

Marcin Giżycki

Film animowany czy sztuka animacji

Łatwiej jest powiedzieć, czym film animowany nie jest, niż czym jest. Na pewno nie jest gatunkiem, stylem, medium ani techniką. W słownikach i encyklopediach do dziś pokutują definicje sprowadzające go do „ożywionego rysunku”, podobne do tej: „film tworzony za pomocą serii nieznacznie różniących się od siebie rysunków, które, po sfotografowaniu na taśmie filmowej metodą klatka po klatce, wywołują podczas projekcji złudzenie ruchu”. Jest to o tyle kuriozalne, że (pomijając zabawki optyczne sprzed epoki kina i Théâtre Optique Charles’a-Émile’a Reynauda) pierwsze filmy animowane, realizowane jeszcze pod koniec XIX wieku przez Arthura Melbourne’a-Coopera, posługiwały się przedmiotami, na przykład zapalkami, a nie rysunkami.

Wątpliwości budzi też utożsamianie animacji wyłącznie ze zdjęciami poklatkowymi, bo przykładowo filmy abstrakcyjne, realizowane już od lat 30. XX wieku (za pomocą oscyloskopów i innych wczesnych urządzeń elektronicznych), były rejestracją obrazów w czasie realnym, tyle że sztucznie wygenerowanych (przykładem realizacje amerykańskiej animatorki Mary Ellen Bute). Podobnie jest zresztą z dzisiejszymi technikami komputerowymi CGI (Computer Generated Imagery), w których nie ma czegoś takiego jak fotografia poklatkowa, a także z tak zwanym *motion capture*, czyli przenoszeniem ruchu aktora do programu animacyjnego w czasie realnym.

Prawdą jest, o czym wie każdy praktyk uprawiający film eksperymentalny, że definicja obejmująca wszystkie rodzaje filmowej animacji i niehamująca rozwoju dyscypliny po prostu nie jest możliwa. Niestety teorię filmu animowanego rzadko kiedy tworzą sami artyści, częściej niestety robią to filmoznawcy, których metodologia wywodzi się zazwyczaj ze studiów nad literaturą.

Spośród definicji ukutych przez samych filmowców być może najbliższa sedna problemu jest ta sformułowana niegdyś przez Johna Halasa i Joy Batchelor: „w filmie animowanym mamy do czynienia z rzeczywistością metafizyczną: nie chodzi o to, jak rzeczy wyglądają, tylko o to, co znaczą” (cyt. za: Paul Wells, *Understanding Animation*, London 1998, s. 11). Ten koncept zasłużonych brytyjskich twórców przypadł niedawno do gustu jednemu z badaczy, ponieważ nie skupia się ani na stylu czy gatunku, ani na sposobie realizacji filmu, tylko na jego aspekcie fizycznym (lub, jak kto woli, metafizycznym) i

przedstawiającym. A to z kolei pozwala rozpatrywać film animowany z perspektywy semiologicznej, jako tekst kultury (Raz Greenberg, *The Animated Text: Definition*, „Journal of Film and Video” 2011, nr 2, s. 5).

Brak jednej użytecznej definicji animacji kinematograficznej (w odróżnieniu od animacji w ogóle, bo w końcu w teatrze lalek też mamy do czynienia z animatorami) wywołuje spory nie od dziś. Pamiętam kontrowersje, jakie wzbudzały na niektórych festiwalach takie filmy jak *Tango* (1980) Zbigniewa Rybczyńskiego czy *Parada* (1986) Jerzego Kuci. Niektórzy puryści uważali bowiem, że użycie w nich zdjęć aktorów (czy raczej statystów) dyskwalifikowało te realizacje jako animowane. Jeszcze wcześniej podobne polemiki wywoływały wczesne dzieła Jana Švankmajera, na przykład *Ostatnia sztuczka pana Schwarcewalde’a i pana Edgara* (1964) czy *Trumniarnia* (1966), a to ze względu na to, że posługiwały się one w dużym stopniu metodami teatru lalek (czyli postaci i rekwizyty były poruszane przez niewidocznych animatorów bez uciekania się do zdjęć poklatkowych).

Proponuję do animacji podejść od innej strony, od oczywistej wydawałoby się, ale jakże powszechnie ignorowanej konstatacji, że film animowany jest, a przynajmniej bywa, dziedziną sztuki. Bywa, bowiem duża część produkcji filmów animowanych, podobnie jak to jest z literaturą lub filmem fabularnym, służy przede wszystkim rozrywce, czyli przynależy do kultury masowej. Zostawmy jednak ten aspekt kina na boku i pozostajmy przy sztuce. Historię sztuki, przynajmniej od modernizmu poczynając, należy widzieć przede wszystkim jako dzieje przelamywania definicji, otwierania nowych perspektyw, co doprowadziło w końcu do konceptualnej definicji Josepha Kosutha stwierdzającej po prostu, że „sztuka jest”. Do podobnej konkluzji doszedł też najwybitniejszy historyk animacji Giannalberto Bendazzi, gdy napisał, że „animacją jest wszystko, co ludzie zwali animacją w różnych okresach historycznych” (*Defining Animation: A Proposal*, „Animation Studies” 2007, nr 2, s. 29).

Z definicjami w sferze sztuki jest zresztą zawsze jeden problem, na który zwrócił już dawno uwagę Stefan Themerson (*Jestem czasownikiem, czyli Zobaczć świat inaczej*, Płock 1993, s. 91) – próbują one językiem sformalizowanym, czyli ubogim, wyrazić zjawiska, które posługują się słownictwem nieporównanie bogatszym. Pies pogrzebany leży jednak zapewne jeszcze gdzieś indziej: otóż sztuka nie jest nauką ścisłą, więcej nawet – nie jest w ogóle nauką czy wiedzą. Rządzi się własnymi prawami, intuicją, doznaniem, przeżyciem. Jest wręcz zaprzeczeniem nauki, nawet jeśli do jej języka się ucieka (jak w konstruktywizmie czy sztuce pojęciowej). Z założenia więc nie poddaje się uściśleniom i akademickim rygorom. W tym jej siła i odrębność. Artystyczny film animowany dzieli zatem ze sztuką jej odrębny status.

Nie ulega wątpliwości, że w ciągu ostatnich dwudziestu lat, jak w mało której dyscyplinie artystycznej, w animacji filmowej dokonały się szczególnie rewolucyjne zmiany. Przede wszystkim do niedawna lekceważona przez muzea, weszła ona szturmem, za sprawą takich artystów jak William Kentridge czy bracia Quay, do najbardziej prestiżowych przybytków sztuki na świecie, z nowojorskim Museum of Modern Art na czele. Z drugiej strony podstępem zawładnęła również przemysłem filmowym jako takim. Jest obecna, chociaż nie wszyscy to zauważają, w efektach specjalnych dużych i małych produkcji, ale też w telewizyjnych czołówkach, internetowych animowanych glifach i logotypach, billboardach, ekranach startowych telefonów komórkowych i wielu innych otaczających nas rzeczach.

Zostańmy jednak jeszcze przez chwilę przy kinie, a ściślej – przy tak zwanym filmie animowanym. To, że w sferze kina komercyjnego przeżywa on złoty wiek, nie ulega wątpliwości. Takie animowane pełne metraże, jak *Kraina lodu* (2013), *Toy Story 3* (2010) czy *Minionki rozrabiają* (2013), biją kasowe rekordy wszech czasów. Z kolei film artystyczny, uwolniony od nośnika taśmy światłoczułej, coraz częściej znajduje dla siebie miejsce raczej w galeriach i Internecie niż w kinach, ale też coraz bardziej się różnicuje. Rozdziwił między animatorami „opowiadaczami” a „wizualistami”, zawsze obecny, powiększa się coraz bardziej, co nie znaczy, że ci pierwsi nie eksperymentują z formą.

Ci drudzy natomiast, jak się wydaje, kierują film animowany (może niekoniecznie świadomie, ale powoli i konsekwentnie) na tor, który wyprowadza go z kina na obszary sztuki animacji jako takiej, dyscypliny znacznie starszej niż kino, mającej swoje początki w latarniach magicznych i chińskich cieniach, ale rozwijającej się też równoległe do niego w postaci różnorodnych organów świetlnych, rzeźby kinetycznej, neonów, projekcji laserowych czy spektakli animacji na żywo, jakie uprawiają dzisiaj między innymi Mariusz Wilczyński, Ferenc Cakó, Theodore Ushev lub Pierre Hébert.

Animacja uwolniona od nośnika filmowego nie tylko staje się sztuką wyemancypowaną, oczyszczoną z narosłych wokół filmu animowanego mitów i nieporozumień, ale także zyskuje nowe możliwości, na przykład interaktywność, hipertekstowość, multimedialność, przestrzenność (również w sensie rzeczywistości wirtualnej), by wymienić tylko kilka tych, które są już na wyciągnięcie ręki. W końcu łacińskie *animare* to tyle, co „ożywiać”, „tchnąć ducha” (od *animus* – „duch”). A w czasach, kiedy rodziły się te słowa, nie było jeszcze fotografii poklatkowej.