MARCIN GIŻYCKI

Animacja od roku 1980: podróż osobista[1]

36 lat temu,[2] jako redaktor naczelny kwartalnika *Animafilm* wydawanego przez ASIFA (Association Internationale du Film d'Animation), uczestniczyłem w Światowym Festiwalu Filmu Animowanego w Zagrzebiu. Miałem wtedy 28 lat. Był to niezwykły moment w historii Polski. Kryzys gospodarczy wywołał rosnące napięcia społeczne, które prawie dokładnie dwa miesiące później miały doprowadzić do serii strajków. „Solidarność", pierwszy niezależny związek zawodowy robotników w bloku radzieckim, właśnie umacniała się jako znacząca siła rzucająca wyzwanie komunistycznym rządom.

Moje powołanie na stanowisko redaktora naczelnego *Animafilmu* było skutkiem smutnego przypadku. Po niespodziewanej śmierci mojego poprzednika, redaktora Mieczysława Walaska, dziennikarza i członka PZPR, kilku znanych polskich animatorów, m.in. Witold Giersz i Mirosław Kijowicz, zaproponowało władzom następcę w osobie młodego krytyka filmowego, miłośnika animacji, Marcina Giżyckiego. Nie należałem do partii, a był to niemal warunek obejmowania tego typu stanowisk, ale widocznie decydenci mieli inne problemy do rozwiązania, więc wyrazili zgodę.[3] Oto jak rozpoczęły się moje podróże na zagraniczne festiwale: Annecy, Warna i Zagrzeb.

1 Tekst ukazał się po angielsku w tomie: *Global Animation Theory: International Perspectives at Animafest Zagreb*, Bloomsbury Academic, red. F. Bruckner, N. Gilić, H. Lang, D. Šuljić, H. Turković, New York-London-Oxford-New Dehli-Sydney 2019, s. 3–9.

2 Tekst napisałem w 2016 roku, jako referat wygłoszony na sympozjum Scanner podczas festiwalu w Zagrzebiu.

3 Oficjalnie byłem tylko pełniącym obowiązki redaktora naczelnego.

Trafiłem do Zagrzebia w czerwcu 1980 roku. Stało się wkrótce jasne, że był to czas ważny nie tylko w historii Polski, ale także w historii ASIFA i teorii filmu animowanego. Na festiwalowych obradach Zarządu ASIFA, po kilku godzinach dywagacji, powstała nowa definicja animacji. Pozwolę sobie ją zacytować, chociaż nie wątpię, że każdy animator zna ją na pamięć: *Sztuka animacji jest kreacją ruchomych obrazów przy użyciu różnorodnych technik, z wyjątkiem metod rejestracji akcji „na żywo”.*

Przytoczona definicja pojawiła się w pofestiwalowym wydaniu *Animafilmu.*[4] Z wielu powodów była to w swoim czasie znacząca i ciekawa propozycja. Przede wszystkim nie ma w niej pojęcia „film animowany”. Jest mowa o „sztuce animacji”, jak gdyby autorzy chcieli potwierdzić, że film animowany jest tylko jednym z kilku sposobów wprawiania w ruch obrazów lub przedmiotów. W dalszej części tekst robi się nawet bardziej zagadkowy. Stwierdzono w nim bowiem, że „sztuka animacji” jest metodą tworzenia ruchomych obrazów wszelkimi środkami poza zdjęciami dokumentalnymi i aktorskimi. Rewolucyjny jest tutaj brak obowiązkowego dotychczas komponentu każdej poprzedniej definicji animacji: fotografii poklatkowej.

Niewątpliwie to podejście antycypowało pojawienie się przyszłego narzędzia animacji – komputera. Najbardziej dyskusyjną częścią zagrzebskiej definicji było jednak owo odrzucenie „akcji na żywo”. Ten element wywołał kilka istotnych pytań. Czy *Sąsiedzi* (*Neighbors*) Normana McLarena to animacja, czy film aktorski? Czy *Ostatnia sztuczka pana Schwarzwalda i pana Edgara* (*Poslední trik pana Schwarcewalldea a pana Edgara*) oraz *Punch i Judy* (*Rakvickarna*) Jana Švankmajera były filmami animowanymi, czy nie?[5] A co z animacją rotoskopową?[6] Gdzie jest właściwie granica między animacją a filmem aktorskim?

Wydaje się, że definicja ASIFA bardziej otworzyła nowe możliwości niż rozwiązała istniejące problemy. Spójrzmy więc, co zmieniło się w animacji od czasu tego historycznego festiwalu w Zagrzebiu 36 lat temu.

Przede wszystkim w 1980 roku wszystkie filmy biorące udział w konkursie były robione na taśmie 16 lub 35 mm. Dzisiaj większość festiwali nie przyjmuje filmów na materiałach światłoczułych, a te, które wciąż to robią, wkrótce porzucą taką praktykę. Chociaż możemy tęsknić za dobrymi starymi filmami ze względu na... pomyślmy, właściwie na co? 8–10 lat temu odpowiedź była prosta: ze względu na płynne przejścia między kolorami i brak pikseli. Ale teraz to nieistotne. Odcienie idą w miliony, a piksele stały się tak małe, że prawie niewidoczne. Jest oczywistością, że ma to wpływ na jakość obrazu. Najbardziej cieszy mnie jednak, kiedy oglądam cyfrowy obraz w kinie, ostrość. Powiedzmy otwarcie – w 1980

4 „Animafilm” nr 5/1980, s. 8.

5 Oba filmy zrealizowane zostały metodami teatru lalek.

6 Rotoskopia to technika animacyjna polegająca na przerysowywaniu klatka po klatce wcześniejszych zdjęć aktorskich.

roku większość filmów na ekranach kin była częściowo lub zupełnie nieostra. Nie pamiętam nawet, ile razy musiałem chodzić do kabiny projekcyjnej, żeby obudzić kinooperatora i zwrócić mu uwagę na jakość projekcji. Nie chcę powiedzieć, że ten problem zniknął zupełnie, ale niewątpliwie sytuacja poprawiła się radykalnie. Obecnie inna rzecz jest plagą pokazów filmowych, nie tak nieznośną jak brak ostrości, ale jednak dokuczliwą: złe proporcje kadru.

Pamiętam jeden z festiwali w Polsce kilka lat temu. Prawie co drugi film był rozciągnięty poza swój właściwy rozmiar. Zgłosiłem tam film zrobiony w starym formacie 4:3. Przed projekcją poprosiłem kinooperatora o odpowiednie ustawienie odtwarzacza. Po rozpoczęciu filmu zauważyłem, ku mojemu przerażeniu, że jest ściśnięty do mniej więcej proporcji kwadratu. Nie miałem ochoty stać się wątpliwym bohaterem festiwalu i zatrzymać projekcję. Załamany, wyszedłem zaraz po pokazie z przekonaniem, że ta katastrofa zniszczyła moje szanse, spakowałem się i wróciłem do domu. Dwa dni później dostałem telefon z biura festiwalu z informacją o wyróżnieniu dla filmu. Mój dobry humor szybko popsuła jednak myśl, że jurorzy musieli odebrać ten kwadratowy format jako bardzo oryginalny i stąd ich decyzja.

Mówiąc o festiwalach, wtedy, w 1980 roku, tylko kilka z nich było poświęconych wyłącznie animacji, a niewiele więcej akceptowało filmy animowane. Można było lepiej lub gorzej śledzić je wszystkie i być dobrze poinformowanym, co się dzieje w branży na świecie. Nawet w kraju komunistycznym, jakim była Polska, czasopisma filmowe publikowały sprawozdania z większości tych imprez. Dzisiaj liczba festiwali, w tym festiwali animacji, rozrosła się do niebywałych rozmiarów. Nie ma możliwości śledzenia choćby ułamka z tej liczby. W chwili, kiedy to piszę, najbogatsza baza danych festiwali w Internecie, Film Festivals Deadlines (www.filmfestivalsdeadlines.com), dumnie wymienia ponad 10 tys. festiwali z całego świata, z których przynajmniej połowa, a prawdopodobnie więcej, przyjmuje filmy animowane (a i ta liczba nie jest w pełni miarodajna). Powoduje to, że festiwale się dewaluują.

Ta sytuacja ma dobre i złe strony. Plusem jest fakt, że coraz większa liczba ludzi styka się z animacją artystyczną i innymi rodzajami filmu. Minusem – że wiele festiwali po prostu wykorzystuje twórców, żądając wpisowego, które często przekracza ich możliwości budżetowe, co jest dotkliwe, zwłaszcza jeśli ktoś chce wysłać swoją pracę na kilka konkursów tego typu. Mówię tu szczególnie o konkursach, które nazywają się „underground", „independent" lub „no-budget", ale pobierają opłatę 50 lub 80 dolarów za film. Oczywiście, festiwale o długiej tradycji, takie jak DOK Leipzig, Rotterdam International Film Festival lub Ann Arbor Film Festival, warte są wpisowego ze względu na swoją reputację, ale wierzę, że w świecie doskonałym to autorom/autorkom powinno się płacić za przywilej pokazywania ich filmów, a nie odwrotnie.

Musi być jednak jeszcze inna niż chciwość przyczyna rozmnażania się festiwali. Wyjaśnienie jest proste: festiwale kwitną, ponieważ liczba filmów produkowanych corocznie również wzrosła. Siłą napędową była rewolucja technologiczna, która od 1980 roku nie tylko zmieniła cały przemysł filmowy, ale także umożliwiła niezależnym artystom ze skromnym budżetem produkcję w domu.

Tom Sito w książce *Moving Innovation: A History of Computer Animation* przypomina, że rewolucja związana z obrazowaniem cyfrowym zbiegła się z szerszą rewolucją informatyczną: *Do późnych lat 80. telewizja [w USA] miała siedem kanałów – trzy sieci: CBS, NBC*

i ABC, trzy kanały Metromedia[7] *lub stacje regionalne i jedną publiczną PBS*.[8] Inne kraje rozwinięte nie miały nawet tego. W komunistycznej Polsce, tuż przed upadkiem reżimu, mieliśmy trzy kanały, wszystkie państwowe, i to było wszystko. Dzisiaj przeciętne gospodarstwo domowe w Ameryce, Europie, Australii i wielu częściach Azji i Afryki ma do dyspozycji setki, jeśli nie tysiące kanałów kablowych lub satelitarnych plus niezliczone strony internetowe. To porównanie doskonale pokazuje skalę zmian od 1980 roku wywołanych rewolucją informatyczną w każdym aspekcie ludzkiego życia.

W świecie animacji oznacza to niższe koszty, szybsze efekty i o wiele większe możliwości ekspozycji dla artystów niezależnych. Wpływ tej rewolucji na przemysł możemy obserwować na przykładzie zespołów animatorów w dużych hollywoodzkich studiach filmowych. Z nadejściem telewizji zaczęły się regularnie kurczyć. Tom Sito mówi: *W 1970 roku zdrowy rozsądek podpowiadał, że w swoim najlepszym czasie (w latach 30. i 40. ubiegłego wieku) w przemyśle filmowym i reklamie klasyczna animacja miała się dobrze, ale później stała się zbyt kosztowna i pracochłonna, żeby kiedykolwiek znów przynosić zyski*[9]. Dział animacji u Disneya został zredukowany z 2 tys. pracowników w latach 40. do 175 w roku 1966. W 1977 Dave Wolf, inżynier komputerowy cytowany przez Sito, wziął udział w pokazie *Śpiącej królewny* w szkole filmowej uniwersytetu Southern California. *Kiedy starzy disneyowcy poprosili o pytania, zapytałem, czy widzą [w filmie] miejsce dla komputerów. Natychmiast wszyscy krzywo na mnie spojrzeli* – wspominał.[10] To podejście zaczęło się zmieniać w latach 80. Dzisiaj, jak wszyscy wiemy, fabularne filmy animowane przynoszą ogromne zyski, a jedną z przyczyn jest przejęcie całego procesu produkcji przez komputery. Liczby robią wrażenie. Według Brunona Edery między początkiem kina a 1974 rokiem wyprodukowano około 180 animowanych filmów pełnometrażowych.[11] Obecnie osiągnięcie tej liczby zajmuje dwa lata lub mniej.

Nie ma wątpliwości, że proces tworzenia filmu animowanego stał się o wiele mniej elitarny niż 20 lat temu. Do produkcji takiego filmu nie potrzeba drogiej kamery do zdjęć poklatkowych ani funduszy na pokrycie kosztów obróbki laboratoryjnej. W rzeczywistości współczesny animator w ogóle nie potrzebuje kamery. Wszystko można zrobić za pomocą laptopa z darmowym oprogramowaniem. Ten brak przeszkód ekonomicznych, które uniemożliwiały amatorom ekspansję na polu działalności artystycznej zarezerwowanym kiedyś dla profesjonalistów, nie jest zły. Obecnie czyni z animacji sztukę prawdziwie egalitarną, tak dostępną dla każdego jak pisanie, rysunek czy malowanie. No, powiedzmy prawie tak dostępną, ponieważ oprogramowanie do animacji, nawet najprostsze, jest wciąż trudniejsze w użyciu niż pióro lub pędzel. W każdym razie łatwy dostęp do środków produkcji tworzy środowisko, w którym prawdziwy talent, pomysłowość i kreatywność nie są już ograniczane wysokimi kosztami narzędzi. Taka sytuacja stanowi wyzwanie dla artystów, którzy zbudowali swoją reputację w epoce przedcyfrowej. Dzisiaj muszą rywalizować na festiwalach z napływem studenckich filmów i często przegrywają z młodymi, wchodzącymi na rynek twórcami.

Oczywiście, wciąż istnieją projekty wymagające znacznych wkładów finansowych i tutaj nowe technologie okazują się użyteczne. Zadziwia, że nawet względnie drogie przedsięwzięcia mogą być zrealizowane bez

7 Metromedia – amerykański koncern medialny działający w latach 1956–1986.

8 T. Sito, Moving Innovation: *A History of Computer Animation*, MIT, Cambridge 2013, s. 7.

9 Ibidem, s. 220.

10 Ibidem, s. 222.

11 B. Edera, *Full Length Animated Feature Films*, Hasting House, New York 1977.

poparcia dużych studiów, dzięki koncepcji *crowdfunding*. Najnowszy film Jana Švankmajera, *Owad* (*Insects*, 2018), który według tego wielkiego filmowca jest jego ostatnim filmem pełnometrażowym, został częściowo sfinansowany w ten sposób. Japońska anime *Under the Dog* (2016) w reżyserii Masahiro Andō, sfinansowana dzięki zbiórce na Kickstarterze, udowadnia, że nawet w świecie komercyjnych filmów fabularnych wielcy producenci tracą monopol. Ktoś z dobrym pomysłem ma szansę zdobyć wystarczające fundusze na zaspokojenie swoich fantazji. To może w niedalekiej przyszłości radykalnie zmienić cały przemysł.

Jaka więc jest przyszłość filmu animowanego? Animacje są wszędzie: na billboardach, na małych ekranach naszych komórek, kiedy je włączamy, nie wspominając o animowanych gifach, których pełne są strony internetowe. Animowane efekty specjalne widocznie wkroczyły do filmów akcji, sf i fantasy. Filmy stereoskopowe już od dawna nie są eksperymentalne. Animacja interaktywna jest z nami od jakiegoś czasu pod przebraniem gier komputerowych. Co pozostaje? Filmy komputerowe. Dokładnie to mam na myśli: filmy robione przez komputery. Istnieją już programy (np. Experiments in Musical Intelligence opracowany przez Davida Cope'a ze Stanford University), które tworzą muzykę w stylu wybranego kompozytora, m.in. Rachmaninowa. AARON, opracowany przez Harolda Cohena, może tworzyć rysunki, *które są trudne do odróżnienia od wykonanych przez profesjonalistów*.[12] Niektóre były wystawiane w prestiżowych placówkach: Tate Gallery w Londynie lub Stedejlijk Museum w Amsterdamie. Według autora książki *A Philosophy of Computer Art* Dominica McIvera Lopesa: *kiedy jeden z nich [tych rysunków] został opisany jako „druk cyfrowy Harolda Cohena", Cohen zaprotestował i etykieta została zmieniona, a „twórca" zidentyfikowany jako „AARON, program komputerowy napisany przez Harolda Cohena"*.[13]

Dlaczego więc nie filmy zrobione wyłącznie przez komputery? Jest to niewątpliwie możliwe w przypadku filmów abstrakcyjnych. Większość z nich wygląda tak, jak gdyby zrobiły je tylko maszyny (i dlatego bardziej cenię te abstrakcyjne filmy, które jednak noszą ślad ludzkiej ręki). Ale przy dalszym rozwoju sztucznej inteligencji w połączeniu z technologiami Computer Generated Imagery mogę sobie łatwo wyobrazić komputerowo stworzone nienarracyjne filmy w stylu, jaki reprezentują, powiedzmy, Georges Schwizgebel lub Jerzy Kucia. Idąc dalej, można sobie doskonale wyobrazić idealną animowaną bajkę skompilowaną przez komputer nakarmiony tysiącami bajkowych kreskówek. Czy powinienem się teraz spodziewać jednego z tych krzywych spojrzeń?

Zgoda, wcześniej czy później komputery będą rządzić światem, ale wciąż na początku byli ludzie, którzy je wynaleźli i nakarmili naszym ludzkim doświadczeniem, wiedzą i sztuką. Z pewnością komputery mogą nas naśladować, ale czy mogą wyjść z czymś oryginalnym? Czy mogą prześcignąć wizję swoich twórców?

Sądzę, że za wcześnie na odpowiedź na to pytanie. Ja jej w każdym razie nie znam. Ale przynajmniej wiem, czego teraz potrzebujemy: filmów jako oręża politycznego. Nie chciałbym stwarzać wrażenia, że tworzenie filmów zaangażowanych politycznie i społecznie jest jakimś imperatywem. Właściwie w pełni popieram rodzaj filmu nazwany wiele lat temu przez Karola Irzykowskiego, znakomitego polskiego pisarza i krytyka, „kinem

12 D. McIver Lopes, *A Philosophy of Computer Art*, Routledge, New York 2010, s. 12.

13 Ibidem.

← ANIMACJA *FISH-EYE*, ROBERT MILEWSKI, PRACA STUDENCKA, PRACOWNIA MULTIMEDIÓW I TECHNIK PRZETWARZANIA OBRAZU, POLSKO-JAPOŃSKA AKADEMIA TECHNIK KOMPUTEROWYCH, 2016. FOT. O. WRONIEWICZ

↓ PROJEKCJA NA BUDYNKU, GRAFIKA GENERATYWNA, FILIP OSTOJSKI, PRACA MAGISTERSKA W MULTIMEDIA LAB, POLSKO-JAPOŃSKA AKADEMIA TECHNIK KOMPUTEROWYCH, MAJ 2018. FOT. O. WRONIEWICZ

↓ PROJEKCJA ANIMOWANA W PLANETARIUM CENTRUM NAUKI KOPERNIK, EMILIA ISHIZAK, PRACA STUDENCKA, POLSKO-JAPOŃSKA AKADEMIA TECHNIK KOMPUTEROWYCH, 2020. FOT. O. WRONIEWICZ

czystego ruchu". Irzykowski rozumiał przez to dzieła rządzące się własnymi poetyckimi zasadami wynikającymi z przekonania, że w filmach, narracyjnych lub abstrakcyjnych, element wizualny jest najważniejszy.[14] Z drugiej strony wierzę, że w świecie animacji istnieje historycznie uzasadniona przestrzeń dla wypowiedzi z drugiego końca spektrum, czyli wszystkich typów dzieł zorientowanych politycznie, w których przesłanie odgrywa rolę najważniejszą. A dzisiaj, w czasach bezprecedensowych migracji ludzi, ataków terrorystycznych, rosnących fundamentalizmów i popularności prawicowych demagogów, potrzebujemy tego rodzaju kina bardziej niż kiedykolwiek.

Od swoich narodzin film animowany był narzędziem propagandy lub satyry politycznej. Najstarsza zachowana animacja zapisana na materiale światłoczułym („filmy" rysowane na paskach papieru istniały nawet wcześniej) to dzieło Anglika Arthura Melbourna-Coopera z 1899 roku *Apel zapałek* (*Matches: AnAppeal*). Inni artyści podążyli za nim: w Argentynie Quirino Cristiani z pełnometrażowym *Apostołem* (*El Apóstol*, 1917), w USA Windsor McCay z *Zatopieniem Lusitanii* (*The Sinking of the Lusitania*, 1918),[15] żeby wymienić tylko dwa najwybitniejsze przykłady z pionierskich dni filmu animowanego.

Takie były początki animowanego filmu politycznego, który później stworzył niezliczone filmy propagandowe z czasów budowy socjalizmu w ZSRR, drugiej wojny światowej czy zimnej wojny. Ale to temat na inny artykuł. Tutaj ważny jest fakt, że niezależnie od wszelkiego rodzaju propagandowych produkcji, służących oficjalnej polityce różnych rządów czy grup politycznych, względnie wcześnie zaczęły pojawiać się artystyczne filmy animowane niosące ważne przesłania społeczne. Najsłynniejszym przykładem jest *Idea* (*L'Idée*) Bertholda Bartoscha z 1932 roku, oparta na powieści graficznej Fransa Masereela pod tym samym tytułem.

Okazuje się więc, że animacje polityczne zawsze były z nami. Ale dzisiaj, dzięki dostępności tego medium i łatwości jego użycia, mogą zareagować na wydarzenia polityczne z szybkością wcześniej niemożliwą do osiągnięcia i dotrzeć do milionów dzięki Internetowi.

Na początku XXI wieku w Rosji pojawiło się ciekawe zjawisko: rozmnożyły się żarciki robione w programie flash – znane również jako *multy* – zawierające często przesłania polityczne. Produkowane zarówno przez uznane studia, jak i anonimowych artystów, korzystają z Internetu jako środka rozpowszechniania satyrycznych komentarzy na temat wielu aspektów codziennego życia. Vlad Strukov porównał je do *łuboków* (popularnej grafiki ludowej z XVIII i XIX wieku, o tematyce religijnej lub historycznej) i do rosyjskich plakatów z lat 20.[16] Mnie przypominają one także hasła i graffiti z paryskich murów w dniach protestów studenckich w 1968 roku.

Nie jest to z pewnością jedyna forma skutecznych animacji politycznych. Czekamy ma bardziej złożone i mądre prace ujawniające hipokryzję polityków, manipulacje korporacji, demagogię różnego rodzaju, rasizm itp. – to są obszary, gdzie film animowany może coś zmienić.

Animacja + Internet = siła.

14 K. Irzykowski, *Dziesiąta muza*, Krakowska Spółka Wydawnicza, Kraków 1924.

15 Film przedstawiał tragiczny atak niemieckiej łodzi podwodnej na brytyjski liniowiec w 1915 roku. W ataku zginęło około 1200 osób. W jego wyniku Stany Zjednoczone zdecydowały się przyłączyć do wojny. Mało znany jest fakt, że nie była to pierwsza animacja na ten temat. Bezpośrednio po tragedii pojawił się bardzo podobny brytyjski film krótkometrażowy (chociaż nie zrobiony z równym talentem) jako część serii *John Bull's Animated Sketchbook*.

16 V. Strukov, *Video Anekdot: Auteurs and Voyeurs of Russian Flash Animation*, „Animation: The Interdisciplinary Journal" nr 1/2007, s. 129–151.