom rekonstrukcijom događaja. Ako animaciju i dokument posmatramo samo kao načine kreiranja nove filmske stvarnosti onda granica između njih ma koliko očita, postaje nevažna.

“Čovjek koji je sadio drveće” *Frederica Backa* može biti posmatran kao animirani dokumentarac. Čak i Larkinovo **“Hodanje”** nije ništa drugo nego animirana studija ljudi u pokretu - ljudi koji hodaju. Dokument. Ipak o njima ne razmišljamo na takav način. Oni ostaju crtići kojima je stvarnost, ma koliko bila istinita, samo daleki predložak. U Landrethovom filmu, međutim, dokumentarističko i animacijsko ostaju prisutni u svojim čistim formama. Očigledni su. Moguće ih je izdvojiti i analizirati. S druge strane konačni svijet filma nije samo zbir onoga što bi bio animirani ili dokumentarni svijet Ryana. Dokumentarno u Ryanu unosi elemente stvarnosti viđene iz tačke gledišta aktuelnog pripovjedača (Ryan, Felicity, Chris kao svjedok...). Animacijsko se toj stvarnosti opire i modificira je. Uvodi u film Chrisa Landretha kao naratora, autora i, konačno, kao junaka filma.

Dramaturška tradicija

Ryan može biti podijeljen na sedam 'poglavlja'. Prolog, odvojen od ostatka filma špicom, uvod i pet poglavlja koja nose naslove prema likovima koji su nosioci svijeta u svakom pojedinačnom poglavlju (Felicity, Derek, Chris, Barbara i Ryan). Na prvi pogled Landreth gotovo da slijedi klasični narativni obrazac prolog-uvod-peripetija-obrat-kulminacija-rasplet. Može se naći osnovna narativna nit koja teče hronološki i prati Larkinov “fall from the grace”. S druge strane i prostorno i vremenski i narativno, Landreth će iznevjeriti ovaj obrazac. Stvoriti djelo koje je dramaturški bliže *Kurosavinom* **“Rašomonu”** nego klasičnom narativnom djelu. Svako poglavlje ima drugog naratora a Ryan Larkin nije uvijek u središtu naracije. “Prolog” i poglavlje nazvano “Barbara” očigledno gotovo da nemaju veze sa Ryanom. Postoje dva vremenska toka. Tu i sada filma isprekidan retrospekcijama koje pokušavaju hronološkim redom ispričati Ryanovu priču.

Činjenice su, kao i u kurosavinom filmu, poznate i nemoguće ih je promijeniti ali su podložne različitim interpretacijama. Kao i u Rašomonu, interpretacija ne donosi samo dodatne informacije o činjenicama, već, istovremeno, uvodi naratora kao biće u svijet djela. Govori više o naratoru nego o činjanicama.

Postoje četiri naratora. Tri lika koji su objekt naracije. Jedno "biće" koje aktivno učestvuje u svijetu filma. Vremenski tok nije pravolinijski. Mikrogeografski svijet je sveden na četiri prostora ne računajući prostor Larkinovih filmova. Način na koji Landreth uvodi naratore i objekte naracije, njihova pozicija u dokumentarističkom kao "realnom" i animacijskom kao "komentar" aktivno učestvuju u stvaranju i modificiranju svijeta filma.

Svijet u ogledalu



Ryan (Chris Landreth) : Svijet u ogledalu

Prolog ima istu ulogu kao i prolog u klasičnom teatru. Stvaranje duhovnog okruženja u koji je smješten svijet djela. Ponuđene su hipoteze na osnovu kojih svijet funkcioniše. Prolog sadrži više manje skriveni ključ za razumejavanje logike i fizike svijeta koji će biti stvoren. Animacijski elementi dominiraju u ovom dijelu filma.

Prolog ne posjeduje vremensku odrednicu. Moguće je da se događa bilo kad. Prije, poslije ili za vrijeme ostatka filma. Prostorno je smješten u javni WC. Natpis na zidu nas moli da ne pljujemo u lavabo. Osim što je dio dekora natpis može biti shvaćen i kao Landrethova poruka gledaocu (ili tumaču njegovog djela). Vizuelno je realistična 3D animacija. Narator je Chris Landreth koji nam predstavlja samog sebe. Njegov odraz u ogledalu nije refleksija njegovog realnog tijela. Ljegovo lice je izbrazdano jarko kolorisanim ožiljcima a dio glave nedostaje. Cris objašnjava da su deformacije koje vidimo na njegovom animiranom tijelu posljedica tri traumatična događaja iz njegove prošlosti.

Na dokumentarističkom nivou saznajemo da je Chris rođen 1961. Da je najtraumatičniji dio njegove prošlosti nešto što se dogodilo kad je imao tri godine. Da je tema film Ryan.

Animacijski nivo je zanimljiviji. Njegovo tijelo je realistična 3D animacija, ali je odraz u ogledalu obilježen živo obojenim ožiljcima prošlosti a dio glave nedostaje (kao i njegova sposobnost da "svoje financije organizuje na bilo kakav smislen način"). Pozadina je također realistična 3D animacija dok Chris govori o sebi. U trenutku kad film više nije o njemu bićemo uvučeni u svijet s onu stranu ogledala. Elementi pozadine postaju deformisani a natpis na zidu postaje izvrnut. Chrisovo tijelo biva trajno obilježeno ožiljcima. Stvarna dokumentaristička građa ili postupak još ne sačinjava dio filma, ali je

jedna od funkcija animacijskog otkrivena. Animacija nam prikazuje svijet onakvim kakvim Chris Landreth želi da ga vidimo.

Rekonstrukcija prošlosti

Uvod ima složenu strukturu. Može se podijeliti na tri cjeline. Predstavljanje Ryana Larkina ili stvarni uvod, "Hodanje" i sekvenca sa dodjele Oscara. Svaka od ovih cjelina ima sopstveno vrijeme i prostor te dosljedno i različit animacijski stil.

Kao i u prologu i u uvodnom dijelu filma narator je Chris, ali naracija nije ispovjedna kao u prologu već slijedi klasičnu tradiciju američkih filmova ispričanih u prvom licu. Prva asocijacija je američki film noir. Moguće je da se radi o Landrethovom hommageu ovoj filmskoj vrsti jer nakon dvije uvodne rečenice naracija će biti potpuno u funkciji dokumentarnog filma, iznošenje činjenica.

Vrijeme počinje svoj hronoški slijed. Dijalog između Chrisa i Ryana je smješten u kafeteriju koja lako može biti kafeterija skloništa za beskućnike, "Mission Old Brewery", koje svojom "raskošnom" ruiniranošću doprinosi šizofreničnom izgledu tog dijela Montreala (gdje jedna panorama od 360 stepeni otkriva sve, ali doslovno sve arhitektonske stilove koji postoje u Montrealu, i gdje isti most preko autoputa prelaze bogati američki turisti, vladini funkcioneri koji rade u palati pravde i prosjaci poput Larkina).

U uvodu se otrivaju osnovni "dramaturški" sukobi na kojima će počivati film. Sukob između prošlog vremena i činjenica sa jedne strane te interpretacije i sadašnjeg vremena sa druge. Prvo što Larkin kaže je: "Dakle, hoćeš da se ispovijedim". Pitanje koje se nikada ne postavlja ali je stalno prisutno je: "A gdje je grijeh"?

Dokumentarističko je očigledno. Uvod je najdokumentarističkiji dio filma. Prisustvujemo intervjuu. Prelaz sa teme na temu je povezan naratorovim saopštavanjem činjenica. Prezentirani su dokumenti. Larkinovi crteži i isječci iz filma "**Hodanje**", vjerovatno novinska fotografija sa dodjele oscara, animirane fotografije filmskih starova sa kraja šezdesetih. Landrethov dokumentarizam je lišen žurnalističkog. Intervju je lišen pitanja ili su ona banalno jednostavna. Umjesto pitanja Landreth Larkina jednostavno suprotstavlja sa dokumentima i artefaktima iz njegove prošlosti.



Ryan i Felicity na dodjeli Oscara

Animacija u uvodu ima višestruku funkciju. S jedne strane je naprosto dokument. "**Hodanje**" je animacija unutar animacije i ima identičnu ulogu kao i u dokumentarnom filmu "**Alter Egos**" koji je "pravi" dokumentarac o Ryanu Larkinu. Kratka sekvenca u

kojoj Ryan gleda sopstveni crtež iz "**Hodanja**" koji biva zamijenjen sljedećom "fazom", zatim sljedećom, pa sljedećom, sve dok se ne pretopi u stvarnu animaciju i sekvencu iz Larkinovog filma, osim što je izuzetno efektan prelaz iz jednog prostora i vremena u drugo ima i edukativnu funkciju. Animacija zadržava i produbljuje funkciju koju je imala u prologu, funkciju modificiranja i komentiranja stvarnosti. Tačnije rečeno sadašnjosti. Onog što je tu i sad. Ako Landrethova animirano tijelo ima nekoliko ožiljaka Larkinovo je svedeno na kosturoliku kreaturu koja posjeduje tek onoliko lica koliko je neophodno da prepoznamo njegov lik. Dio njegove glave suži kao ekran koji je ili prazan ili odražava Ryanov nutarnji svijet. Sporedni junaci koji se muvaju po trpezariji su groteskne figure bliže naučnoj fantastici nego dokumentarizmu. Animacija zadržava i svoje klasičnu funkciju. Oživljava neživo. Tako termos, iz kojeg Ryan pije, postaje aktivno biće filma. Tokom cijelog filma, prije nego što Ryan posegne za termos bocom, boca će ga dozivati rukicama i puštati bizarne zvukove poput djeteta. U dijelu filma koji se zove Chris, dobiće još značajniju ulogu.

Na početku nalize uvoda je rečeno da svaka njegova cjelina ima različita animacijsko stilska obilježja. Stvarni uvod dijeli stilska obilježja sa svim djelovima filma koji su smješteni u vrijeme događanja filma. Riječ je o 3D kolor animaciji gdje je pozadina gotovo realistična a likovi su istovremeno realistični i groteskni. Cjelina koja govori o "**Hodanju**" je dijelom još uvijek smještena u sadašnjost filma a dijelom je samo projekcija "**Hodanja**". Cjelina u čijem je središtu nominacija za Oskara 1969 je plošna. Animirane su "fotografije" Larkina i filmskih starova iz 1969. Izgleda kao da je animacija onoliko bogata koliko značaja Larkin daje nominaciji. "Te godine ja nisam dobi Oskara. Dobio ga je Walt Disney. Svako jednog dana bude nominiran za Oskara".

Animacijsko i vizuelno u uvodu u službi je dokumentarističkog. Svedena je na uspostavljanje vremenske i prostorne distance između sada i ovdje filma i rekonstrukcije prošlosti. Sama animacija je dokument.

U narednom poglavlju "Felicity" animacija će samo djelimično zadržati ovu funkciju. "Felicity" je podijeljena na četiri dijela: krakti dio u kafeteriji u kojem Chris pita "ko je ova dama", Felicitynu ispovijest o Ryanu, ljubavnu sekvencu između Ryana i Felicity te "**Street Musique**".

Za rekonstrukciju prošlosti, animacijski i strukturalno je najzanimljivija cjelina o stvaranju "**Street Musique**".



Hommage Normanu McLarenu

Larkin kaže da je ideju za film dobio posmatrajući sebe kako se kreće. Našao je da je način na koji se kreće specifičan i zanimljiv. Ovo omogućava Landrethu da uvede novog junaka u svoj film – mladog Ryana, Ex-Ryana. Nekadašnji Ryan, 3D animacija lika sa fotografije, potpun i neoštećen biće

narator u ovom dijelu filma. Landreth neće samo projicirati "**Street Musique**", on će mu dodati kreatora. Mladi Ryan će dobiti priliku da se kreće i živi u svijetu koji je sam stvorio. Ovdje je zanimljivo spomenuti skoro potpuno odsustvo *Normana McLarena* u Landrethovom filmu. O Larkinu se krajem šezdesetih govorilo kao o novom McLarenu (kako u pozitivnom tako i u negativnom smislu). McLaren mu je bio mentor i blizak prijatelj. Opet, McLarenovo prisustvo u filmu svedeno je tek kratak hommage, nekoliko sekundu pikselizacije na početku ove sekvence i jedan jedini kraki kadar na samom kraju filma. Kako McLaren nije u mogućnosti da bilo šta kaže o Larkinu i ako prihvatimo pretpostavku da "**Ryan**" nije film o Ryanu Larkinu, Landrethov izbor se čini opravdanim.

Kritičari su uvijek zamijerali "**Street Musique**" da je nedovršen. Da ima nedorečen kraj. Larkin je kasnije rekao da je kraj takav jer je naprosto izgubio inspiraciju i nije znao kako da nastavi film. Preko trideset godina kasnije Landreth će film završiti. Mladi Ryan ostaje sam i sitnan pod svjetlom reflektora. Ulični svirači su prestali da sviraju. Sve što ima da kaže je "sranje". Zatim biva "okovan" mnogobojnim trakama koje onemogućavaju bilo kakav smislen pokret ili kreaciju. Ryanov kreativni život ovdje završava.

Pripovjedači

U narednim poglavljima počinje potraga za Larkinovim padom. Objektivne činjenice ustupaju mjesto subjektivnim interpretacijama Larkinovog pada. Dokumentaristički gledano radi se o svjedočanstvima. Prostorno i vremensko određenje ovih poglavlja je nebitno. Naratori su Felicity Fanjoy, Ryanova dugogodišnja ljubav, te nekadašnji producent, Derek Lamb. Za njihovo kreiranje korištena je ista animacijska tehnika. Preko 3D modela "presvučena" je njihova animirana skica koju je napravio Larkin. Felicity nalazi da je uzrok Larkinovog pada njegova nestabilna priroda, nasilni otac te gubitak starijeg brata za koji je Ryan krivio samog sebe. Po Dereku to je ovisnost o kokainu. On, također, uvodi temu umjetnikovog straha od nemogućnosti da stvara. Sekvenca sa Felicity je jedina u kojoj Ryan kao junak filma uspostavlja stvarni kontakt sa nekim drugim. Suprotno uvodu koji je bio lišen emocija, sekvenca sa Felicity je puna emotivnog naboja koji će na trenutak vratiti Ryanu dio dijelova lica koji mu nedostaju. Nekadašnja ljubav koja se na trenutak zrcali u jednom jedinom dodiru, u par razmijenjenih riječi, koja je istovremeno prisutna i nedokučiva dovoljna je da izazove reakciju gledalaca, sućut i tugu. Graniči sa patetikom koju Landreth uspijeva izbjeći ostavjući na nivou opaske, insistirajući na Ryanovom licu koje postaje smješa nekadašnjeg isadašnjeg Ryana. Ovo je jedina sekvenca u kojoj će svijet u filmu na trenutak prestati da bude svijet u zrcalu. U trenutku kada Chris pita Ryana "Ko je ova djevojka", tekst na novinskom isječku je čitak. Nije obrnut kao u ogledalu. Jasno se čita "Elle et Lui". Jednako je moguće da se radi o grešci te je neko naprosto zaboravio da izvrne tekst, kao i osmišljenom signalu da svijet u koji je smještena Felicity nije isti onaj koji dijele Ryan, Chris i ostali u ovom filmu. Jedna od onih "fancy metafora o kojima će publika satima razmišljati" na kojima Landreth pomalo posprdno insistira.

Derekova priča biće ponovo lišena emocija i predstavlja samo kratak predah prije stvarne emotivne erupcije i kulminacije filma u poglavlju naslovljenom "Chris".

Osim što je narator koji "priča" film i koji nakon uvoda iščezava, osim što je onaj koji postavlja pitanja i usmjerava intervju, Chris Landreth se pojavljuje i kao onaj koji će svjedočiti o Ryanu Larkinu. Poglavlje "Chris" nije intervju. Nedostaje pitanje. Landreth bi volio da Larkin ponovo stvara ali je zabrinut zbog njegove "konzumacije alkohola" i želio bi da uradi isto ono što je učinio sa kokainom – da prestane piti. Ako je uvod

najinteresantniji dio filma sa stanovišta upotrebe animacijskih sredstava u izgradnji različitih temporalnih i prostornih nivoa, ovo "poglavlje" je sadržajno možda najbogatije. Landreth nam daje natuknice zašto uopšte pravi film. Ne da bi pomogao Larkinu, ali ako podsjeti Larkina da je njegovo djelo još uvijek relevantno u svijetu animacije i ako skrene pažnju na njegovu sudbinu, mogućnost da Larkin napravi makar još jedan lijepi film postoji. Čini se kao dovoljan razlog. Landreth ne koristi alkoholizam samo kao još jedan od razloga Larkinovog pada. Landreth ga vidi kao jedinu prepreku u njegovom ponovnom usponu. Alkoholizam mu omogućava da pokaže onu stranu Larkinovog karaktera koja je do sada bila skrivena. Ogorčeni, povrijeđeni, bijesni čovjek kojem je onemogućeno da učini "išta bez moći novca" i kome je sve uskraćeno. Larkinov unutarnji ekran ne pokazuje više ništa osim crvene boje. Izgubiće još jedan dio tijela i dobiti još jedan emotivni ožiljak.

Poglavlje "Chris" je i najduhovitije poglavlje. Landrethov osjećaj da je napravio golemu glupost tražeći od Larkina da prestane piti te Larkinov bijes su ublaženi mnoštvom duhovitih detalja. Oni, osim što smanjuju napetost i mučan osjećaj koji donosi ova sekvenca, imaju ulogu dodatnog komentara. Neonski oreol iznad Landrethove glave koji ga karikaturizira stavlja pod znak pitanja njegovu potrebu da bude anđeo čuvar. Termos boca koja mu pokazuje "srednji prst" prije Larkinove reakcije. Sporedni junaci koji su se sakrili.



Ryan, Chris i termos

Tema alkoholizma zajedno sa umetnutom pričom o Barbari, Landrethovoj majci koja je umrla od ove bolesti, napokon, uvode Landretha kao junaka filma. Ne više naratora, već onoga ko se ispovijeda, onoga o kome je film. Još jednom Landreth postaje objekt sopstvene kreacije. "**Ryan**" prestaje biti film o Ryanu Larkinu ili Chrisu Landrethu i ono što im je zajedničko izbija u prvi plan. Umjetnost animacije. Umjetnik kao krhko biće razapeto između bljeskova inspiracije i neprekidnog straha da sljedeći bljesak možda nikada više neće doći. Umjetnik koji stvara ili sa nevjerovatnom lakoćom ili nije nikako u stanju da stvara. Biće koje svakim svojim djelom troši dio sebe. Biće koje postoji samo kroz svoje kreacije i koje je osuđeno ili na stalno stvaranje ili na egzistiranje na margini.

Ovaj aspekt filma samo je produbljen u posljednjem poglavlju filma nakon što čujemo napokon i Larkinovu verziju sopstvenog pada (sličnost sa "**Rašomonom**" je možda slučajna). Riječ je o njegovoj odluci. Nakon što je toliko puta bio pokraden i uskraćen, odlučio je da ako više ništa nema, niko više ništa ne može da mu oduzme. Ono što mu ne može biti uskraćeno i što još uvijek ima je sposobnost da posmatra ljude, njihovo ponašanje, način na koji se kreću, ono što jesu. On je taj koji uskraćuje svijetu svoja djela.

Posljednja sekvenca filma se smještana izvan "Old Brewery", na bulevar St-Lawrence.



Ryanovo radno mjesto : Bulevar St-Lawrence

Larkin i Landreth razdvojeni su bulevarom. Komuniciraju ručicama koje im izrastaju iz glave. Obojici nedostaju dijelovi glave. Kao bića obojica su na istom nivou. Ono što ih čini drugačijim su bića koja nastanjuju trotoar na kojem se nalaze. Larkin je okružen karikaturama ljudi čije ponašanje postmatra a Landreth likovima iz svojih prethodnih filmova ili njihovim modifikacijama. Na kraju Larkin ostaje sam sa odrazom mladog sebe u izlogu iza njega. Gracioznost prosjaka i pokret koji je inspirisao "Street Musique" su isti. Još jedna super metafora za razmišljanje ili super jednostavna poruka i Landrethova nada da je moguće da ova dva bića ponovo postanu jedno. Larkinov odraz u izlogu ne pripada svijetu u ogledalu, već stvarnom realnom svijetu. Ova dva svijeta se ponovo približavaju i postaju jedno u jošjednoj McLarenovskoj pikeselizaciji kojim film završava.

Nakon činjenica

Animacija i dokumentarni film su različite umjetnosti. Landrethov likovni prosede je daleko od dokumentarizma, čak od realizma. Film posjeduje makar dva glavna junaka a samo jedan ostaje ukotvljen u sferi dokumentarnog. Postoji vrlo mnogo nijansi sivog između crnog i bijelog, realnog i imaginativnog, dokumenta i fikcije, objektivnog i subjektivnog, untaranjeg i spoljašnjeg, kreacije i beznađa, gorčine i humora, onog što se vidi na prvi pogled i onog što je skriveno u detalju. Dokumentarističko u "Ryanu" je stalni dijalog između reportaže, eseja i ispovijesti. Landreth koristi dokumentarističku građu da uspostavi osnove svijeta. Kostur oko koga će graditi sopstvenu ispovjed. Animacija mu omogućava da taj svijet nadgradi, unese nove likove, ispriča ono što je sa onu stranu dokumenta. Animacija mu dozvoljava da bića koja kreira i svijet u koji ih smiješta budu u stalnoj interakciji i da se svaka promjena na jednima odražava na drugima. Dozvoljava mu da nađi činjenice i pretvori ih u dio svijeta koji je otvoren i u kojem je promjena moguća.

Landrethov film nije zasnovan na naraciji niti rekonstrukciji činjenica. Kao cjelina se održava zavlaljujući preciznosti ritma kojim se činjenice uvode u svijet filma a zatim modificiraju ili interpretiraju. Ritam se stvara smjenom emotivno nabijenih i emotivno neutralnih dijelova filma s jedne strane, te smjenom različitih animacijskih tehnika i likovnih elemenata filma. Dramaturški je čvrst i precizan mada iznevjerava obrazac od kojeg polazi.

Detalj igra značajnu ulogu u filmu. Odnosi među likovima, njihov položaj u svijetu, kvalitete svijeta koji ih okružuje temeljne pretpostavke za razumjevanje filma skrivene su detalju a ne u dijalogu ili dokumentima. Landreth ne koristi detalj kao uspjelu dosjetku ili metaforu kojom će zamutiti vodu da se ne vidi koliko plitko stoji već kao aktivan element gradnje svijeta. Animacija i potpuna kontrola koju ima nad svakim kadrom mu to omogućavaju. Suprotno dokumentarnom filmu gdje slučaj čini neizbježan, često poželjan dio filma, u animaciji slučaj može biti samo fingiran ili svjesna greška.

Na kraju bi trebalo reći nešto vrlo pametno o filmu. Nešto što će oni koji pročitaju ovaj prikaz moći citirati kasnije. Ne nalazim ništa takvo što bih mogao reći o "**Ryanu**". U svojoj biti ovo je jednostavan i iskren film koji se opire ovoj vrsti "pametovanja".