

Animasi sebagai Falsafah *Animation as Philosophy*

Fauzi Naeim Mohamed
Animation Department, UniKL Malaysian Institute of Information Technology,
UniKL Universiti Kuala Lumpur

Corresponding author: naeim@unikl.edu.my

ABSTRAK

Persoalan falsafah seharusnya tidak dilihat begitu sahaja sebagai manifestasi yang terhasil daripada pemikiran dan penulisan, tetapi sebagai satu visual, dan topik utama diskusi kita – sebagai animasi. Falsafah, seperti sedia maklum, ialah secara amnya ‘mencintai kebijaksanaan.’ Untuk membuahkan animasi sebagai falsafah, kita mesti menelusuri jalan pemikiran yang lebih kritikal, lebih abstrak, lebih puitis lagi terbuka. Animasi memberikan kuasa lain daripada medium penulisan; ia adalah realiti yang ada bahasanya sendiri; dengan komposisi warna, ruang, pergerakan, bunyi yang membangkitkan pengalaman dan perasaan yang unik, yang lebih segera. Soalan- soalan berkaitan yang turut dibincangkan adalah seperti: Apakah contoh-contoh terbaik produksi animasi yang sedia ada yang mengghairahkan pemikiran? Apakah elemen-elemen yang menjadikan sesuatu karya animasi sebagai falsafah? Apakah kepentingannya dengan menghampirkan animasi kepada kefalsafahan?

Kata kunci: animasi, falsafah, seni visual, puitis, pemikiran

ABSTRACT

The question of philosophy cannot be simply understood as a manifestation that arises from thinking and writing, but as a form of visual – and the discussion in this essay is to explore philosophy through animation. As is known, philosophy can be generally regarded as ‘love of wisdom’. In exploring the ways in which animation can be considered as philosophy, we need to explore terrains of thinking that are more critical, abstract, poetic, and open. Animation exerts a form of power not seen in the writing medium; it is a reality with its own language, with colour composition, space, movement, sound giving rise to a more unique, immediate experience and emotion. Some of the questions addressed in this essay include: What are some of the best examples of the existing animation productions which may stimulate thinking? What are the elements that constitute specific animated films as philosophy? What is at stake in approaching animation as philosophy?

Key words: animation, philosophy, visual arts, poetic, thinking

PENGENALAN DAN PEMAKNAAN

Apakah yang boleh difahami dengan tema animasi sebagai falsafah? Apakah tajuk 'animasi' dan 'falsafah' dua bidang berasingan, atau kita boleh fahami bahawa keduanya satu dunia yang sama? Untuk memahami tema makalah, adalah lebih baik sekiranya saya perkenalkan dahulu maksud teknikal dan biasa bagi 'animasi' dan 'falsafah', agar kita dapat berfikir dan berwawasan dengan lebih enak.

Makna biasa *falsafah*, dengan merujuk kepada kata Greek/ Yunani asalnya – *philosophia* atau *philosophos* – ialah 'mencintai kebijaksanaan'. Bahasa Melayu yang kita biasa pakai adalah transliterasi daripada Bahasa Arab *falsafa*, yang juga berasal daripada tamadun Yunani. Dengan menawarkan kebijaksanaan sebagai tiang bagi maksud falsafah, kita boleh ucapkan bahawa terdapat kehormatan tertentu di dalam kebaikan, kematangan dan kejauhan berfikir. Dalam kata lain, berfalsafah merupakan satu kegiatan yang menggalakkan fikrah yang bukan sahaja kepada yang rasional, tetapi juga yang merapati kepada cita dan rasa. Perasaan 'mencintai' yang tercetus oleh berfalsafah bukan sahaja merujuk kepada sifat menyayangi kedalaman berfikir, tetapi juga menunjukkan ada elemen kemasyarakatan di dalam berfikir, kerana ilmu berfikir ini memerlukan perhatian dan penghargaan sesama manusia; kerana ilmu berfikir mendahagakan tindak balas kata-kata dalam wacana sesama manusia. Pemikir Perancis Maurice Merleau-Ponty pernah menulis, "Falsafah bukanlah satu badan ilmu yang khusus: ia adalah kewaspadaan yang tidak membiarkan kita melupakan sumber bagi semua ilmu pengetahuan" (1964, ms. 110; terjemahan saya). Merleau-Ponty meminta kita supaya sentiasa beringat-ingat kepada yang tidak nampak, *ketiadaan* yang sering ditutup dan dibungkus oleh bahasa seharian. Sumber ilmu pengetahuan yang dimaksudkan oleh Merleau-Ponty tidak lain tidak bukan keberadaan badan manusia, lokasi di mana kita bisa berhubung, berdialog dan berinteraksi dengan dunia.

Kepuasan sebenar bagi falsafah ialah apabila dialog yang terpamer dan terucap dapat membantu kepegunan semasa lamunan yang dalam. Pegun di sini bukanlah bermaksud kaget sampai mulut ternganga, tetapi sebagai sesuatu keadaan yang mendatangkan renungan yang mendalam. Dalam hal ini, kata-kata Sokrates memang tepat: "Perasaan terpegun adalah tanda bagi falsafawan. Sebenarnya tiada lagi punca lain bagi falsafah" (Plato, *Theaetetus*, 150C; terjemahan saya). Sekiranya saya asyik menyebut perkataan 'dalam' di dalam membicarakan tentang falsafah, maka ia berlaku kerana bagi saya, fikiran ini berdimensi; ada *ruang* yang boleh diterokai, tetapi tidak dapat diukur secara tepat, yang mana instrumen ukurannya bukannya metodologi saintifik tetapi cumalah bahasa. Kedalaman ini punyai dinding, tetapi dindingnya adalah kepekatan malam. Untuk menembusi kepekatan malam ini, sang pemikir memerlukan kecergasan kepada berkeseorangan, berkepetahan untuk mengelamun.

Istilah *animasi* sebenarnya merupakan perkataan yang berasal daripada bahasa Inggeris, *animation*, yang terlebih dahulu lagi, dipetik daripada bahasa Latin dan Yunani, *anima*. Maksud-maksud biasa *anima* ialah 'udara', 'nafas', atau 'roh'.

Perkataan *anima* mencetuskan satu keadaan yang bernyawa, dan keadaan ini merupakan intipati bagi *animasi* yang selalu kedengaran sekarang. Antara istilah biasa yang kedengaran sama dengan animasi termasuklah kartun, filem, sinema, dan drama. Beranimasi adalah proses memberi nyawa kepada simbol, peta dan objek yang dilukis atau direka. Cara terbaik menghidupkan yang kaku ialah dengan memberikan *pergerakan* kepadanya. Boneka yang sebentar tadi statik, tetapi apabila digerakkan oleh seorang pelakon atau Pak Dalang, dapat menunjukkan bahawa ia sedang hidup, berwatak dan punyai kehendak. Di dalam karya direktor Norman McLaren bertajuk *Begone Dull Care* (1949), dengan berpandukan muzik Oscar Peterson Trio, animasinya sarat dengan garisan-garisan dan warna-warna yang bergerak dan berubah dari satu bentuk kepada satu rupa, tanpa henti, sewenang-wenangnya. Animasinya tidak mempunyai watak, tiada pula struktur plot serta naratif yang biasa difahami. Panduan utama animasi *Begone Dull Care* adalah satu: ritma muzik jazz. Melalui garapan muzik, garisan dan bentuk yang menjalar sepanjang skrin bergerak, beralun-alun, kadang-kala huru-hara; hidup.

Alan Cholodenko pernah menawarkan bahawa alam ini adalah tidak bukan, berpusatkan dengan animasi sebagai punca segala-galanya; “Ia menganugerah kesemua sains dan teknologi. Ia melabur kesemua disiplin, ilmu pengetahuan, bidang, praktis (termasuklah sejarah idea, sejarah falsafah)” (2007, ms. 67-68; terjemahan saya). Cholodenko berpendapat bahawa animasi, memandangkan ianya adalah keadaan apa yang menggerakkan kewujudan, maka, bagi setiap kuasa, struktur atom dan zat alam semesta, semuanya bermula dengan animasi. Ontologi animasi sebegini mengangkat pergerakan sebagai intipati wujudiah semua benda dan alam.

Antara perkara yang begitu menarik tentang animasi ialah keupayaannya sebagai media massa, yang mana, menerusi gabungan cerita, visual, muzik dan bunyi, dapat membuakkan emosi dan mengghairahkan pemikiran penonton. Memandangkan animasi bernyawa menerusi masa, maka ia adalah seni memerlukan durasi untuk ia tamat, lantas menelan kesabaran kita. Dan bagaimana pula animasi sebagai kesan khas? Atau sebagai nadi bagi dunia *virtual* atau maya? Apa yang amat menarik tentang animasi zaman moden – dengan bantuan perisian dan teknologi prosesor komputer – ialah kuasa memanipulasi imej sudah menjadi begitu menular, begitu *biasa*, sehingga visual yang direkod dengan telefon pintar ditangan dapat direka, diedit, diterbit, dan dikongsi dengan mudah dan efisien.¹ Dengan bermulanya revolusi teknologi seperti sistem NASA *Jet Propulsion Laboratory* (1977-1984), permainan komputer 3D seperti *Doom* (1993), konsol *Virtual Boy* Nintendo (1995), video 360-derajah di Youtube semenjak tahun 2015, animasi berleluasa bukan lagi sebagai ilusi, tetapi sebagai realiti sebenar kerana kebolehannya untuk menarik kesedaran kita, dan paling penting lagi, sebagai teman grafik seharian.

Bicara makalah adalah untuk mengajukan bahawa animasi *sebagai* satu bentuk falsafah. Ianya bukanlah persoalan bagi animasi sebagai tempat di mana kita boleh

¹ Sila lihat makalah saya bertajuk ‘Zaman Digital dan Penguatkuasaan Animasi’ (2018) untuk memahami lebih lanjut hubungan dunia digital dan animasi.

menggunakannya sebagai satu rujukan untuk berfikir, atau sebagai contoh kesenian yang membantu kita berfikir, tetapi animasi itu *adalah* sama tarafnya dengan berfikir. Bahawasanya menghasilkan atau membaca karya animasi yang kritis bermaksud kita sedang berfalsafah, cuma bezanya, kita menggunakan masa, visual dan bunyian dalam menakrifkan argumen terhadap sesuatu perkara. Sama seperti wacana yang kita bacakan, lisankan dan tuliskan, bukannya semua wacana adalah falsafah, maka samalah juga dalam konteks animasi atau filem; bukan semua animasi berfalsafah, dan bukannya semua falsafah itu adalah animasi. Contoh-contoh animasi yang saya sertakan di sepanjang makalah adalah bertujuan – selain sebagai pengenalan dan apresiasi kepada produksi yang menarik untuk ditonton dan dialami bersama – untuk melebarkan bagaimana pentingnya interpretasi dalam menyelami niat direktor dan pembikin sinema, dan bagaimana animasi tertentu berfalsafah.

ANIMASI SEBAGAI FALSAFAH PERGERAKAN

Seperti yang kita fahami daripada pemaknaan animasi di atas, ‘gerakan’ merupakan daya utama yang membina istilah animasi. Untuk bergerak, adalah untuk bernyawa. Gilles Deleuze berpendapat bahawa “pergerakan ialah terjemahan dalam ruang” (1986, ms. 8; terjemahan saya). Kata-kata Deleuze ada benarnya, kerana bagi setiap pergerakan, ada perubahan sesuatu perkara dalam ruang, menyebabkan ruang boleh berbeza sifat dan konteksnya. Di dalam sebuah temuramah, artis eksperimental Sebastian Wiedemann berpendapat, “Pergerakan ialah salah satu elemen terpenting di dalam animasi tidaklinear/ tidak objektif”² (Wiedemann, 2014, ms. 41; terjemahan saya). Saya petik pemikir Kontinental Jerman tersohor, Edmund Husserl: “Animasi menunjukkan cara di mana minda memperoleh tempat di dalam dunia ruang, di mana keruangnya, dengan sokongan tubuh, memperoleh realiti” (1977, ms. 101; terjemahan saya). Husserl di dalam perenggan di sini sebenarnya memaksudkan animasi dalam erti kata pergerakan tubuh badan, tetapi ia boleh sahaja difahami dalam konteks sinema. Husserl berpendapat bahawa gerak-tubuh merupakan punca bagaimana realiti dapat dikecapi, difahami dan dirasai. Maxine Sheets-Johnstone, penulis bagi *Bodily Resonance* pernah mengujarkan bahawa, “keupayaan asal kita untuk bergerak dan berfikir ketika bergerak memberikan kita satu persediaan hubungan kepada dunia, satu kelangsungan dan hubungan kinetik yang segera melalui mana maksud terbina” (2013, ms. 20; terjemahan saya). Sheets-Johnstone mengibaratkan bahawa tanpa pergerakan, tiada naluri untuk mencipta dan memahami makna dunia. Beliau beranggapan bahawa pergerakan adalah sumber kepada kehidupan, dan bukanlah sebaliknya.

Garisan imaginatif ialah satu garisan yang tidak dapat dilihat, tetapi timbul daripada kontur pergerakan yang biasa. Sebagai contoh, apabila tangan sedang melakukan aktiviti membalik batu; ada tujuan pergerakan yang sedia maklum daripada mulanya ia dari satu posisi A, dan kemudiannya apabila ia mencampak batu tersebut, yang kita panggil posisi B. Pada mulanya jari menggenggam batu, kemudian bila ia

² Tidak linear dan tidak objektif di sini bermaksud animasi yang tiada kelangsungan plot, dan tidak mempunyai rajah yang biasa atau berwatak.

melepaskan batu, jari-jari melentur membuka genggamannya. Ada satu garisan melengkung daripada pergerakan membaling, dan ia dipanggil sebagai gerakan imaginatif. Setiap pergerakan kita mempunyai garisan lingkungan yang berbeza, tetapi ia dapat dirasai oleh orang yang memerhati.

Tidak keterlaluan apabila Merleau-Ponty berpendapat bahawa *kewujudan adalah pergerakan*. Tanpa pergerakan, bagaimana pula kita mampu menjelajah lanskap? Tanpa pergerakan, bagaimana mahu membaca roh? Merleau-Ponty turut mengaku bahawa pergerakan datangnya daripada penglihatan. Tanpa dapat melihat pergerakan, bagaimana boleh kita mengetahui niat seseorang? Tanpa pergerakan, maka tiadalah transformasi pandangan. Di sini wujud dua elemen yang sama penting di dalam memahami animasi, bahawa ia merakam pergerakan, dan ia adalah medium yang mengutamakan penglihatan. Animasi memperkasakan perihal tenaga kinesis. Ia bukannya perihal pergerakan sesuatu objek atau seseorang remaja wanita membentuk sesuatu garisan, tetapi garisan ini bergerak melaluinya gaya objek dan remaja wanita tersebut.

Ada banyak bahasa terhadap pergerakan. Garisan yang meliuk-liuk di dalam karya Norman McLaren memberikan kesan bahawa ada satu kehidupan yang asing sekali, yang sedang meminta mata kita untuk memahami kenapa ia melengkung ke kiri dan ke kanan, ke atas dan ke bawah. Garisan-garisannya menari-menari seperti komet bergerak dalam angkasa dan boleh mempesonakan fikrah untuk turut menari bersama. Menggerakkan patung di dalam satu set perfileman Quay Brothers, adalah sama seperti memberikannya nyawa. Namun pergerakan yang ditawarkan oleh boneka- boneka Quay Brothers tidak seperti manusia biasa, kerana ada objektif yang misteri di sebalik pergerakan mereka, yang menyebabkan mereka berkeinginan sedemikian. Di dalam animasi bertajuk *Thin Blue Lines* (1982), Susan Young melukis orang-orangnya seperti orang lidi, tetapi garisannya sangat tidak stabil, ekspresif, seperti calaran-calaran celaru di atas kertas. Temanya walaubagaimanapun agak serius; karyanya adalah tindak balas kepada rusuhan Toxteth di Liverpool pada tahun 1981-82, rekod peribadi Young di antara pertembungan di antara orang kulit hitam dengan polis. Bunyi gendang dan musik reggae menambahkan suasana *hippie* pada era tersebut. Dengan menggunakan teknik garisan-garisan kasar orang lidi, Young dapat mengurangkan personaliti watak-wataknya, serta menyembulkan betapa rapuhnya hubungan di antara kaum, dan betapa mudahnya sesuatu peristiwa bertukar dengan cepat – dari keamanan kepada kemarahan dan seterusnya. Garisan pergerakan Young kadang-kala seperti api, menyala dengan bentuk yang berubah-ubah, membara menyembunyikan trauma. Manusia *Thin Blue Lines*, cumalah pergerakan garisan bergerigi sahaja, bukannya sesuatu yang mempunyai jisim, terlidi di bawah mampatan daulah kerajaan dan struktur kelas kemasyarakatan.

ANIMASI SEBAGAI EKSPRESI REALITI DAN IMAGINASI

Animasi, sama seperti filem, adalah medium ekspresif. Jika dirujuk kepada Rudolph Arnheim di dalam *Film as Art* (1957), antara elemen penting yang menyebabkan filem satu medium ekspresif ialah sifatnya yang begitu *terhad* dalam merekod sesuatu

secara lebih tepat. Sebagai contoh, peristiwa burung merpati terbang di langit tidak dapat direkod sepenuhnya semula sebagai sinematografi kerana penggambaran merpati tersebut tidak dapat menunjukkan kedalaman realiti 3-dimensi sebenar merpati terbang, apatah lagi penggambaran tersebut diterhadkan kepada bingkai empat penjuru kamera. Kelemahan filem untuk merekod ketepatan peristiwa juga adalah menyebabkan animasi – yang sendirinya mempunyai sifat yang jauh lebih tidak tepat di dalam merekod peristiwa – satu karya seni yang lebih ekspresif daripada filem. Perlu diingatkan di sini bahawa ayat ‘kelemahan’ bukannya satu negatifa kepada filem, tetapi sebagai apa yang menyebabkan filem satu representasi kesenian yang baik, sama seperti fotografi, sama seperti catan minyak, kerana gambar yang tercipta, menurut Arnheim, apabila tidak sesempurna objek sebenar, menyebabkan ia karya seni yang sejati.

Karya animasi *stop-motion* seperti *Aria* (Piotr Sapegin, 2001) dihasilkan kerana pembikinnnya sedar ada kekurangan pada realiti yang sedia ada, maka dunia baru terpaksa direka untuk Sapegin melancarkan imajinasinya, yakni sesuatu dunia yang tidak logik di alam sebenar, tetapi mempunyai kesan emosi yang sama dengan alam harian. Watak utama wanita di dalam *Aria* mempunyai kuasa untuk bercinta sama macam manusa, tetapi anak yang dilahirkannya terlebih dahulu lahir sebagai ikan, dan dia bisa melayangkan anaknya seperti layang-layang di udara. Apabila kekasihnya kembali (bersama pasangan baru), dia terus merampas anak Aria begitu sahaja, sehingga menyebabkan Aria tertekan, dan hilang kekuatan untuk hidup. Pengakhiran cerita adalah kisah bunuh diri yang paling tragis pernah ditayangkan dalam animasi pendek; Aria keluar dari set di mana dia dirakamkan, dan dengan bantuan alatan yang sama (yang sebelum ini menyebabkan dia hidup sebagai boneka), dia mencungkil sendi lengannya, memutuskan kaki dan memusnahkan badannya – tanda *protes* kepada penciptanya, juruanimasi Piotr Sapegin, kerana menghidupkannya dan meletakkannya sebagai watak ibu yang kesengsaraan kerana plot ceritanya terpaksa kehilangan anak. Ini cerita dahsyat kesedihan ibu, sama macam cerita dongeng Tanggung yang diceritakan oleh emak saya masa saya kecil, cuma bahasa Sapegin ialah bahasa imej dan muzik, dan dunianya patung yang tiada suara.

A Légy/ The Fly (Ferenc Rofusz, 1980) menggambarkan pula perspektif dunia daripada mata lalat. Siapa sangka lalat ada perasaan? Namun melalui imajinasi direktornya, kita dapat berkongsi serba sedikit dunia lalat yang seperti menggelembung (ala lensa-ikan), yang berwarna sepia, yang terdiri daripada garisan-garisan mudah. Teknik animasinya adalah rotoskop, banyak shot dilukis tanpa penilitian yang terlalu, untuk menambahkan dunia yang lebih sederhana. Ada dua sahaja bunyi utama di dalam *A Légy*; bunyi lalat dan bunyi tapak kasut manusia. Kita tidak dapat melihat bentuk lalat dan manusia tersebut; yang ada cumalah persekitaran rumah. Lebih cepat persikataran bergerak, bermaksud lebih cepat lalat sedang terbang dan hinggap. Berdasarkan bunyian-bunyian ini, kita dapat agak bahawa lalat telah masuk ke dalam rumah, mahu keluar, tetapi ada manusia sedang sibuk mengejanya, untuk membunuhnya. Kita hanya sedar kita adalah lalat

berdasarkan bagaimana perspektif berubah-ubah mengikut rentak bunyian kasut manusia.

Dunia Maxim Zhestkov, menerusi *Elements* (2018), adalah lebih atomik; ribuan bebola putih dan hitam bertembung dan bekerjasama di antara satu sama lain untuk menimbulkan ruang dan bentuk. Semua bebola ini bergerak seperti di dalam galeri yang dindingnya semuanya putih dan cerah. Zhestkov berpendapat, “Setiap komposisi perlu bermula dengan satu atau dua elemen utama. Lagi kecil elemen, lebih banyak mereka sepatutnya ada. Anda perlu bermula dengan satu atau dua idea utama dan secara berperingkat, membina elemen-elemen kecil ini sehingga ruang menjadi kaya dengan kehidupan” (2008; terjemahan saya). Apabila bebola dijadikan punca dan struktur benda, dunia *Elements* kerap kali berubah, kerana bebola ini ada keinginan untuk bergolek ke sana dan ke sini, kadangkala membentuk segiempat, pokok, kolam, gunung dan sebagainya. Filem super popular seperti *Matrix* (Wachowskis, 1999), yang berakarkan CGI (*computer generated imagery*/ imejan yang dijanakan oleh komputer) dan simulasi, hanya boleh difahami dengan secara sebenarnya apabila ia datang sebagai animasi. Roh manusia dalam *Matrix* telah dibekukan oleh teknologi AI, dan dipaksa hidup sebagai siri-siri binari kompleks di alam digital. Apabila realiti sudah tidak dapat dibezakan lagi, maka ilusi sudah bersatu dengan zat manusia, candu nyawanya.

Keghairahan manusia melihat dirinya di dalam mana-mana objek menyebabkan objek-objek yang terpantul di dalam pandangannya menceritakan personalitinya; haiwan tikus dilakari sebagai boleh berkata-kata (*Mickey Mouse* oleh Walt Disney); kadangkala, kucing dirobotkan, ditembakkan, dan diwarnabirukan, kemudian berkata-kata (*Doraemon* oleh Fujiko F. Fujio). Antara sebab kenapa siri animasi *Upin & Ipin* (Les' Copaque Production, 2007) begitu popular di khalayak remaja melayu Malaysia dan Indonesia adalah kerana animasi ini adalah refleksi konteks sekeliling penontonnya, menyerap dan memantulkan balik imej nusantara, sehingga identiti penonton dan watak *Upin & Ipin* bersatu, menarik nostalgia kepada zaman kanak-kanak, suasana kampung dan perasaan bersahur bersama keluarga. Lantunan balik psikologi manusia apabila berhadapan imej menyebabkan Paul Klee berkata: “Gambar-gambar ada tulang, otot, dan kulit mereka seperti manusia biasa” (1964). Gambar di sini dianggap sebagai Klee seperti mempunyai satah dan anatomi manusia; organik, hidup, boleh terluka.

Tajuk-tajuk yang disebutkan di atas sudah cukup menunjukkan kekuatan animasi mempamerkan dunia yang berbeza daripada dunia yang kita ketahui, dengan undang-undang dan kuasa yang berlainan. Animasi, sebagai pemekaran imaginasi, adalah penokok-tambahan, penduniaan visual daripada dan kepada falsafah. Memandangkan animasi selalunya adalah rekod kepada watak dan objek yang direka oleh manusia, tidak seperti filem yang selalunya adalah rekod manusia sebenar, maka animasi adalah gaya yang bagus untuk *thought-experiments* (eksperimen fikiran). Soalan-soalan seperti “bagaimanakah kalau dunia semua sudah hancur” atau “apa akan jadi kalau gergasi menyerang kampung” boleh diamati dengan teliti apabila imaginasi diproseskan sebagai animasi dan sinema.

ANIMASI SEBAGAI PENDEDAHAN KEPADA INTIPATI YANG TERSIRAT

Animasi, sama seperti arca dan catan, di dalam merakam dan memperlihatkan sesuatu peristiwa, sebenarnya mendedahkan intipati fenomena tersebut. Saya petik di sini kata-kata John Grier Hibben di dalam *The Problems of Philosophy*: “Falsafah adalah berkenaan dengan apa yang ia, berkontra dengan apa yang sepatunya. Tujuannya adalah untuk mendedahkan realiti yang mendasari permukaan” (1898, ms 14; terjemahan dan italik oleh saya). Ayat oleh Hibben amat tepat sekali untuk memahami animasi, dan mengapa animasi adalah satu keadaan yang “mendedahkan realiti yang mendasari permukaan”. Di dalam animasi, epal bukan lagi pertunjukan permukaan yang merah atau hijau, tetapi sebagai satu pelangi yang dikuliti oleh api dan ais. Haiwan boleh berkata-kata, berkeinginan seperti manusia, seperti dalam *Mickey Mouse*. Batu tidak lagi menyerupai tekstura batu yang dijumpai di jalanan tetapi wujud di dalam watak kemalasannya untuk bergerak (seperti *An Object at Rest*, 2015, oleh Seth Boyden) atau sebagai siri batu yang menari mengikut tempo (seperti *A Game with Stones/ Hra s kameny*, 1965, oleh Jan Švankmajer). Melalui bantuan shot dan teknik *zooming* di dalam cinema, sesuatu bentuk atau pergerakan dapat diberi fokus yang lebih, sehingga menyebabkan mata kita menyedari sesuatu komposisi objek lebih daripada biasa. Sebagai contoh, garisan pergerakan seorang lelaki yang sedang menari di dalam karya Ryan Woodward (Rajah 1) menjadi lebih *nampak* kerana tarian tersebut dipermudahkan sebagai siri lukisan. Dengan mengurangkan *detail* bagi rajah lelaki tersebut, badannya seperti *transparent*, jisimnya nampak lebih ringan. Justeru apabila sang lelaki ini menari, dia seperti bergerak melawan graviti, memudahkannya pada akhir animasi, melepasi dimensinya – menjadi roh dan asap.



Rajah 1: *A Thought of You* (2010) oleh Ryan Woodward

Dalam memperihalkan intipati fenomena, animasi merupakan satu medium yang *par excellence*, bahasa kesenian yang hebat. Ketika bahasa terlalu sibuk menggunakan susunan abjad, perkataan dan prosa untuk merungkai peristiwa, animasi sudah maju *menunjukkan* fenomena sepertimana adanya. Malah, ia

berkemampuan – sebagai satu medium masa – menyerlahkan zat fenomena menerusi pengabstrakan rajah ataupun penambah-lebihan imej. Karya-karya eksperimental oleh Stan Brakhage, seperti *Mothlight* (1963) dan *The Garden of Earthly Delights* (1981), mempamerkan serangga, flora-flora dan daun-daun kering yang divideokan dalam sekelip mata, sehingga yang tinggal cumalah memori yang sangat mudah dibuai angin. Kenapakah filemnya di *fast-forward* sedemikian rupa? Sebenarnya, Brakhage berminat dengan proses persepsi manusia, tentang penglihatan kita semasa kecil, melihat dunia dengan wawasan yang naif. Brakhage mahu memperkatakan sesuatu tentang ‘aksi melihat’, kerana baginya, manusia seperti sudah lupa dengan pengalaman melihat sebab ia sudah menjadi terlalu automatik: buka sahaja mata, kita sudah melihat. Brakhage berkenan dengan filem “yang wujud di dalam dunia yang menentang lisan” (dipetik daripada wawancara dengan Ganguly, 2017; terjemahan saya). Beliau menganimasi untuk memanggil semula penglihatan kanak-kanak yang belum lagi diusik oleh kuasa dewasa.

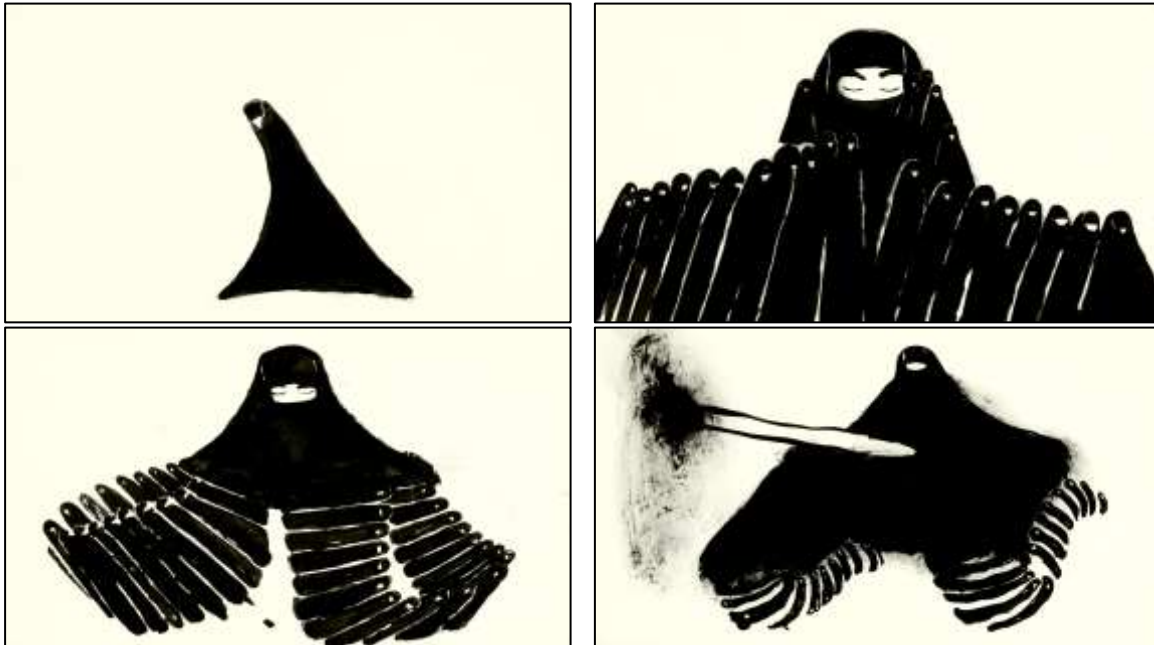
Menurut direktor animasi daripada Czech, Jan Švankmajer: “Aku berminat objek yang mana, pada pendapatku, mempunyai sesuatu kehidupan dalaman. Dicampur dengan sains Hermetik, aku percaya kepada ‘pemeliharaan’ bagi sesuatu kandungan di dalam objek yang disentuh orang di bawah sensitiviti keterlaluan. Objek yang dicias secara ‘emosi’ ini kemudiannya berada dalam keadaan tertentu yang mampu mendedahkan kandungan ini dan menyentuhnya (sahaja) menyediakan persamaan dan analog kepada kerlipan ketidaksedaran kita” (Hames, 2008, ms. 118; terjemahan saya). Švankmajer melihat ada satu kuasa emosi di dalam objek yang tidak bisa dirasai di dalam objek, namun menerusi pembikinan animasi, objek tersebut dapat mempernampakkan mimpi dalaman kita yang terkubur oleh tekanan sosial, ekonomi dan politik.

Lukisan animasi memudahkan metamorfosis sesuatu bentuk ke bentuk lain. Di dalam karya Michele Cournoyer, *Robes of War* (2008), lukisan ink demi lukisan ink berubah imej, daripada satu jet pengebom yang terbang di langit melampiri bulan, kemudiannya berubah kepada mata dan hidung seorang wanita bertudung; malam yang mengelilingi jet sudah tiba-tiba bertukar menjadi warna gelap kain purdah seorang wanita.



Rajah 2: *Robes of War* (2008) oleh Michele Cournoyer.

Pada Rajah 3, imej wanita berpurdah yang keseorangan di dalam *Robes of War*, dipamerkan sebagai dikelilingi dengan wanita-wanita sepertinya, kemudian tidak semena-mena wanita-wanita berhijab tersebut bertukar menjadi rantai dan tayar bagi kereta kebal hitam. Senapang besar tiba-tiba muncul daripada wajah wanita Muslim ini, menembak kepada musuh yang tidak nampak.



Rajah 3: *Robes of War* (2008) oleh Michele Cournoyer.

Michele Cournoyer cuba memperlihatkan tekanan masyarakat Barat kepada wanita Muslim, bagaimana wanita ini dibayangkan sebagai teroris agama, badannya yang ditutupi pakaian hitam adalah perlindungan kepada tiga macam: perlindungan daripada mata masyarakat, tempat untuk pembalasan dendam berkelegak dan sebagai tuduhan bagi kebolehannya mengebom masyarakat. Pertukaran demi pertukaran imej di dalam *Robes of War* adalah menyaratkan simbol-simbol yang mungkin bagi sesuatu tema, dibuat sedemikian rupa untuk meledakkan inisipati yang tersarat bagi maksud wanita, yang sejarah dunianya, adalah hitam.

ANIMASI SEBAGAI VISUAL KEPADA APA YANG ABSTRAK

Antara perkara yang saya amat berkekenan dalam medium animasi adalah *animasi abstrak*, yakni satu genre yang biasanya dibuat melibatkan produksi tenaga yang sedikit, kurang popular pada pandangan umum, tetapi masih lagi ada ramai pembikin dan peminatnya. Maksud 'abstrak' secara ringkasnya adalah pembezaan atau penceraihan sesuatu daripada satu perkara lain. Antara elemen-elemen penting di dalam animasi abstrak adalah ia dipenuhi dengan bentuk-

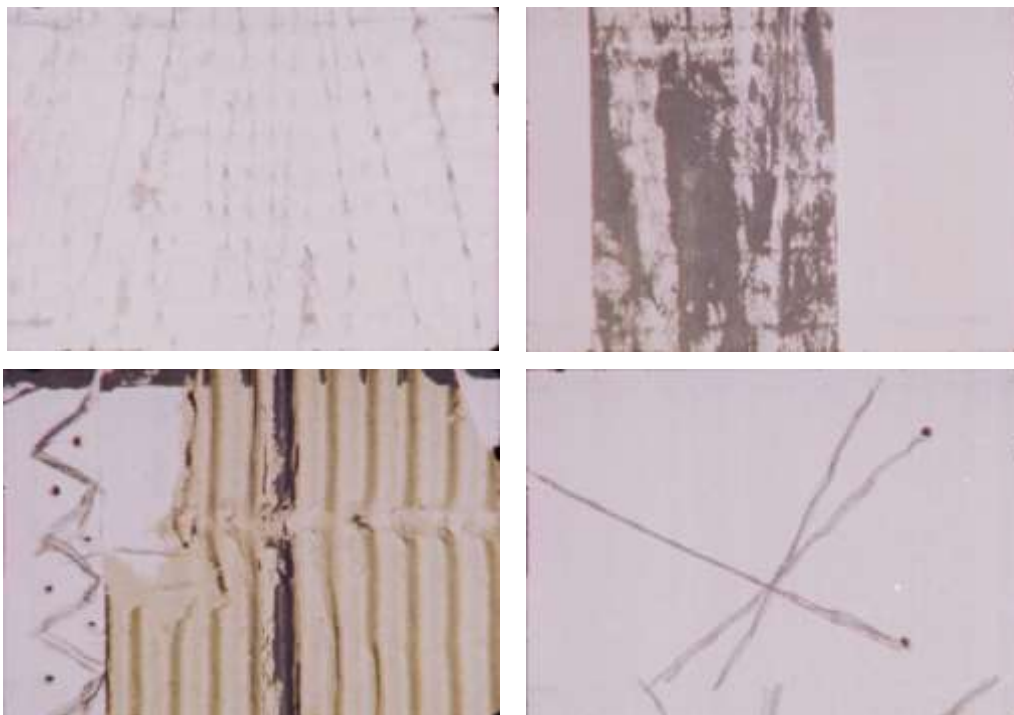
bentuk atau skemata yang mudah dan tidak rajahtif, tidak mempunyai cerita plot atau struktur yang mudah difahami, selalunya datang dengan bunyian-bunyian yang janggal. Kebiasaannya seni abstrak adalah manifestasi daripada idea “seni kerana seni”, kerana bagi artis yang sejati, tiada pelantar tertinggi selain daripada ‘keinginan-bersenai.’ Artis Jerman bernama Josef Albers menyebut, “Bagiku, abstraksi adalah nyata, mungkin lebih nyata daripada alam semulajadi. Aku akan pergi jauh lagi dengan mengatakan bahasa abstraksi lebih rapat kepada hatiku. Aku lebih berminat melihat dengan mata tertutup” (2014; terjemahan saya). Albers di sini sanggup menutup matanya kerana tidak mahu dibutai dengan realiti harian yang mengerumuninya, dan lebih senang berimajinasi terhadap paten objek-objek abstrak. Kita boleh lihat corak yang sama juga dengan Brakhage pada seksyen di atas. Artis-artis ini sedar bahawa yang mata yang memberi pandangan adalah mata yang sama distrukturkan oleh keinginan masyarakat sekeliling. Menggagalkan pandangan bererti melihat realiti berbeza.

Antara direktor-direktor medium abstrak ini termasuklah Norman McLaren, Len Lye, Memo Akten, Rene Jodoin, Jan Švankmajer, Stan Brakhage, Oskar Fischinger, Evelyn Lambart, Quay Brothers, Maxim Zhestkov, Gayle Thomas, Rogier van der Zwaag, Max Hattler dan ramai lagi. Direktor-direktor ini menghasilkan kesenian mereka di atas dasar ekpresi diri melalui eksperimentasi pergerakan, bentuk, bunyian dan garisan, dan sengkatan dengan ini semua, mahu berlawanan dengan karya *mainstream*. Kenapakah mereka ini memilih untuk membikin karya-karya abstrak, yang selalunya tidak mendapat hati umum jika dibandingkan karya-karya daripada Pixar? Apatah lagi pembikinnannya tidaklah dibuat dengan begitu ramai orang, dengan dan yang sedikit, dan audiens yang tidak cukup banyak? Jawapannya boleh ditelah juga daripada sejarah pembentukan seni abstrak dalam catan seni halus, di mana kita akan dapati pelbagai gaya abstrak, daripada gaya ekspresionisme abstrak, abstraksi lirikal, kubisme, seni konseptual hinggalah *colour field*. Sebagai contoh: Alberto Burri, pelukis abstrak daripada Itali, berminat mempamerkan realiti kehidupan, sesuatu realiti yang baginya, sukar diasah oleh penulisan, maka dia menjahit karung guni ke dalam karyanya. Inilah sebab karya Burri penuh dengan jalinan, tekstura, rintangan dan warna-warna reputan, melakarkan parut alam. Pelukis Amerika John Baldessari beranggapan bahawa dunia sudahpun tidak masuk akal. Beliau berkarya kerana beliau melihat seni sebagai satu wacana bersama artis lain. Tajuddin Ismail, artis daripada Malaysia, melukis garisan-garisan abstraksi sebagai rekod evolusi dirinya, sebagai cubaan menangkap dan mengungkap serpihan hatinya yang sedang memahami dunia kepada visual.

Di dalam kamus satiranya yang bertajuk *The Devil's Dictionary* (1911), Ambrose Gwinnett Bierce mendefinisikan falsafah sebagai, “Satu laluan yang banyak jalan membawa dari tidak ke mana kepada tiada apa-apa” (terjemahan saya). Kata-kata ini amat bersesuaian untuk memahami seni abstrak. Bukanlah tugas dan objektif seni abstrak untuk menyelesaikan permasalahan, tetapi untuk merungkaikan permasalahan dengan persoalan demi persoalan melalui garisan, bentuk, seni persembahan, dan warna visual. Abstrak ialah medan untuk proses

yang tidak berkesudahan. Prosesnya mempersembahkan buah tangan dan fikiran artis sebagai elemen penting memahami karya. Animasi abstrak tidak membawa nilai 'moral positif' tetapi ia mengajak kita berfikir dan merenung ke dalam kekosongan. Memandangkan selalunya tiada plot dan watak yang mudah diidentifikasi, maka animasi abstrak menggalakkan perbezaan dan kebesaran interpretasi. Tiada yang benar-benar betul, dan tiada yang benar-benar salah dalam pembacaan animasi sebegini.

Kita lihat sebagai contoh, animasi pendek *The Immortality of the Crab* (2019) oleh artis Itali, Giacomo Manzotti (lihat Rajah 4). Tajuknya diambil daripada ekspresi Amerika Selatan, yang bermaksud mengelamun di siang hari.

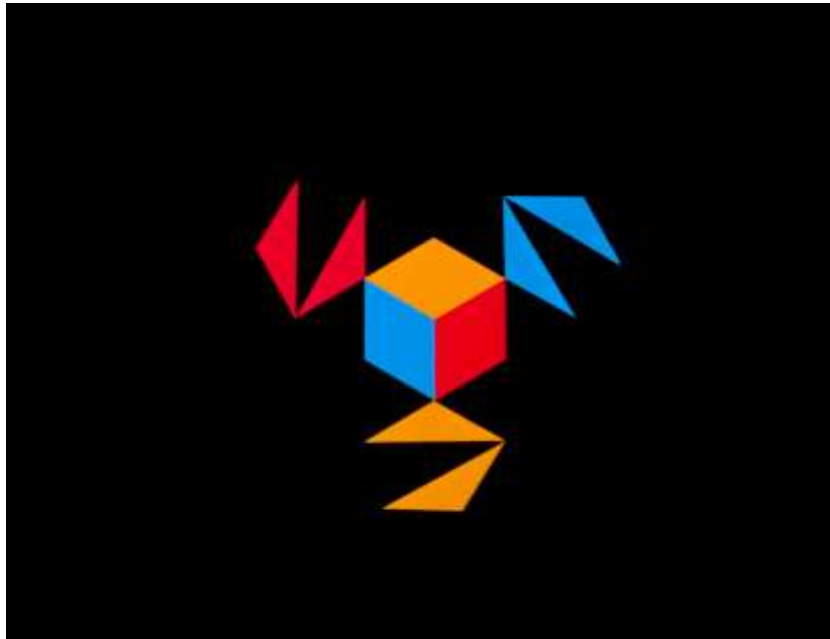


Rajah 4: *The Immortality of the Crab* (2019) oleh Giacomo Manzotti

Secara teknikalnya, ia dirakam menggunakan filem Super 8 tanpa melibatkan pasca-produksi. Animasi pendek ini terdiri daripada 1,125 imej kadbod. Bunyiannya amat minimal, tidak diiringi muzik, tetapi cukup untuk menyebabkan penonton berasa misteri. Sepanjang 2 minit, yang hanya nampak pada skrin adalah imej-demi-imej *close-up* kotak kayu berwarna coklat, tetapi memandangkan ia tidak didatangi dengan gambar persekitarannya, *The Immortality of the Crab* begitu lancar menggagalkan pandangan kita.

Permasalahan yang sering berlaku pada persepsi umum di dalam mengalami animasi abstrak ialah: a) "Apa benda yang aku tengok ni?" b) "Aku tak faham! Bosan!" c) Tangan terus tutup filem tersebut. Atau paling tidaknya, memaki hamun

pembikin filem kerana menyediakan bahan yang membuang masanya. Ini biasa berlaku kerana citarasa audiens berbeza-beza, ditambah lagi dengan struktur pengalaman dalam 'memahami cerita' yang sudah begitu lama terpahat semenjak kecil lagi, sehinggalah apabila struktur filem yang ganjil atau berterusan mendarat akan meresahkan jiwa penonton.



Rajah 5: *Notes sur un triangle* (1966) oleh René Jodoin.

Di dalam animasi René Jodoin, *Notes sur un triangle* (1966), dia memulakan permainan gambarnya dengan objek tiga segi yang bercambah-cambah, berpandukan rentak piano Maurice Blackburn (lihat Rajah 5). Animasi ini adalah persoalan Jodoin tentang kebarangkalian dan kejumlahan yang boleh didapati daripada gabungan pelbagai objek segitiga sam sisi, tetapi masih di dalam kurungan warna asasi (kuning, biru, merah), berlatarbelakngkan warna hitam. Animasi tiga segi adalah seperti tarian balet, segitiga-segitiga kecil berpusingan di antara satu sama lain, lantas mencipta corak simetri dan keseimbangan, yang agak mempesonakan mata penonton.

Bagaimana pula animasi stail *fractal*? *Fractal* merujuk kepada satu pendekatan kepada corak yang tiada garisan penamat atau infiniti, direkod dalam *feedback loop*. Selalunya *fractal* adalah simulasi corak yang sangat kompleks; walaupun berbeza skala, tetapi masih mempunyai gaya dan warna yang hampir sama. *Sapphires - Mandelbrot Fractal Zoom* oleh Olbaid ST and Maths Town merupakan satu contoh yang baik untuk kita memaku pandangan kita terhadap proses inifiniti. *Sapphires - Mandelbrot Fractal Zoom* sangat teknikal dan memerlukan kuasa komputer yang kuat; video ini sahaja mengambil masa tiga minggu untuk *rendering* pada komputer. Animasi *fractal* adalah seperti kamera sedang *zoom-in*,

tanpa henti. Dalam hal ini, ia bukannya perihal mahu melihat dengan lebih mendalam lagi, tetapi bagaimana satu proses *close-up* itu, dijadikan tema teknikal kejayaan video; bahawasanya *pemerincian imej adalah satu keadaan yang tiada penamatnya*.

Mengamati animasi abstrak menjadi satu masalah kerana kita sudah biasa disuapkan ke mulut dan badan kita cereka yang berbentuk drama dan mempunyai watak serta personaliti, sehinggalah kita menganggap cereka drama ini sebagai satu ciri paling ideal tentang bagaimana kita memahami struktur filem. Namun, sekiranya kita menatap karya abstrak dengan jiwa yang terbuka, bersedia menerima tujahan visual yang misteri, makanya pengalaman kita setelah tamatnya animasi akan lebih matang, lebih kontemplasi. Seperti mana komposisi puisi yang bermain dengan bahasa, menarik bahasa, animasi abstrak juga menarik-carik imej untuk menyampaikan sesuatu perkara yang sukar dilisankan dengan bahasa seharian, dengan tujuan yang kadangkala tidak pasti apa kesimpulannya. Memandangkan bukannya semua pembikin sinema mampu menakrifkan keinginan mereka kepada linguistik bahasa, maka inilah sebabnya karya abstrak diterbitkan sebagai alas dan cetusan minda. Hibben mengusik di dalam *The Problems of Philosophy*: “Menarik balik puisi dengan apa yang ia bersamaan dengan falsafah – melihat benda sepertinya – dan hilanglah keindahan dan aroma bunga” (1898, 7; terjemahan saya). Inilah sebabnya kenapa saya menggalakkan pengamatan animasi abstrak sama seperti menghayati puisi, memahami pandangan kita yang dilontarkan kembali oleh animasi abstrak sebagai soalan. Menurut Slavoj Žižek dalam syarahannya bertajuk *Year of Distraction* (2011), “Saya fikir bahawa bukan tugas falsafah untuk memberikan jawapan, tetapi untuk menunjukkan bagaimana cara kita melihat sesuatu masalah itu sendiri boleh menjadi sebahagian daripada masalah. Memisterikannya, bukannya memberikan kebolehan untuk kita menjawabnya” (terjemahan saya). Kata-kata Žižek di sini mahukan kita bersifat terbuka kepada kekurangan naratif yang disediakan oleh animasi, supaya kita dapat menampung kekurangan ini dengan perasaan takjub, perasaan yang sama menghormati dialog keinsanan.

ANIMASI SEBAGAI METAFORA SEBAGAI KRITIKAN

Memang tidak dinafikan bahawa karya seni seperti animasi – seperti catan, filem, sastera, dan puisi – berupaya menjadi alatan sebagai kritikan kepada budaya hidup, politik, sosio-ekonomi masyarakat. Apabila suara penerbitan dan pertubuhan mendapat halangan oleh kerajaan sesuatu negara, seni tampak dan sinema mampu memberi ekspresi kepada rintangan politik.

Pada awal permulaan pekerjaannya sebagai sinemawan, Švankmajer telahpun bergerak menghasilkan karya-karya yang agak surealis³, sehinggalah beliau ditapis oleh Parti Komunis Chechoslovakia, dan daripada 1972 hingga 1979,

³ Surealis atau surealisme adalah satu mod kesenian yang memanifestasikan alam mimpi kepada realiti, yang awalnya dipengaruhi oleh penulisan psikoanalisis Sigmund Freud dan André Breton.

dihalang daripada membikin sebarang produksi sinema. Filem-filem pendek Jan Švankmajer seperti *The Ossuary* (1970), *Konec stalinismu v Čechách/ The Death of Stalinism in Bohemia* (1990) dan *Možnosti dialogu/ Dimensions of Dialogue* (1983) merupakan manifestasi kritiknya terhadap kerajaan fasis seperti Stalinisme yang mencengkam kebebasan bersuara negaranya, Chechoslovakia. Di dalam filem *Hmyz/ Serangga* (2018), Švankmajer mengkritik pula sifat '*misanthropy*' manusia dan tamadun moden sekarang ini.⁴ Subjek surealisme yang sering bermain dengan fantasi bertelingkah dengan ideologi Parti Komunis, yang mahukan seni dan budaya mengikuti doktrin Realisme Sosialis, yakni satu kesenian yang berakar umbikan kepada citra Soviet Union; bersifat realis, representatif, serta mengagungkan nilai-nilai Komunisme (seperti menceritakan semangat kaum proletariat menentang kelas kapitalis dan kaum bangsawan). Ada beberapa sebab kenapa Švankmajer berminat dengan surealisme apabila berkarya. Saya memetik kata-katanya:

Bagiku, Surealisme merupakan sesuatu pendirian memberontak kepada kehidupan dan dunia. Ia mempunyai pendirian kontemporari yang secara kritisnya, ditujukan kepada keadaan tamadun semasa. Surealisme mengajarku banyak perkara: Ia memajukan persepsi imajinasiku, menanamkan di dalam mindaku bahawa yang ada cumalah puisi, tidak kira bagaimana kita gunakan untuk melahirkannya, dan terakhirnya, ia membebaskanku daripada ketakutan kepada kumpulan ramai. Surealisme sebenarnya adalah pengumpulan pengembaraan (2012; terjemahan saya).

Švankmajer menyedari bahawa untuk benar-benar hidup di bawah pemerintahan Komunis, seorang artis mesti mempelajari simbol satira, sinis dan ironis, serta perlunya melawan tekanan politik melalui komedi.

Druz Flux (2008), karya animasi Theodore Ushev, bertanyakan manusia yang dihujani oleh mesin-mesin industri moden. Dipengaruhi buku *One-Dimensional Man* oleh falsafawan Herbert Marcuse, Ushev mengkritik tamadun saintifik sekarang ini yang menjadikan manusia hamba kepada industri mesin, sehingga kaedah pemikiran didominasi oleh kajian sains. Falsafah Marcuse menganggap Manusia Moden, kerana terlalu terdedah kepada 'pemikiran berteknologi' dan 'masyarakat berteknologi' sudah bertukar menjadi hanyalah 'pengguna' dan 'sumber', kerana teknologi telah mengkolonisasikan pemikiran dan badannya, sehinggalah manusia sebegini bergerak dan hidup berdasarkan organisasi kerasionalan teknologi, menyebabkan hilangnya semangat kritis manusiawi. Rasional bagi pembuatan teknologi moden telah mencuri kebebasan manusia bersuara, sehinggalah manusia sekarang susah untuk bernafas, kerana semua ruang lapangnya dicerobohi oleh pekerjaan yang bertalu-talu. Manusia kini diistilahkan oleh Marcuse sebagai Manusia Satu Dimensi. Dimensi-dimensinya yang lain telah tenggelam, ranap, kerana racun kemajuan industri. Animasi Ushev

⁴ Bahasa Inggeris '*misanthropy*' ini bermaksud perasaan yang tidak suka dan tidak percaya kepada sifat manusia lain.

mempamerkan pelbagai garisan geometri tajam, gambar-gambar industri, manusia yang tertatahkan besi, untuk menunjukkan progres kemajuan. Turutan shot amat cepat, seperti si artis tidak mahu kita menikmati imej. Lagunya juga agak keras, bak askar-askar berkawad untuk pergi berperang.



Rajah 6: *Druz Flux* (2008) oleh Theodore Ushev

Antara seni pesimis memerli masyarakat urban yang terlalu sibuk mengejar kapitalisme boleh dihayati di dalam karya *Happiness* (2017) oleh Steve Cutts. Tajuknya sahaja sudah ironik; pengejaran manusia moden terhadap kebahagiaan. Namun kebahagiaan yang dilakarkan dalam *Happiness* –matawang, barangan teknologi terbaru, status tinggi dalam masyarakat, berebut apa yang manusia lain mahu – mempunyai kesan kepada jiwa dan badan manusia, sehinggalah tanpa disedari, kita dikunci erat oleh jaring pengiklanan dan kuasa korporat. Manusia di dalam *Happiness*, seperti dalam komik *Maus* (Art Spiegelman, 1980-1991), dilakarkan sebagai tikus. Cuma tikus Spiegelman mewakili golongan Yahudi yang ditindas oleh kucing (atau bangsa Jerman), manakala tikus Steve Cutts mewakili anda dan saya yang sedang membela telefon pintar. Manusia-tikus sudah terlalu sibuk, sampai tidak lagi nampak roh mereka, kerana sudah dibayangi, atau lebih tepat lagi, ditutupi oleh slogan-slogan di pasaran.



Rajah 7: *Happiness* (2017) oleh Steve Cutts.

Kenapakah manusia mesti bekerja bagai nak rak, berjam-jam, hanya untuk mendapatkan *hak* untuk hidup? Metod Produksi Moden sepatutnya bertujuan meringankan pekerjaan, tetapi datang kepada kita sehingga kita tiada lagi masa tetapi bekerja, bekerja, *bekerja* untuk kekal hidup mengabdikan diri kepada keuntungan dan *trend*. Duit yang dikejar – untuk membeli status – adalah benda yang sama yang menyebabkan manusia menjadi hamba kepada duit. Kata-kata Charles Bukowski boleh dijadikan sakti kepada peringatan:

Perhambaan tidak pernah lupus, ia cuma dipanjangkan kepada semua warna. Dan apa yang menyakitkan ialah kekurangan belas kewanusiaan pada mereka yang bergaduh untuk memegang pekerjaan yang mereka sendiri tidak mahu, tetapi takut kepada alternatif yang lebih teruk. Orang ramai sudah jadi kosong. Mereka adalah badan dengan fikiran yang taat dan takut. Warna sudah lari daripada mata. Suara berubah hodoh. Dan badan. Rambut. Kuku. Kasut. Kesemuanya (2002, terjemahan saya).

ANIMASI SEBAGAI WACANA WUJUDIAH KONFLIK DALAMAN MANUSIA

Adalah menjadi adat resam manusia untuk sering tidak senang hati, selalu gelisah dan tidak tenteram perasaan terhadap pelbagai perkara. Biasanya ketidaktenangan ini datangnya daripada luaran (tekanan pekerjaan, jiran tetangga yang suka bising) dan dalaman (kekeliruan identiti, psikologi kacau kerana semenjak kecil didera oleh ibu). Kita boleh sahaja melihat kegelisahan ini menerusi ontologi, yakni manusia ialah sesuatu keadaan di mana kegelisahan sudah terbelit di dalam kewujudannya. Ini kerana apabila jatuhnya manusia ke bumi, ia sudah

berhadapan dengan dunia; keinginannya dan kemampuannya untuk memaknakan alam adalah perkara yang sama yang membawanya kepada ketidaktenteraman. Wacana ini biasa diketengahkan di dalam karya-karya eksistensialisme atau wujudiah Fyodor Dostoyevsky, Søren Kierkegaard, Friedrich Nietzsche, Jean-Paul Sartre, Albert Camus, Rainer Maria Rilke dan sebagainya. Dalam hal ini, animasi dan filem cukup ampuh membawa ke hadapan visual-demi-visual yang berupaya mencadangkan *wujudiah kegelisahan*.

Beberapa karya animasi daripada Jepun – secara popular disebut sebagai *anime* – adalah sangat instruktif dalam mengetengahkan kesunyian manusia yang terjadi oleh belengu di antara keinginan fizikal dan tekanan teknologi masa depan. Sebagai contoh; *Neon Genesis Evangelion*, *Serial Experiments Lain*, *Psycho-Pass*, *Akira*, *Ghost in the Shell*, *Psycho-Pass* dan *Gantz*. Di dalam animasi-animasi disebutkan di sini, individu-individu moden, dengan bantuan peranti Internet dan telefon pintar, berjuang bernafas di dalam adalah satu dunia di mana teknologi baharu membinatangkan masyarakat. Watak-watak anime seringkali dilakarkan di dengan mata-mata bulat, seperti naif dan suci, tetapi di bawah psikologi terlindung tanah bagi darah keganasan.

Anime seperti *Serial Experiments Lain/ Shiriaru Ekusuperimentsu Rein*, (arahan Ryutaro Nakamura, watak oleh Yoshitoshi ABe dan skrip oleh Chiaki J. Konaka, 1998, 13 episod) adalah falsafah terhadap krisis dalaman di dalam kesunyian kehidupan. Lukisan bayang-bayang di dalam cerita *Lain* hadir seperti warna hitam yang ditompoki warna-warna merah, biru dan lain-lain; ianya hidup, berdenyut, cuma watak utama Lain sahaja yang merasainya. Kadangkala, ada kedengaran bunyian mesin dan tiang-tiang wayar di jalanan, menambahkan perisa atmosfera bahawa kuasa elektrik sudah lama mendominasi bumi; ikatan manusia sesama manusia tidak lagi kesinambungan kelisanan wacana, tetapi rangkaian Internet, *wi-fi* dan radiasi telefon. Sebaik sahaja menyedari perhubungan tiruan ini, Lain lantas meninggalkan realiti fizikal, berangkat menjadi dewa di alam maya. Beliau sedar bahawa cara muktamad di dalam melepasi daripada tekanan mata dan tudingan masyarakat, ialah mengambil kawalan komunikasi buatan manusia. TV animasi *Lain* menunjukkan bahawasanya ada hubungan secara lahiriah sesama manusia, berlangsung di alam tidak sedar, dan penerokaan alam sedar ini boleh diawasi dan dijelmakan di dalam alam Internet. Tema *Serial Experiments Lain* adalah sama seperti *Ghost in the Shell* (Mamoru Oshii, 1995), bagaimana manusia yang terasing dek komunikasi moden dan bumi yang begitu digital, akan cuba melepasi keterhadan fizikal badannya untuk menetap dan terus bersatu bersama alam maya tanpa sempadan.



Rajah 8: *Serial Experiments Lain* (arahan Ryutaro Nakamura, 1998)

Psycho-Pass (2012-2013) pula cuba mengetengahkan satu realiti futuristik, di mana manusia dan mesin pintar sudah begitu sehati, sehinggalah nilai moral manusia ditentukan, diukurkan dan diadili oleh komputer buatan manusia. Terdapat 22 episod bagi musim pertama *Psycho-Pass* (diarahkan oleh Naoyoshi Shiotani dan Katsuyuki Motohiro, ditulis oleh Gen Urobuchi, di bawah produksi Production I.G). Manusia di dalam *Psycho-Pass* sudah hilang percaya kepada keadilan yang dihakimkan oleh manusia lain, dan bagi memastikan kelancaran undang-undang dan sosioekonomi masyarakat, telah menyerahkan tanggungjawab berat ini kepada algoritma mesin. Tetapi di antara perasaan dan emosi manusia dibandingkan dengan rasional dingin mesin, siapakah yang lebih berhak, lebih adil, merajai perundangan? Sejauh manakah manusia masih boleh lagi digelar manusia apabila emosi mereka dikawal oleh alatan dan sistem yang melekap pada badan mereka? Yang namakah lebih penting: keselamatan am atau kebebasan untuk berindividu? Persoalan-persoalan sebegini divisualkan dengan penuh polemik di dalam *Psycho-Pass*.



Rajah 9: *Neon Genesis Evangelion* (1995-1996), arahan Hideaki Anno

Shinseiki Evangelion/ Neon Genesis Evangelion, (arahan Hideaki Anno, diterbitkan pada tahun 1995 hingga 1996 oleh Gainax dan Tatsunoko Production), adalah salah satu siri anime yang bagi saya begitu radikal (dan agak pelik) di dalam mengetengahkan falsafah wujudiah, termasuklah interpretasinya terhadap agama Kristian, Judaisme dan Kabbalah. Cerita *Evangelion* – 26 episod kesemuanya – berlaku pada zaman akan datang, di kawasan Tokyo baru, di mana bumi pada waktu itu baru sahaja menerima kemusnahan global yang teruk. Hero cerita bernama Shinji Ikari, daripada organisasi Nerv, merupakan jurupandu bagi robot gergasi (yang tanpa disedarinya, dibina bersama zat ibunya) untuk menyelamatkan 'bumi' daripada serangan makhluk-makhluk asing yang dipanggil 'Angels'. Shinji terlalu sunyi, begitu mendambakan perhatian; hanya apabila dia memandu robot barulah personaliti dalamannya dapat dijemakan keluar. Apa yang menarik, dan sukar dilupakan, adalah imej-demi-imej tentang keresahan Shinji, dilema rakan-rakannya, gambaran kemusnahan sewenang-wenangnya oleh robot dan raksasa gergasi, malah robot dan raksasa juga kadang-kala dianimasikan sebagai makhluk organik, berperasaan. Permasalahan yang sering terbit di benak Shinji termasuklah, "aku terlalu muda untuk memegang tanggungjawab menyelamatkan bumi", "Perlukah aku menjadi wira untuk bumi, walhal aku tidak kenal siapa penduduk bumi ini?" sehinggalah, "mana lagi penting, jiwa aku atau permintaan bapaku?" *Neon Genesis Evangelion* mendayakan konflik yang timbul di dalam pertembungan jiwa manusia yang dirantai dengan keperluannya kepada teknologi moden dan tekanan tanggungjawab persahabatan.

KONKLUSI

Apakah perlunya berkarya? Ini jawapan mudah daripada sang pelukis Josef Albers: "Aku memuaskan diriku dan mengajar yang lain untuk melihat" (2014, ms.

288, terjemahan saya). Seni dianggap oleh Albers sebagai, a) kepuasan peribadi pelukis, dan bukannya untuk memuaskan masyarakat, b) sebagai bentuk visual untuk menginspirasi, mendidik dan membentuk masyarakat agar turut sama menghargai kesenian. Pendapat Albers tidak perlu dipersetujui oleh umum, tetapi wacana animasi yang banyak kita bicarakan di dalam makalah ini menepati kepada rencana Albers: Bukan tanggungjawab artis sejati untuk memuaskan citarasa masyarakat awam. Rencana artis adalah rencana peribadi artis, dan tiada yang boleh bertanggungjawab kepada karya kecuali artis tersebut. Sememangnya, “tanpa berkembangnya ekspresi visual, tiada budaya yang boleh berfungsi dengan begitu produktif sekali” (Arnheim, 1997, ms. 5; terjemahan saya). Di dalam sebuah temuramah, direktor tersohor dari Perancis, Jacques Rivette, mengajar:

“Dalam filem, apa yang penting ialah satu titik di mana filem itu tidak lagi mempunyai auteur, di mana ia tidak mempunyai pelakon, malah tidak ada cerita, tiada subjek, tiada apa cuma filem itu berkata dan bercakap sesuatu yang tidak boleh diterjemahkan: satu titik di mana ia menjadi wacana tentang seseorang dan sesuatu yang lain, yang tidak boleh disebut, secara tepatnya kerana ia adalah melangkaui ungkapan” (1968, ms. 319; terjemahan saya).

Sinema abstrak adalah kemuncak bagi kata-kata Rivette di atas. Ia memberi gambaran kepada yang puisi, dan menamakan apa-yang-misteri kepada elemen-elemen yang tidak mudah terungkap oleh linguistik. Barangkali lebih tepat kita simpulkan bahawa yang amat penting dalam memahami kefalsafahan animasi, selalunya datang daripada pembaca itu sendiri, kerana *dia* mengalami penglihatan tersebut, dan *dia* yang akan menginterpretasikan bacaannya kepada sesuatu yang lain, yang mampu memuaskan intelektualnya dan rohaninya. Justeru, kekuatan pembacaan, pemikiran dan pengalaman audiens amat diperlukan dalam membentuk kerjasama komunikasi yang dinamik dan radikal, di antara pengkarya, karya dan penatap karya. Mata yang matang mampu menterjemahkan pandangan kepada seni, berkuasa memahami seni sebagai sarapan roh di hari-hari yang dingin.

Animasi surealisme dan abstrak menyoal; apakah perlunya kepastian dalam dunia realiti? Saya petik ayat Bertrand Russell sebagai provokasi jawapan: “Aku rasa tidak ada seorang pun perlu pasti kepada apa-apa sahaja. Sekiranya engkau yakin, engkau sememangnya salah, tidak ada apa yang berhak menerima kepastian” (1960; terjemahan saya). Bukanlah matlamat sebenar sinema Švankmajer, McLaren atau Brakhage untuk memberikan anda perasaan lega atau tenang apabila menonton karya mereka. Direktor-direktor tersebut mahu mengumbang-ambingkan graviti anda, mengganggu persepsi seharian anda, dan kalau boleh, melemaskan dalaman anda, sebagai ingatan bahawa tiada keyakinan sebenar di dalam kehidupan di bumi yang penuh *absurd* ini. Yang kekal adalah perubahan berterusan. Apabila dalaman kita semakin tenggelam, yang naik ke

pusaran jiwa kita adalah kesadaran diri kita sebagai manusia yang kekurangan ilmu, agar memuncakkan keinginan berfikir. Menurut Bertrand Russell lagi: “Falsafah, sekiranya ia tidak menjawab banyak soalan sepertimana yang kita harapkan, sekurang-kurangnya mempunyai kuasa untuk bertanya soalan yang menaikkan kepentingan dunia, serta menunjukkan kepelikan dan keajaiban yang berlegar di bawah permukaan, walaupun di dalam perkara paling biasa dalam kehidupan seharian” (1912, ms. 24-25; terjemahan saya). Ini juga sebabnya kenapa animasi mempunyai kuasa kefalsafahan; simbol-simbol di dalamnya, yang mampu membuatkan kita berfikir, menyebabkan kita menyoal tentang hubungkait kandungannya, bertanya perasaan yang tercetus terhadapnya, dan lantas juga, menjadikan kita lebih kritikal di dalam bertanya.

Bagaimana boleh kita memahami sesuatu animasi sedang berfalsafah? Ini soalan yang mempunyai jawapan yang mudah tetapi mampu menghauskan kesabaran. Kefalsafahan animasi jatuh kepada bagaimana audiens bereaksi terhadap animasi tersebut. Lagi terdetik kedalaman fikiran seseorang, lagi tinggilah nilai animasi tersebut sebagai satu objek falsafah. Sekiranya Daniel Frampton cuba mewar-warkan istilah *filmosophy*, yakni filem+falsafah, penulisan saya ini cuba menghampiri kepada idea *animasofia*, yakni ‘pemikiran-animasi’. Frasa *animasofia* – pertembungan di antara seni animasi dan *sofia* (bahasa Yunani yang bermaksud ‘kebijaksanaan’) – adalah seperti pelantar dan jambatan kepada animasi yang berfalsafah, menambatkan dan menambahkan keghairahan pengidamnya untuk merenung jauh. Animasofia bukannya pasal menganimasikan fikiran, tetapi mengalami animasi sebagai fikrah. Animasi yang mengajak kita berfikrah berlegar di antara animasi untuk hiburan, animasi untuk pemikiran dan animasi untuk kesenian semata-mata, di mana ketiga-tiga dimensi ini, yang sendirinya tidak mempunyai sempadan yang tepat dan jelas, mempunyai ruang yang saling lengkap-melengkapi dan (pada masa yang sama) berlawanan di antara satu sama lain. Sekiranya, menurut Merleau-Ponty di dalam *Phenomenology of Perception* (1945/2012), “falsafah sebenar adalah mempelajari melihat semula dunia” (terjemahan saya), maka animasi, sebagai medium yang amat mementingkan penglihatan, adalah alatan perspektif yang handal di dalam menerangkan perihal dunia kepada kita, dan membuka permukaan dunia kepada keseniannya. Meneropong dunia melalui kaca mata animasi bererti memahami semula hubungan kita dengan dunia; betapa hubungan ini sebenarnya bukanlah sesuatu yang statik dan kekal, tetapi hubungan yang memerlukan penerokaan semula dan selalu.

Kita melihat – apabila kita melihat, ada banyak benda yang berlangsung di dalam pandangan kita, benda yang bukannya hanya duduk diam tetapi benda yang membawa pelbagai maksud, dan apabila direnungi dan ditekuni sesuatu objek, permukaan objek itu mungkin akan hilang pada pandangan dan terdamparlah sifat lain pada minda kita, kerana ada bayangan lain yang sedang menyusup masuk bersama pandangan tersebut. Fikrah yang sedang leka memahami warna, tekstura dan lekuk objek tersebut, akan membawa imaginasi kita kepada yang tersirat dan yang ternostalgia. Animasi membantu memudahkan warna, tekstura

dan lekuk benda, tetapi ia menyebabkan kita lebih tersedar kepada kehalusan pergerakan benda tersebut. Memandang seekor burung berterbangan di langit dan kemudiannya, melihat burung berterbangan di langit di dalam bentuk animasi 2D adalah dua pandangan yang berbeza, walaupun subjek pandangannya adalah pada seekor burung. Ini kerana pandangan kita telah dibingkaikan oleh kamera, makanya, pandangan lebih terfokus – dan oleh kerana burung tersebut dilukis – kita akan nampak simulasi pergerakan burung berbeza daripada yang nyata, menyebabkan apresiasi kita kepada keterbangan burung bertambah. Animasi, sebagai satu medium yang mengutamakan visual, mempengaruhi dan mengajar (atau menipu) kita tentang dunia pandangan, dan bagaimana memandangi, serta menambahkan kamus pemandangan kita terhadap kelihatan sesuatu benda. Mengalami animasi, bererti animasi masuk dan melekat dalam pandangan kita, hidup dalam penglihatan kita. Pandangan yang berfikir, pandangan yang sudah pun begitu lama bersama dunia, menarik keluar nyawa benda, sehinggalah di dalam memerhati animasi, animasi hidup sebenar-benarnya dalam pandangan manusiawi, dan bersama menghidupkan kemekaran pandangan sebagai *pandangan*. Merleau-Ponty menulis: "...dia yang melihat tidak boleh memiliki penglihatan tersebut sehinggalah ia dimiliki olehnya..." (1968, ms 134-135; terjemahan saya). Animasi, sebagai satu dunia yang bergerak di alam maya, yang melancarkan kewujudannya dalam keadaan memancarkan alunan cahaya, memancarkan juga kelihatannya, kelihatan yang menyentuh pandangan manusia yang melihatnya. Kata-kata sebegini seperti melihat pandangan mempunyai badan, tetapi ini tidak mustahil. Bukankah dalam memandangi, pandangan kita bukan sahaja mengalami benda yang dilihat, tetapi juga ia menyapa dan membelai benda tersebut? Kalau tidak dibelai, bagaimana pula kita bisa merasa jalinan tekstura benda yang dilihat?

RUJUKAN

- Albers, J. (2014). *Minimal means maximum effect*. Fundacion Juan March
- Arnheim, R. (1997). *Film essays and criticism*. University of Wisconsin Press.
- Arnheim, R. (1957). *Film as art*. University of California Press.
- Bierce, A. (2000). *The unabridged devil's dictionary* (D. E. Schultz & S. T. Joshi, Peny.). University of Georgia Press.
- Bukoski, C. (2002). *Reach for the sun. Selected letters 1978-1994, Vol.3*. Ecco Press.
- Cholodenko, A. (2007). (The) death (of) the animator, or: The felicity of felix Part II: A Difficulty in the path of animation studies. *Animation Studies*, 2, 9-16.
- Cotte, O. (2007). *Secrets of Oscar-winning animation: Behind the scenes of 13 classic short animations*. Focal Press.
- Deleuze, G. (1986). *Cinema 1: The movement-image* (H. Tomlinson & B. Habberjam, Terj.). University of Minnesota Press.
- Fauzi Naeim. (2018). *Zaman digital dan penguatkuasaan animasi*. Universiti Kuala Lumpur-MIIT.
- Fauzi Naeim. (2017, 23 Oktober). *Thinking abstract animation* [Pembentangan kertas kerja]. Asia Animation Forum, Bucheon, Korea Selatan.
- Frampton, D. (2006). *Filmosophy*. Columbia University Press.

- Ganguly, S. (2017). Adventures in perception: Stan Brakhage in his own words. *Criterion.com*.
- Hames, P. (Peny.) (2008). *The cinema of Jan Švankmajer: Dark alchemy* (2nd ed.). Wallflower Press.
- Hibben, J. G. (1898). *The problems of philosophy*. Charles Scribner's Sons.
- Husserl, E. (1977). *Phenomenological psychology* (J. Scanlon, Terj.). Martinus Nijhoff.
- Klee, P. (1964). *The diaries of Paul Klee 1898-1918* (F. Klee, Peny., P. B. Schneider, R. Y. Zachary & M. Knight, Terj.). University of California Press.
- Koepfinger, E. (2012). 'Freedom is becoming the only theme' An interview with Jan Švankmajer. *Sampsonia Way*.
<https://www.sampsoniaway.org/blog/2012/06/05/freedom-is-becoming-the-only-theme-an-interview-with-jan-svankmajer/>
- Levitt, D. (Mac 2014). Animation and the medium of life: Media ethology, an-ontology, ethics. *Inflexions: A Journal of Research Creation*, 7 (Special Issue: Animating Biophilosophy), 118-161.
- Marcuse, H. (1991). *The one-dimensional man* (2nd Ed). Routledge.
- Merleau-Ponty, M. (1964). *Signs*. (R. McCleary, Terj.). Northwestern University Press.
- Merleau-Ponty, M. (1968). *The visible and the invisible* (A. Lingis, Terj.). Northwestern University Press.
- Merleau-Ponty, M. (2012). *Phenomenology of perception* (D. A. Landes, Terj.).
Rouledge.
- Pinkas, L. (2008). Maxim Zhestkov: As in a dream. *99U*.
<https://99u.adobe.com/articles/5757/maxim-zhestkov-as-in-a-dream>
- Plato. (1921). *Theaetetus. Sophist* (H. N. Fowler, Terj.). William Heinemann.
- Rosenbaum, J. (Peny.). (1977). *Rivette: Texts and interviews*. British Film Institute.
- Russell, B. (1912). *The problems of philosophy*. Henry Holt and Company.
- Russell, B. (1960). *Bertrand Russell speaks his mind*. Arthur Bartker Ltd.
- Sheets-Johnstone, M. (2013). Bodily resonance. Dalam H. De Preester (Peny.), *Moving imagination: Exploration of gesture and inner movement* (ms. 19-35). John Benjamins Publishing Company.
- Suzuki, D. T. (1927). *Essays in Zen Buddhism*. The Buddhist Society Trust.
- Thomson-Jones, K. (2008). *Aesthetics & film*. Continuum International Publishing Group.
- Wiedemann, S. (2014, November). Interview to Steven Woloshen. *Hambre*, 36-41.
- Yeen, O. I. (2012). Tajuddin paints metaphor. *The Star Online*.
<https://www.thestar.com.my/news/community/2012/11/30/tajuddin-paints-metaphors/>
- Zizek, S. (2011). *Year of distraction* [Video file]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=ChWXYNXUFdc>