

## **Animacja w czasach cyfryzacji**

**21. Międzynarodowy Festiwal Filmowy Etiuda & Anima stał się doskonałą okazją do rozmowy z samymi twórcami animacji. O tradycji, sytuacji współczesnej kina animowanego i zachodzących w nim przemianach rozmawiają z Martą Pajek, Piotrem Dumalą, Mariuszem Wilczyńskim i Robertem Sową KAMILA KOŁACZ i TOMASZ LASEK.**

**Kamila Kołacz:** Termin „polska szkoła animacji” często używany jest za granicą do określenia pewnego fenomenu artystycznego, natomiast w Polsce zdania na jego temat są podzielone. Jak państwo odnosicie się do tej kwestii?

**Mariusz Wilczyński (MW):** Nie wiem, co znaczy, że istniała „polska szkoła animacji”. Jak miałyby to wyglądać? Był budynek, w którym zebrało się kilku profesorów i, tak jak kiedyś futuryści, spisali oni manifest i go wypełniali? Ten typ animacji został ukształtowany przez pewne cechy narodowe i ówczesną rzeczywistość, która wymagała mówienia metaforą. Z drugiej strony cudzoziemcy rzeczywiście bardzo łatwo w ten sposób definiują polską animację.

**Piotr Dumala (PD):** Pewien niepisany manifest został nadany grupie osób, która w określonym czasie miała podobne założenia. Można powiedzieć, że wyrastało to z plastyki. Panował komunizm, była cenzura, a animacja w jakiś sposób pozwalała wyjść poza ograniczenia. Ten termin zatem, podobnie jak francuska Nowa Fala, to nazwa pewnego okresu, który minął.

**Marta Pajek (MP):** Wpływ wspólnego mianownika doskonale widać na przykładzie mojego pokolenia. Będąc jeszcze na studiach, pojechałam na wymianę do Finlandii. Tam rozpoczęłam pracę nad swoim pierwszym filmem i komentarze były takie, że to jest nie tyle nawet polskie, ile wschodnioeuropejskie. Widziano w tym bardzo wyraźną charakterystykę naszego kręgu kulturowego. Natomiast nowoczesność to zmienia, jesteśmy wystawieni na wspólne bodźce, więc to umiejscowienie w danym kręgu kulturowo-narodowym może się dzisiaj już trochę rozmywać.

**MW:** Jest jednak jedna cecha, która faktycznie sprawia, że ta dawna animacja broni się do dzisiaj. Ona była po prostu wybitna plastycznie. Nie było szkół filmowych i zazwyczaj największe nazwiska to byli artyści plastycy, którzy w pewnym momencie zakochali się w ożywianiu swoich obrazów, choć w tej nowej dziedzinie zachowali wypracowany wcześniej indywidualizm.

**Tomasz Lasek:** Mamy w tym gronie trzech wykładowców. Jak pojawienie się grafik komputerowych i technologii 3D wpłynęło na współczesną animację? Czy zauważyliście państwo wśród studentów jakąś zmianę nastawienia?

**MW:** Musimy rozdzielić efekty specjalne od animacji. To są dwie różne rzeczy. 3D ma ogromne ograniczenia, bo to jest narzędzie i należy je tak traktować. Myślę, że na początku zajmowali się nim nie artyści, lecz technicy, bo to oni potrafili to ogarnąć. Dzisiaj nasi najzdolniejsi studenci potrafią tym narzędziem operować tak, że często wpływu komputera w ogóle nie widać. Generalnie nie lubię 3D, ale wydaje mi się, że efekty jego zastosowania są tylko kwestią talentu osoby, która się za to zabierze.

**Robert Sowa (RS):** Wykorzystanie komputera jest demonizowane, ale w swoim naśladownictwie świata rzeczywistego doszliśmy już do ściany. Ile jeszcze można animować włos? Natomiast wykorzystanie twórcze idzie właściwie w poprzek lub poboczami tej technologii. Nowe technologie stosowane są bardzo szeroko, w otwarty sposób. Na przykład student z Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie wykorzystywał 3D jako pośrednie dojście do animacji malarskiej. Tego nie dostrzeże nawet wprawne oko. Technologia jednak była w tym wypadku niesamowicie potrzebna i wspierała realizację. Niemniej stare techniki nieustannie wracają i często mieszają się z tymi nowymi.

**KK:** Czy nowe technologie ułatwiają pracę nad filmem, przyspieszają proces realizacji? Czy zmieniło się w jakiś sposób podejście produkcyjne?

**MW:** Cały czas wszystko strasznie się renderuje. Choć film, nad którym teraz pracuję, *Zabij to i wyjedź z tego miasta*, jest w całości rysowany, to dzięki współpracy z Piotrkiem Szczepanowiczem dodaję do niego niektóre efekty komputerowe. Ta współpraca generalnie polega na tym, że pracuję 10 minut, coś komentuję, a potem 45 minut zabiera praca na komputerze.

**RS:** To kolejny mit, że jak się używa komputera, to jest szybciej. Czasami jest dużo dłużej, mozolniej i drożej. Natomiast rozważanie, czy komputer jest dobry, czy zły, nie ma sensu, bo to jest normalne narzędzie pracy.

**MP:** W moim debiucie, *Snępowinie* (2011), jest kilka abstrakcyjnych scen. Gdyby nie komputer i możliwość zakomponowania różnych elementów w czasie, to w życiu bym tego nie narysowała. Wygenerowane obrazy były drukowane i przerysowywane. Komputera używam jako narzędzia pośredniego, służącego do skomponowania obrazu w czasie i w ruchu.

**PD:** Mam do tego inny stosunek. Oczywiście *Hipopotamy* (2014) nie powstałyby, gdyby nie możliwość późniejszego złożenia obrazów w komputerze. Mam jednak cały czas jakieś wątpliwości. Błąd ręczny jest piękny, a błąd w komputerze jest nie do zaakceptowania. Gdy jest jakieś ogromne ograniczenie, to wymusza to na człowieku inną energię. Wszędzie tam, gdzie jest jakieś ułatwienie, zawsze jestem podejrzliwy.

**MW:** Gdy poznaliśmy się z Piotrkim Dumałą, dał mi komiks *Zbrodni i kary*. Powiedziałeś wtedy, że ten film rysowałeś za długo, on cię wymęczył i na końcu już po prostu rysowałeś coś innego, niż zacząłeś.

**PD:** Do *Zbrodni i kary* (2000) przymierzałem się przez 17 lat. Od jakiegoś momentu rzeczywiście robiłem ją już z niesmakiem, Ale na przykład *Kafkę* realizowałem na początku z trudnościami, a później, gdy w to wszedłem, było to dla mnie frajdą. Doszedłem kiedyś do wniosku, że najważniejsze jest, jeżeli patrzę na to, co ktoś zrobił, i nie zastanawiam się, jak to jest zrobione, tylko jako widz jestem tym pochłonięty.

**MW:** Witkacy mówił, że prawdziwa sztuka zaczyna się wtedy, gdy przestajemy się zastanawiać nad tym, jak coś zostało zrobione, tylko po prostu wciąga nas dzieło sztuki. *Zabij mnie i wyjedź z tego miasta* rysowałem 8 lat i w tej chwili czuję, że tę historię już przeżyłem i w tym momencie już jej nie chcę. Chcę wyrzucić ją z siebie i skończyć film, bo mam inne pomysły. Przeżyłem już traumy, z których ten film miał mnie wyczyścić. Po to go zrobiłem, żeby być od tego wolnym. I gdybyśmy nie pomagali sobie (na przykład za pomocą komputerów), nie ułatwiali sobie pewnych rzeczy, nie wyobrażam sobie, żebym rysował ten film 30 lat.

**KK:** Zajmijmy się teraz inną kwestią. Jaka rolę odgrywają dzisiaj festiwale? Istnieją jakieś nowe sposoby kontaktu z widzem? Mamy dzisiaj platformy internetowe, jak Vimeo czy YouTube. Czy one nie negują w pewien sposób pojęcia festiwalu?

**PD:** Myślę, że festiwal będzie spełniał swoją funkcję. Organizowane są tam spotkania dla twórców i nic ich nie zastąpi.

**MW:** Dzięki festiwalom miałem możliwość poznać Witolda Giersza czy braci Quay. Ten kontakt zawsze będzie ważny. Niektóre dzieła sztuki, na pewnym poziomie subtelności, powinno oglądać się tylko w kinie.

**MP:** Coraz bardziej docenia się luksus zatrzymania się i doświadczania filmów. Po pierwsze w większym gronie publiczności, po drugie z taką uwagą, jaką poświęcamy dziełu w galerii sztuki.

**RS:** Festiwal za każdym razem odradza w nas taką plemienną potrzebę. W wypadku animacji jest tak, że każdy z nas siedzi zamknięty w jakimś ciemnym pokoju. Raz na parę lat zaczynamy jeździć po tych festiwalach, chcemy się trochę naświetlić, trochę pooglądać się w tym blasku i zobaczyć się w kontekście innych twórców.

**MP:** Porozmawiać z kimś, kto nie pyta: „Ile to klatek na sekundę?”.

**RS:** Inna sprawa, że animacja krótkometrażowa nie ma dystrybucji, nie istnieje w normalnym obiegu kinowym. Dostęp do niej przez Internet jest więc najprostszy. Natomiast jest również za dużo festiwali. One straciły rangę i siłę opiniotwórczą. Wszystko stało się mniej ważne. Proporcje i wyrazistość festiwali zostały trochę zatarte.

**MW:** W USA są organizacje, które wybierają 10 animacji danego roku. Miałem tę przyjemność, że dwukrotnie znalazły się wśród nich moje filmy. Skleja się te 10 filmów z całego świata i robi z tego pakiet, który ma osiemdziesiąt parę minut i jest puszcany w kinach. Nie wiem, czemu w Polsce tego nie robimy. A teraz jest naprawdę dobry moment na polską animację, szczególnie na tę młodą. Ci ludzie w dzisiejszych skomercjalizowanych czasach nagle chcą robić kino autorskie!

**RS:** Myślę, że to się wydarzy, dlatego że pewną konwencję przełamały filmy dokumentalne, które w tej chwili są stale obecne w repertuarze kinowym.

**MW:** W Polsce istnieje w ogóle inny problem. Piotr i ja mieliśmy prezentację swoich filmów w dosyć ważnych muzeach na całym świecie. Natomiast u nas film animowany jest

traktowany trochę po macoszemu. Poza KinoLabem żadne muzeum w ogóle nie myśli o tym, żeby przedstawiać animacje. Z drugiej strony prawdziwe festiwale, z wyjątkiem Nowych Horyzontów, też pomijają animację. Organizatorzy festiwali uważają, że nie jest to film, że to jest właściwie jakieś dzieło sztuki. Z kolei ci z muzeów zastanawiają się, czy to dzieło sztuki, czy nie przypadkiem film. A największe muzeum świata MoMA co roku pokazuje filmy kilku animatorów, którzy mają swój osobny dział.

**RS:** Szukając światełka w tunelu, w Muzeum Narodowym w Krakowie stworzono kolekcję filmów animowanych i zaczyna być on traktowany jako dziedzina, która powinna mieć reprezentację.

**TL: A czy nowe sposoby dystrybucji, choćby wspomniany YouTube, rzeczywiście przyczyniają się do popularyzacji animacji?**

**RS:** Ktoś, kto ma chęć na przygodę z filmem, zaczyna od sprawdzenia, czy jest on dostępny na YouTube. Taki jest pierwszy odruch, jak u małego dziecka, które próbuje wszystkiego.

**MP:** Dla mnie ważnym aspektem jest to, że teraz filmy są lepiej dostępne dla osób, które nie mieszkają w dużych miastach festiwalowych. W idealnym świecie ci ludzie powinni mieć możliwość dostępu do nich i Internet bardzo to ułatwił.

**TL: Czy kultura współczesna wpływa na państwa twórczość, choćby na sposób prowadzenia narracji?**

**MP:** Moje pokolenie ukształtowały bardzo tradycyjne sposoby myślenia i uczenia się. Ciekawa jestem natomiast, jak będzie w wypadku osób, które od najmłodszych lat wychowywały się na Facebooku i YouTube.

**RS:** Widzę u moich studentów, że pojawiają się formy łączące media. Tworzą oni prace, które były formą świadomie zaprojektowanych instalacji. Film staje się więc nie tylko narracją ciągłą, ale studenci myślą o nim także w kategoriach przestrzeni.

**PD:** Może nie powinniśmy zastanawiać się nad tym, jakie są wpływy i trendy, ale powinniśmy mówić o sztuce. O tym, co jest najważniejsze w robieniu filmów. Niedawno czytałem artykuł, w którym zacytowano jakiegoś ważnego politycznego przywódcę [Zhou Enlaia – przyp. red.]. Zapytano go o wpływ rewolucji francuskiej na dzieje świata. Odpowiedział, że jest jeszcze za wcześnie, by o tym mówić. Właściwie my nie wiemy, co robimy i w czym uczestniczymy. Staramy się działać w zgodzie z sobą, a kiedyś oceni nas historia.

**Mariusz „Wilk” Wilczyński** (ur. 1964) – czołowy twórca współczesnej polskiej animacji, którego dzieła wystawiały największe światowe muzea. Charakterystyczny styl reżysera kształtują przede wszystkim wyraziste rysunki, oniryczny klimat i nostalgiczna tematyka. Wilczyński tworzył również m.in. teledyski dla Tomasza Stańki, Stanisława Sojki i Grzegorza Ciechowskiego oraz jest autorem oprawy plastycznej TVP Kultura. Obecnie kończy pracę nad swym pełnometrażowym debiutem, animacją *Zabij to i wyjedź z tego miasta*.

**Marta Pajek** (ur. 1982) – przedstawicielka młodego pokolenia polskich animatorów. Spory wpływ na jej twórczość wywarła znajomość z estońskim reżyserem Priitem Pärnem, którego poznała podczas pobytu na studiach w Finlandii. Ukończyła krakowską ASP pod kierunkiem Jerzego Kuci. Jej profesjonalny debiut, *Snępowina* (2011), w oryginalny sposób balansuje na granicy jawy i snu, budując przy tym niezwykle świat zależności duchowo-materialnych.

**Piotr Dumala** (ur. 1956) – reżyser i scenarzysta filmów animowanych i fabularnych, którego dzieła zdobyły ponad 80 nagród na międzynarodowych festiwalach. Studiował na warszawskiej ASP pod kierunkiem Daniela Szczechury. Debiutował w 1981 roku filmem animowanym *Lykantropia*. Wypracowana przez Dumalę nowatorska technika animacji na płytach gipsowych jest dziś dobrze rozpoznawalna. Jego najgłośniejsze animacje to *Łagodna* (1985), *Ściany* (1987), *Franz Kafka* (1991), *Wolność nogi* (1988), *Zbrodnia i kara* (2000). Dumala wykładał na Harvardzie, a obecnie uczy animacji w łódzkiej PWSFTviT.

**Robert Sowa** (ur. 1972) – zajmuje się grafiką, malarstwem i fotografią. Absolwent Wydziału Grafiki Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie, gdzie obecnie jest adiunktem w Pracowni Filmu Animowanego. W czasie studiów zrealizował dwa filmy: *Fryzjer* (1997) oraz *Portret we wnętrzu* (1999), oba wykonane metodą animacji przestrzennej. W 2007 roku ukończył *Sekwens*, w którym wykorzystał animację kukiełkową filmowaną metodą poklatkową na taśmie 35 mm. Filmy jego autorstwa zdobyły wiele nagród i były prezentowane na licznych festiwalach i przeglądach, a animacja *Fryzjer* jest częścią stałej ekspozycji Galerii Sztuki Polskiej XX wieku w Muzeum Narodowym w Krakowie.

