

**Status  
autorskiego**

**filmu  
animowanego**

**w  
dobie**

**ekspansji  
nowych**

**mediów  
audiowizualnych**

**JOANNA SPALIŃSKA-MAZUR**

**C**ELEM NOWEJ DZIEDZINY sztuki animacji jest spełnienie idei czystego ruchu, czyli realizacja ideału sztuki filmowej, o którym ponad osiemdziesiąt lat temu pisał Karol Irzykowski<sup>1</sup>. Status tej sztuki w wielu przypadkach jest jeszcze niejasny (sporne są, na przykład, kwestie statusu eksperymentów holograficznych czy widowisk typu „światło i dźwięk” z użyciem urządzeń laserowych), ale film animowany zyskał dzięki włączeniu do systemu nowych mediów. Odkrycia grafiki komputerowej (np. możliwości geometrii fraktalnej) wpłynęły na poszerzenie środków wyrazowych filmu<sup>2</sup>. Sztuka zbliżyła się tutaj do nauki i techniki, co okazało się ożywcze zarówno dla jej twórców, jak i odbiorców.

Pierwsze refleksje na temat interaktywnej sztuki<sup>3</sup> odnajdujemy w programowym buncie tzw. neoawangardy. Stefan Morawski we wstępie do antologii *Zmierzch estetyki – rzekomy czy autentyczny?* wskazuje cztery zasadnicze strategie działania neoawangardy w sytuacji, gdy istnieje nadprodukcja artystyczna, a rynek sztuki określany jest przez interaktywny stosunek sztuki i mass mediów. Artystyczna buntownicza manifestacja przestała być fenomenem, a stała się chodliwym towarem<sup>4</sup>. Według Morawskiego:

1. Pierwsza strategia działania neoawangardy zmierza do tego, żeby sztukę zastąpić określonym sposobem bycia bądź grą z rzeczywistością. Gra ta przybiera różną postać: albo jest nieustanną prowokacją, albo kontestuje rzeczywistość zstana z punktu widzenia rzeczywistej koncepcji społeczno-politycznej, metafizyczno-refleksyjnej czy ludyczno-estetycznej. Linia ta wiedzie od Duchampa poprzez sztukę gestu do happeningu i performance.
2. Druga strategia rezygnuje z kontynuowania tradycyjnej praktyki artystycznej ze względu na prymat mass mediów – bezwzględny i nieunikniony. Wszystko sprawia, że telewizja i inne środki komunikacji masowej stanowią naszą codzienną strawę. Artysta czy antyartysta musi się włączyć w ten obieg kultury, rezygnując z wartości jednostkowych na rzecz komunałów i stereotypów, które co najwyżej parodiuje lub bierze w ironiczny nawias. Wartości są doraźne, wystawione na sprzedaż. Liczy się sukces, a nie charyzma czy jakaś eschatologia. Ta linia prowadzi do pop-artu do hiperrealizmu i zazębia się z lansowaną jako alfa i omega naszych dni sztuką fotomediów.

3. Trzecia strategia wiąże swoje nadzieje ze światem inżynierijno-technologicznym – z wejściem w świat maszyn. Sztuka tutaj to tyle co konstruowanie struktur analogicznych do tych, jakie przedstawiają maszyny cyfrowe, skrzynki cybernetyczne, zespoły komputerów itd. Ta linia wychodzi ze sztuki luministyczno-kinetycznej i zamyka się na tzw. *tec-art*.
4. Czwarta strategia wywodzi się ze sztuki systemowej oraz zerowej. Jej granicą jest metasztuka, całkowite zarzucenie produkcji obiektów o charakterze ikonicznym. Twórca zastępuje filozofa i krytyka sztuki. Definiując siebie, unicestwia zarazem wszelką dotychczasową tradycję.

Wpływ neoawangardy okazał się większy w krajach Europy Zachodniej i Ameryki z racji długofalowego, totalnego oddziaływania mass mediów. Dyfuzja kulturowa lat osiemdziesiątych dla krajów byłego bloku wschodniego oznaczała początek interakcji sztuki i mass mediów, podczas gdy ta interakcja dla Europy Zachodniej i Ameryki zaczęła osiągać stopień krytyczny.

Neoawangarda samookreśliła siebie jako przewodnika ery industrialnej, nieświadoma procesu destrukcji zastanych paradygmatów. Cztery wytyczone nurty działań neoawangardy w latach osiemdziesiątych przerodziły się w tzw. transawangardę. Termin „transawangarda” został wylansowany w 1980 roku przez włoskiego krytyka i historyka sztuki, Achille’a Benito Olivę. W latach 1980-1982 termin ten odnosił się wyłącznie do grupy tzw. „Arte Cifra” (w skład której wchodził: Mimmo Paladino, Sandro Chia, Francesco Clemente, Enzo Cucchi, Nicola de Maria, Ernesto Tatafiere), uprawiającej ekspresyjne malarstwo, ignorujące stylistyczną spójność i stosujące świadomie pastisz. Około 1983 roku zrodził się termin „transawangarda międzynarodowa”, obejmujący krąg nowego malarstwa i rzeźby z całej Europy. Popularność lansowany termin zawdzięcza książce Olivę *La Trans-avanguardia italiana* i kolejnej, która ukazała się kilka miesięcy później (1981 rok), *Transavanguardia-internationale*. Były one promowane przez wysokonakładowy magazyn włoski „Flash Art”. Oliva pisał, że odżyły upodobania do prymitywizującej prostoty, ale i jednocześnie poetyckiej deformacji. Założeniem ideowym jest dla transawangardy rejestracja tych elementów stylowych, których podstawą jest

*mimesis*, co stanowi zdradę idei pierwotnych i przywrócenie tego, co na początku z definicji ona odrzucała<sup>5</sup>.

Transawangarda, mając włoski rodowód, pamiętała idee futurystów, ale już sama nazwa odzwierciedla rzeczywisty stan świadomości twórców. Ponieważ eksperyment oczyszczających funkcji poprzednich formacji nie przyniósł oczekiwanych rezultatów – transawangarda powraca do figuratywnego malarstwa, odrzucając zasady sztuki konceptualnej. Inspiracje pochodzą z różnych źródeł: z ekspresjonizmu, malarstwa metafizycznego, informelu, a także z peryferyjnych rodzajów sztuki, np. rzemiosła. Ten nurt znalazł zwolenników we Francji, Niemczech. Lata 1980-1985 ujawniają fascynację malarstwem figuratywnym poprzednich epok: pojawia się manieryzm neoklasycyzy, neobarokowy itp. W USA obserwuje się w tym czasie odrodzenie minimal artu, sztuki geometrycznej i konceptualnej, obok charakterystycznego nurtu graffitistów<sup>6</sup>. Począwszy od lat pięćdziesiątych zmieniła się ontologia sztuki, ponieważ: *Partnerem we współistnieniu i kontrpartnerem w walce stało się dla człowieka otoczenie przedmiotowe przez niego samego wytworzone, które wszakże spotężniało i usamodzielniało się. [...] Świat wytworów człowieka sprzyja mu i zagraża, budzi lęki i nadzieje, wyzwala, więc podobne postawy do tych, jakie dawniej budziła natura*<sup>7</sup>.

Pojawia się opozycja: człowiek – przestrzeń digitalna, stworzona przez człowieka, która ujawnia świat zmienionej wrażliwości, zwiększonej czujności. W dobie ekspansji nowych mediów taki świat wpisany jest w tzw. cyberkulturę. Ryszard W. Kluszczyński pojęcie cyberkultury utożsamia z paradygmatem postmodernistycznym, w opozycji do modernistycznego i wiąże go ze strategią dekonstrukcji, wywiedzioną z filozoficznych rozważań Derridy<sup>8</sup>. Tekst (dzieło) w cyberkulturze zmusza do tzw. „czynnej interpretacji”, posiadającej charakter gry. Lektura sensu zostaje zastąpiona przez twórcze doświadczenie struktury dzieła, co oznacza tu nawigację (swobodne, wielokierunkowe przemieszczanie się pomiędzy wieloma elementami i poziomami struktury, z której dzieło wyłania się w wyniku owego przemieszczania się) poprzez kontekst przeobrażający się (ujawniający swą prawdziwą naturę) w trakcie tego doświadczenia w hipertekst. Kluszczyński zapożycza

pojęcia nawigacji i hipertekstu z terminologii komputerowej, podobnie jak i inne kluczowe pojęcia, np. interaktywność czy ściślej: sztuka interaktywnych mediów. Interaktywne dzieła o strukturze hipertekstowej są zjawiskami, które – zdaniem Kluszczyńskiego – uobecniają logikę dekonstrukcji. Odbiorcy takiego dzieła odstania się w chwili kontaktu z dziełem jedynie podstawowa warstwa inicjująca nawigację poprzez strukturę, z której dzieło może dopiero zostać przez tego odbiorcę zrealizowane. Warstwa ta zawiera w sobie szereg elementów, które spełniają rolę przejść do następnych poziomów dzieła. Powstałe w wyniku interakcji odbiorcy z programem komputerowym dzieło przyjmuje taki kształt, jaki nada mu odbiorca. Hipertekst jest kontekstem doświadczenia odbiorczego. Dzieło (tekst) określa Kluszczyński jako „maszynę do rozpleniania sensów”<sup>9</sup>. Jako rezultat gry artystycznej, dzieło takie niczego nie wyraża i niczego nie reprezentuje.

Ewa Wójtowicz podkreśla, że rozbudowana forma hipertekstowa nie jest dominantą interaktywnych projektów. Niektóre z nich, np. *te wpisujące się w zakres browser art lub bazujące na feesbacku z formularzy, mają skromną strukturę „przestrzenną” (a właściwie cyberprzestrzenną). Inne zaś, opatrzone wieloma linkami zarówno wewnętrznymi (w obrębie projektu), jak i zewnętrznymi, cechują się zawężoną możliwością interaktywnego kontaktu i oddziaływania*<sup>10</sup>. Cyberkultura, w tym rozumieniu, podważa fundamenty tradycyjnie pojętej estetyki, czyniąc rezultat artystycznego działania – dzieło – jakością pozanormatywną, uzależnioną od parametrów technicznych medium. Nastanie ery masowej komunikacji rodzi pytanie o etos współcześnie uprzywilejowany. Głębokie zmiany świadomości uczestników kultury wyżej wspomnianej ery są wynikiem przeobrażeń w ich otoczeniu. Jolanta Brach-Czaina analizując etos nowej sztuki zauważa, że *w świadomości ludzi współczesnych w miejsce opozycji dawnej „człowiek – natura” pojawiła się nowa opozycja, w której rzeczywistością przeciwstawianą człowiekowi są jego własne wytwory oraz natura przez niego przetworzona. [...] Gdy dawniej człowiek próbował w sztuce zapanować symbolicznie nad naturą, to dziś próbuje symbolicznie okiełznać żywioł cywilizacji*<sup>11</sup>.

Jednym ze sposobów opanowania tego żywiołu jest silne oddziaływanie sztuki poprzez mass media. Animacja należy do tych mediów, których istnienie w świadomości nowej sztuki zweryfikowane zostało pozytywnie. *Sztuka animacji jest kreacją ruchomych obrazów przy użyciu różnorodnych technik z wyłączeniem żywej akcji*<sup>12</sup> – głosi nowa definicja. Uprawomocnia ona te wszystkie produkcje, które, coraz bardziej odległe od narracji filmowej, coraz bliższe są idei czystego ruchu.

Na przełomie lat osiemdziesiątych do animacji wkroczyła aparatura wideo. Pojawiła się animacja komputerowa, cyfrowe sterowanie procesem realizacji, generatory koloru liter i wzorów itd.<sup>13</sup>. Animacja stosowana też była w tworzeniu hologramów, które wykonywało wielu twórców skupionych wokół utworzonego w 1975 roku Cabin Creek Center For Enviromental Studies w Nowym Jorku. Instytucja ta powstała z inicjatywy Harta Perry'ego, który jest też wynalazcą metody otrzymywania hologramu cylindrycznego<sup>14</sup>. Innym przykładem emancypującej się sztuki animacji są widowiska laserowe. Światową sławę uzyskały dwa: *Laserium* z 1973 roku i *Lovelight* z roku 1977. Poszczególne części pierwszego z nich nawiązywały do różnych zjawisk astronomicznych (tytuły: *Pulsar*, *Galaktyka spiralna*, *Wiatr słoneczny* itd.), a całość określono jako „laserowy koncert kosmiczny”. W podkładzie muzycznym wykorzystano zarówno utwory klasyczne (Bach, Strauss, Corelli), jak i przeboje muzyki pop (głównie grup: Pink Floyd i Emerson, Lake and Palmer). Widowisko *Lovelight* opatrzone zostało z kolei podtytułem „laserowy musical”. Jest to widowisko znacznie bardziej zaawansowane, jeśli chodzi o tematykę i ambicje artystyczne. Specjalnie dla niego stworzono nie tylko oryginalną muzykę, ale i aparaturę do projekcji. O ile w *Laserium* posłużono się obrazami abstrakcyjnymi, wywołującymi luźne skojarzenia kosmiczne, to w drugim przypadku występują już proste narracje i formy przedstawiające, co umożliwił laserowy projektor wynaleziony przez Jeana „Coco” Mantagu<sup>15</sup>.

Lev Manovich podkreśla, iż obecnie *nie da się precyzyjnie wyznaczyć granic między kinem a animacją; nie jest już ono indeksową technologią medialną, ale raczej gatunkiem malarstwa*<sup>16</sup>. [...] *Wszystko, co było charakterystyczne dla ruchomych obrazów*

*przed XX wiekiem – ręczne tworzenie obrazów, akcja układająca się w pętli, nieciągła natura przestrzeni i ruchu – odziedziczył bastard kina, jego cień i dopełnienie: animacja. To animacja przejęła XIX-wieczne techniki tworzenia ruchomych obrazów porzucone przez kino.*

*Opozycja między stylem animacji i kina określiła kulturę ruchomych obrazów XX wieku. Animacja wysuwa na plan pierwszy swą sztuczność, otwarcie przyznając, że jej obrazy to tylko reprezentacje. Jej wizualny język wykazuje więcej cech wspólnych z grafiką niż fotografią. Jest ona nieciągła i świadomie niespójna – z grubsza zarysowane postaci poruszające się na nieruchomym bardziej szczegółowym tle, rzadko i nieregularnie próbkowany ruch [...] oraz przestrzeń skonstruowana z osobnych warstw obrazu<sup>17</sup>.*

Autorski film animowany, w kontekście nowszej definicji, funkcjonuje na marginesie zarówno produkcji filmowych (będąc jakościowym dopełnieniem seriali animowanych dla najmłodszych widzów), jak i sztuki animacji (dynamicznie rozwijającej się dyscypliny epoki elektroniki). Obowiązujące do połowy lat siedemdziesiątych określenie filmu animowanego jako powstającego dzięki technice zdjęć „poklatkowych”, przestało być powszechne. W 1980 roku spotykamy się jeszcze z taką definicją u polskiego teoretyka filmu animowanego Andrzeja Kossakowskiego<sup>18</sup>. W technice „poklatkowej” realizacji każda klatka filmu naświetlana jest osobno, jak w aparacie fotograficznym. Dzięki zdjęciom poklatkowym możliwe jest iluzoryczne stworzenie wrażenia ruchu martwej materii przez dokonanie nieznacznych zmian w położeniu fotografowanego obiektu między kolejnymi zdjęciami. Wymaga to precyzyjnego scenariusza i scenopisu, który zdolny jest stworzyć tylko człowiek posiadający tzw. wyobraźnię kinestetyczną<sup>19</sup>. Autorski film animowany, nie związany z komercyjnym obiegiem, poszukuje stale nowych rozwiązań plastycznych satysfakcjonujących zarówno twórcę jak i odbiorcę, którzy żywo reagują na nowe konwencje. Jak stwierdza Brach-Czaina: *Rewolucja narzędzi dawno się dokonała. [...] Porzucenie płótna malarskiego na rzecz artystycznego przetworzenia przedmiotów realnych i otoczenia ludzkiego jest zmianą „dziwną” na tle dotychczasowej tradycji i bardziej zasadniczą niż przejście pomiędzy poszczególnymi stylami w ramach dawnego malarstwa<sup>20</sup>.*

W poszukiwaniu nowych środków wyrazu autorski film animowany podąża w latach osiemdziesiątych dwiema drogami:

- Rozwoju technologicznego<sup>21</sup>, gdzie istotne jest dążenie do przekraczania iluzji czasoprzestrzeni za pomocą narzędzi dostępnych w epoce digitalizacji. Poszukiwania np. Rybczyńskiego, określane mianem wejścia w czwarty wymiar<sup>22</sup>, stały się możliwe dzięki ewolucji technik wideo, komputerom i telewizji wysokiej rozdzielczości „High Definition”.
- Nowej formuły przekazu w systemie mass mediów, tożsamej coraz częściej z grą twórcy i widza o pozycję w tekście filmowym. Postmodernistyczna gra jest zjawiskiem charakterystycznym dla czasów ekspansji nowych mediów oraz związanych z tym przewartościowań w sferze estetyki i recepcji sztuki.

Ta druga droga umożliwia porozumienie pomiędzy twórcą a odbiorcą poprzez grę inicjowaną przez tego ostatniego, ale otwartą. Przez swój zasięg i zakres oddziaływania jest istotniejsza niż pierwsza. Etos nowej sztuki sprawia, że twórca przestaje walczyć o utracone prawa awangardy, zyskując dystans konieczny do zrozumienia tajemnicy mass mediów. Film animowany narodził się powtórnie jako uniwersalny środek wyrazowy nowej sztuki. We Włoszech i w Anglii został wprowadzony eksperymentalnie do szkół (programy szkolne obejmują przedmiot pt.: *Realizacja filmu animowanego*). W latach osiemdziesiątych zaczęli interesować się nim niezależni twórcy i uczelnie artystyczne oraz instytucje popierające film artystyczny, jak na przykład National Film Board of Canada. Przeniknął do nurtów awangardowych jako „Cartoon” i film „plastelinowy” odwołujący się do starych konwencji i postaci z filmów Disneya, Langa czy Avery’ego, nie przestrzegając jednak żadnych stałych reguł stylistycznych i dramaturgicznych i mając znacznie bardziej indywidualny charakter. Nagły nawrót do „cartoonu” czy tradycyjnej kreskówki wiąże się ze śmiałym podkreśleniem przez film tego typu – swego populistycznego rodowodu od jarmarku i karykatury<sup>23</sup>. Jest to wyzwanie rzucone starym konwencjom, przy zachowaniu intencji, żeby cieszyć. Według najprostszej i najczęściej przytaczanej definicji sztuka jest bowiem próbą tworzenia form, które cieszą i które się podobają<sup>24</sup>. Etos nowej sztuki w dużej mierze zależy od zasięgu oddziaływania



też wśród odbiorców. Istotne jest zainicjowanie gry, ale już sam wybór medium jest kreacją. Jak twierdzi Jerzy Kucia: *Funkcja, jaką plastyka spełnia w filmie, powinna uzasadniać, dlaczego wybrany problem artystyczny realizowany jest w tej dziedzinie sztuki. Fakt użycia filmu jako medium powinien być wręcz umotywowany niemożliwością zrealizowania danego zagadnienia w innej dyscyplinie. Film animowany organicznie wiążący wszystkie środki, z jakich powstaje, tworzy nie produkt pośredni między tymi dyscyplinami, lecz gatunek odmienny, o odrębności zarysowującej się bardzo zdecydowanie*<sup>25</sup>.

Wybór medium jest zatem wyborem znaczącym, tzn. wizja twórcy współgra z istotą medium (tzw. myślenie obrazem). Reżyser autorskiego filmu animowanego jest realizatorem wszechstronnym, tzn. spełnia kilka funkcji jednocześnie: jest autorem plastyki filmowej, scenopisu, animatorem, często autorem oprawy dźwiękowej. Istotna jest umiejętność wykorzystania interferencji filmu i plastyki, co stwarza możliwości poszerzania środków wyrazowych animacji. Ważne jest również wycucie języka animacji. Film animowany, będąc sztuką synkretyczną<sup>26</sup>, wiąże organicznie plastykę, anegdotę, skrót myślowy, dźwięk oraz wyobraźnię kinestetyczną, która pozwala kreować kolejne fazy ruchu postaci i przedmiotów, stanowiących elementy gry audiowizualnej. Każda z funkcji, jaką spełnia twórca, jest równie ważna, gdyż jest konsekwencją któregoś z etapów realizacji filmu. Z tej perspektywy widać wyraźnie, że autorskiego filmu animowanego nie dotyczy problem, który tak żywo dyskutowany jest w związku z filmem fabularnym: kto jest autorem?<sup>27</sup>. Podkreślić trzeba, iż twórca autorskiego filmu animowanego – jednocześnie plastyk i filmowiec – nie rozdziela tych funkcji. Często mówił o tym Kossakowski: *Twórca plastyk musi przestawić się z tradycyjnego statycznego traktowania dzieła sztuki na pełną dynamizm wyobraźnię. Procesowi animacji poddaje się bowiem z powodzeniem tylko takie dzieła plastyczne, które zostało specjalnie w tym celu powołane do życia*<sup>28</sup>.

Autorski film animowany plasuje się wśród twórczych dyscyplin mogących łączyć wyobraźnię twórcy z oczekiwaniami odbiorców. Jest on bowiem rezultatem przekształcenia wyobraźni malarza, żyjącego w nowej rzeczywistości. Przestrzeń audiowizualna stale

się dla niego poszerza. Film animowany zamiast iluzji działania w świecie, którą daje film fabularny, proponuje grę<sup>29</sup> organizującą obraz świata zapamiętanego. Jest to gra nietypowa. Istnieje w zawieszeniu, gotowa do zaistnienia. Zostaje zainicjowana, jeśli zainteresuje się nią ktoś spoza świata żywej wyobraźni twórcy. Autorski film animowany jest zatem zapisem gry, z którą widz spotyka się po raz pierwszy. Widz też decyduje, czy ją podejmie. Wejście w grę daje możliwość wejścia w interaktywne centrum komunikacji. Ważne jest wywołanie rezonansu dwóch wyobraźni: twórcy i odbiorcy. Nie ma jednej ustalonej linii organizującej percepcję. Gra bardziej sugeruje współdziałanie dwóch wyobraźni niż aneksję którejś z nich (najczęściej poddawał się odbiorca, gdyż twórca występował z pozycji wszechwiedzącego narratora). W nowej świadomości sztuki, w systemie szybko zmieniających się konwencji, gra po raz pierwszy jest grą trudną. Autorski film animowany ma specyficzną publiczność, która poszukuje sztuki integrującej w systemie nowych mediów. Zmiana instytucji zainteresowanych tym nurtem twórczości wskazuje, że lata osiemdziesiąte były ważne dla twórców i dla odbiorców autorskiego filmu animowanego. Zmieniła się świadomość istoty tej sztuki, która znalazła nową jakość w ilościowej produkcji światowej sztuki animacji. Wraz z rewolucją narzędzi w sztuce zmieniło się zasadnicze podejście do istoty medium. Sztuka animacji to nowa jakość, czyli nowa forma plastyczna<sup>30</sup> oraz adekwatny do niej ruch z organizującą percepcją ideą gry. Możliwości wyrazowe filmu animowanego są różne w różnych kręgach kulturowych, zależnie od narzucających się kontekstów i clichés funkcjonujących w obrębie danej kultury. Twórcza wyobraźnia, świadomość istoty medium filmowego oraz skondensowana narracja – to warunki niezbędne, aby podjąć grę wyobraźni w sztuce animacji, którą to grę Karol Irzykowski w *Dziesiątej Muzie* nazwał filmem czystym<sup>31</sup>.

Twórca autorskiego filmu animowanego poszukuje takich form plastycznych, które poprzez ruch (animowanie) spełniają ideę filmu czystego. Eliminuje tym samym mimetyczność form. Powstałe w ten sposób dzieło jest czystą kreacją, w odróżnieniu od filmu fabularnego, do którego stosuje się pojęcie *mimesis*, gdyż fotografia jest rzeczywistością „przemycną” do filmu. Reżyser ma wciąż

bardzo duże możliwości łączenia środków wyrazu innych dyscyplin z filmowymi środkami wyrazu. W Polsce na przykład Antonisz zgłębiał tajniki filmu *non-camerowego*<sup>32</sup>, Sroczyński odkrył *grease-pictures*, Dumała użył tworzywa gipsowego. We wszystkich tych przypadkach poszukiwanie nowej formy jest wewnętrznym imperatywem każdego twórcy. Rozpoznając szczególne właściwości tworzywa, z którego powstaje filmowa plastyka, każdy twórca stara się je maksymalnie wyzyskać dla wydobycia ekspresji obrazu, jaki przechowuje się w umyśle. Ernst H. Gombrich w pracy dotyczącej psychologii przedstawienia obrazowego<sup>33</sup>, zwrócił uwagę, że w przypadku każdego twórcy istnieje psychiczne nastawienie do poszukiwania takich motywów i form, które potrafi oddać własnymi środkami, czyli za pomocą schematów, jakich się nauczył i którymi się posługuje. Jak twierdzi Gombrich: *Sztuka zakłada mistrzostwo. Im większy jest artysta, tym pewniej będzie instynktownie unikał zadań, którym jego kunszt nie sprosta*<sup>34</sup>. Potwierdza to tezę, że *sztuka powstająca w wyobraźni twórcy wyraża nie świat widzialny, ale twórcze doświadczenie świata. Artysta raczej widzi to, co tworzy, niż tworzy to, co widzi*<sup>35</sup>.

Uwarunkowania filmu animowanego (autorska plastyka, konieczność posiadania wyobraźni kinestetycznej) sprawiają, że ów mechanizm starannego selekcjonowania motywów i form jest szczególnie widoczny. Podkreślę raz jeszcze, że wybór filmu animowanego jako medium jest ściśle związany z niemożnością zrealizowania wybranego twórczego problemu w innej dyscyplinie sztuki. Fascynacja Piotra Kamlera pewnego typu rytmicznością (przebiegów czasowych, motywów plastycznych) wynika z możliwości, jakie stwarza medium. Animowanie jest procesem ciągłym (od powstania obrazu w umyśle artysty, poprzez stworzenie form plastycznych, ożywienie ich poprzez rejestrację, a następnie projekcję), który wymaga wewnętrznej kontroli. Kamler śledzi i bada „magiczne” rezonanse, jakie wywołują rytmiczności przez niego ożywionego obrazu. Tylko film animowany stwarza warunki dla tak intymnej kreacji. Z tych samych względów – pełnej swobody ożywiania wewnętrznego świata twórcy – Antonisz zgłębiał tajemnice filmu *non-camerowego*, który uznał za nie docenione narzędzie kształtowania wyobraźni. Dla Dumały kamień

litograficzny okazał się ciekawym tworzywem, nie w pełni jeszcze docenionym przez innych twórców. To tworzywo znakomicie współgra z istotą medium na jego aktualnym etapie rozwoju. Dla Sroczyńskiego z kolei film animowany jest obietnicą spełnienia szeregu pomysłów, dla których statyczność karykatury prasowej jest poważnym ograniczeniem. Atmosferę jarmarku, natłoku informacyjnego (nie zawsze cenzurowanego), wymykającego się kontroli – przenosi on do filmu. Dla reżysera nowa forma plastyczna to forma przypominająca drapieżność, brzydotę, agresję współczesnego świata, zdominowanego przez mass media.

Zatem stworzenie nowej formy wymaga od twórcy przeniknięcia nie tylko tajemnicy medium (tak jest w przypadku każdego filmu), ale przede wszystkim odkrycia wewnętrznej ekspresji wybranej plastyki filmowej i wykorzystania jej dla oddania atmosfery czasu, w który się wpisuje. Widz może zaakceptować plastyczną formę animowaną przez twórcę lub ją odrzucić. Ruch zwielokrotnia efekt teje formy. Jest doznaniem intuicyjnym. Rodzi tzw. *dissolving views*<sup>36</sup>, czyli obrazy magiczne, które istnieją w każdym obserwatorze niczym fotografie nie zanurzone jeszcze w roztworze wywoływacza. Metafizyczne doznanie ruchu sprawia, że twórca filmu animowanego stara się w nim odnaleźć źródło swoich uporczywych poszukiwań prawdy: w sobie, świecie, poprzez sztukę. Widzi, wykorzystując mechanizm zwrotny – olśniewającą, lecz przelotną i zagubioną w masie innych, prawdziwą wizję rzeczy. Obecność obrazów magicznych, powracających motywów narracyjnych, form plastycznych i ruchów – to fragmenty wizji docierające do świadomości twórcy w czasie percepcji świata empirycznego. Im bliżej źródła jest twórca, tym większe zaangażowanie widza. Stworzona dla potrzeb gry wyobraźni narracja jest maksymalnie zagęszczona. Anegdota porządkuje myśli i koncentruje uwagę na ruchomym geście-puencie. Czytelny dla widza *gest*<sup>37</sup> w sposób najbardziej sugestywny wywołuje poruszenie wyobraźni.

Kiedy film animowany okazał się atrakcyjny dla nowych mediów – film autorski stał się narzędziem *homo creatora*, czyli podmiotu<sup>38</sup>, który myśli obrazami. Rzeczywistość filmu animowanego nie jest iluzją rzeczywistości aktualnej. Georges Siflanos twierdzi, że ten rodzaj filmu nieustannie przekracza iluzję realności, podkreślając

sztuczność. Przez ten zabieg film animowany staje się bardziej rzeczowy niż film fabularny<sup>39</sup>. Rzeczywistość ta wchodzi bezpośrednio w świat wyobrażony twórcy, jak i – poprzez *dissolving views* – odbiorcy.

<sup>1</sup> Jeszcze przed wynalezieniem kinematografu odbywały się spektakle teatru optycznego Emilé'a Reynauda. Irzykowski uznał film rysunkowy za rękojmię sztuki. Film fotograficzny jest dla autora namiastką tymczasową filmu malarskiego. Patrz: K. Irzykowski, *Dziesiąta Muza. Zagadnienia estetyczne kina*, Kraków 1982, s. 258-259.

<sup>2</sup> Patrz: S. Hayward, *Przeszłość animacji*, op. cit., s. 57-59; J. Halas, *Jak wykorzystać nowe medium*, „Animafilm” 1980, nr 6, s. 64-65; J. Halas, *Grafika laserowa*, „Animafilm” 1979, nr 2, s. 73 oraz M. Holyński, *Zabawa w obrazki*, „Wiedza i Życie” 1996, nr 9, s. 64-68; D.B. Szczerba, *Fraktalne oblicze natury*, „Wiedza i Życie” 1996, nr 10, s. 22-27.

<sup>3</sup> Sztuka interaktywna odmitologizowuje – jak twierdzi Ryszard Kluszczyński – rolę artysty-demiurga, nadając jej funkcję designera kontekstów dla odbiorczej kreacji. Współcześnie, w sztuce interaktywnej, idea autora zastępowana jest przez ideę autorstwa – wspólny cel artystów i odbiorców. Nastąpiły znaczące przemieszczenia związanych ze sztuką ról i zmiany ich zakresu kompetencji. Patrz: R. Kluszczyński, *Postmodernizm i cyberkultura*, w: *Postmodernizm po polsku*, red. D. Szajnert-Kadyńska, Łódź 1996, s. 9-10.

<sup>4</sup> Por. interpretacje programu i strategię neoawangardy według S. Morawskiego w wstępie *Czy zmierzch estetyki?* w: idem, *Zmierzch estetyki – rzekomy*

*czy autentyczny?*, Warszawa 1987, s. 96-98. Por. też J. St. Wojciechowski, *Strategie sztuki w postmodernistycznej kondycji kultury*, w: *Sztuka i estetyka po awangardzie a filozofia postmodernistyczna*, pod red. A. Zeidler-Janiszewskiej, Warszawa 1994, s. 11-22.

<sup>5</sup> Por.: hasło „Transawangarda” oraz analizę programu i historii ruchu u: T. Rudomino, *Maly Leksykon Sztuki Współczesnej. Od abstrakcji amerykańskiej do postmodernizmu*, Warszawa 1990, s. 94-95 oraz s. 5-25. Por. K. Stanisławski, *Nowa ekspresja*, w: *Encyklopedia Kultury Polskiej XX wieku. Od awangardy do postmodernizmu*, op. cit., s. 403-427. Por. też: pojęcie „dehumanizacji sztuki”, w: *Estetyka a hermeneutyka*, pod red. F. Chmielowskiego, UJ, Kraków 1990.

<sup>6</sup> O tendencjach amerykańskiej sztuki graffiti pisze Ewa Marschall. Patrz: E. Marschall, *Postgraffiti*, „Sztuka” 1985, nr 4, s. 46-48.

<sup>7</sup> J. Brach-Czaina, *Etos nowej sztuki*, Warszawa 1984, s. 26.

<sup>8</sup> Patrz: R. W. Kluszczyński, *Postmodernizm i cyberkultura*, op. cit., s. 1-12. Por. też: R. W. Kluszczyński, *Ponowoczesność – dekonstrukcja – cyberkultura*, w: idem, *Społeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimedialna*, Kraków 2001, s. 55-73.

<sup>9</sup> Ibidem, s. 7.

<sup>10</sup> E. Wójtowicz, *Net art*, Kraków 2008, s. 106.

- <sup>11</sup> J. Brach-Czaina, *Etos nowej sztuki*, op. cit., s. 26-27.
- <sup>12</sup> Definicję tę w oryginale przytacza M. Giżycki, *Nowe tendencje w filmie animowanym*, „Powiększenie” 1983, nr 3, s. 59.
- <sup>13</sup> Z pozycji praktyka S. Hayward przedstawia możliwości zastosowania animacji obecnie i w przyszłości, w łączności z systemem komputerowym i cyfrowym. Patrz: S. Hayward, *Przyszłość animacji*, op. cit. Por. też. *Nowe stulecie*, rozdz. XII, w: *Sztuka animacji. Od ołówka do piksela. Historia filmu animowanego*, red. Jerry Beck, przekł. E. Romkowska, A. Kołodyński, Warszawa 2006, s. 336-379.
- <sup>14</sup> Por.: D. Ehrlich, *Holografia animowana w Ameryce*, „Animafilm” 1980, nr 2.
- <sup>15</sup> Patrz: M. Giżycki, *Nowe tendencje...*, op. cit., s. 61-62.
- <sup>16</sup> L. Manovich, *Język filmu*, op. cit., s. 429.
- <sup>17</sup> Ibidem, s. 432-433.
- <sup>18</sup> A. Kossakowski, *O animacji filmowej*, w: *Film animowany: sesja doskonała*, Bielsko-Biała, 6-11.IX. 1979: materiały, pod red. Z. Ślęzakowskiego, Warszawa 1980, s. 5.
- <sup>19</sup> Wyobraźnia kinestetyczna – w sensie psychologicznym – to cecha psychiki ludzkiej wyrażająca się w zdolności do ożywiania poprzez zaprogramowany świadomie ruch elementów plastycznych istniejących tylko dla potrzeb filmu.
- <sup>20</sup> J. Brach-Czaina, op. cit., s. 26.
- <sup>21</sup> Por. stanowisko Kossakowskiego, który uznaje animację za kategorię techniczną, w: A. Kossakowski, *O animacji filmowej*, op. cit., s. 3-5 oraz A. Kossakowski, *Polski film animowany 1945-1974*, Wrocław 1977, [zwł. rozdz. 3-6], s. 132-168.
- <sup>22</sup> Por.: studium poświęcone dokonaniom Rybczyńskiego i jego postawie artystycznej, w: *Zbigniew Rybczyński. Podróżnik do krainy niemożliwości: wokół twórczości Zbigniewa Rybczyńskiego*, red. Z. Benedyktowicz, Warszawa 1994.
- <sup>23</sup> Patrz: M. Giżycki, *Nowe tendencje...*, op. cit., s. 63.
- <sup>24</sup> Por.: H. Read, *Definicja sztuki*, cz. 1, w: idem, *Sens sztuki*, przekł. K. Tarnowska-Konarek, Warszawa 1994, s. 5-6.
- <sup>25</sup> J. Kucia, *Film animowany jako autonomiczna dziedzina sztuki i jego związki z plastyką*, „Powiększenie” 1984, nr 1, s. 31.
- <sup>26</sup> Krzysztof Stanisławski dowodzi, że film animowany jest sztuką synkretyczną. Patrz: K. Stanisławski, *Film animowany – sztuka synkretyzmu*, „Powiększenie” 1983, nr 1, s. 62.
- <sup>27</sup> Problem autorstwa w filmie fabularnym porusza studium Marka Hendrykowskiego pt.: *Autor*, w: *Słownik Pojęć Filmowych*, t. III, pod red. A. Helman, Wrocław 1992, s. 7-41. Porównaj też inne studia M. Hendrykowskiego o autorstwie filmowym oraz studium Tadeusza Lubelskiego. Patrz T. Lubelski, *Strategie autorskie w polskim filmie fabularnym lat 1945 – 1961*, UJ, Kraków 1992.
- <sup>28</sup> A. Kossakowski, *Polski film animowany 1945-1974*, op. cit., s. 161.
- <sup>29</sup> Interesujący mnie kontekst pojęcia gry jest kontekstem postmodernistycznym, wywiedzionym z filozofii Jacquesa Derridy i strategii dekonstrukcji. Dla Derridy system wartości jest zawsze sztuczny i podstawową regułą, na jakiej opiera się ludzkie istnienie staje się „wolna gra”, poczynając od nieskrępowanej gry z językiem. Ontologiczne pojęcie „wolnej gry” jest punktem wyjścia do podjęcia dyskusji na temat ideologii (problem „écriture” jako operacji ideologicznej) i strategii „dyseminacji”.
- <sup>30</sup> Forma plastyczna w filmie animowanym podporządkowana jest formie filmowej, zatem jest elementem współdziałającym z ruchem, dźwiękiem, mimo że zazwyczaj dominuje. Taka forma plastyczna rodzi się w wyobraźni kinestetycznej twórcy i jako symbiotyczna z ruchem – zasadniczo różni się od statycznej formy plastycznej: ma odniesienie do Croceńskiej filozofii sztuki jako

intuicji i do formy w sztuce. Patrz: C. L. Ragghianti, *Cinema art figurative*, Torino 1952. Ragghianti definiował istotę dzieła sztuki jako formę rozwijającą się zgodnie z prawami wewnętrznymi, autonomicznie, bez jakiegokolwiek styczności ze światem empirycznym. Dla autora obraz filmowy stanowi dialektyczną jedność „kosmosu i osobowości”. Współcześnie tę dialektykę rozumie się jako „grę o tekst”, zainicjowaną wyborem medium. Z perspektywy psychologii odbioru ważne jest stanowisko Jana M. Petersa w: *Pictorial Signs and the Language of the Film*, Amsterdam 1981 r. Według niego forma pozbawia przedmiot realności (widzimy to poprzez postawę kontemplacyjną) i nie jest tym, co się widzi, lecz jak się widzi. Por.: stanowisko Ragghiantiego i Petersa w: A. Helman, *Słownik Pojęć Filmowych*, t. II, Wrocław 1991, s. 5-35.

<sup>31</sup> K. Rzykowski, *Dziesiąta Muza, Zagadnienia estetyczne kina*, op. cit., s. 252-267. Istotne jest tu porównanie filmu rysunkowego i filmu czystego ruchu. Porównanie to prowadzi Rzykowskiego do stwierdzeń, które wskazują na przeczcucie filmu animowanego jako odrębnej sztuki.

<sup>32</sup> J. Antoniszczak napisał i opublikował *Manifest artystyczny Non-Camera*, który wydał W. Mischke, op. cit., s. 9-18.

<sup>33</sup> E. H. Gombrich, *Sztuka i złudzenie: o psychologii przedstawiania obrazowego*, przekł. J. Zarański, Warszawa 1981.

<sup>34</sup> Ibidem, s. 87.

<sup>35</sup> Porównaj analizę Gombricha dotyczącą malarstwa, ibidem, s. 87 i 90.

<sup>36</sup> Pojęcie użyte przez Henri Bergsona w języku angielskim, nie mające swojego francuskiego odpowiednika. Patrz: H. Bergson, *La perception du changement*. Conférences faites a L'Université d'Oxford Les 26 et 27 mai 1911, Oxford Atthe Clarendon Press, 1911, s. 10. Por. przekład polski: *Pojęcie i kontekst dissolving views*,

w: H. Bergson, *Myśl i ruch. Wstęp do metafizyki. Intuicja filozoficzna. Postrzeżenia zmiany. Dusza i ciało*, przekł. P. Beylin i K. Bieszyński, Kraków 1963, s. 105-109. Teorię *dissolving views* twórczo rozwiniął Gilles Deleuze, tworząc tezę o obrazie-ruchu i jego trzech wariantach w: idem, *Cinéma 1. L'image-mouvement*, Paris 1983 oraz idem, *Cinéma 2. L'image-temps*, Paris 1985, przekł. pol. fragmenty: F. Blusztajn, „*Obraz-ruch*” i jego trzy warianty. *Drugi komentarz do Bergsona*, „Kwartalnik Filmowy” 1993, nr 2.

<sup>37</sup> Gest – rozumiany jest najczęściej jako kulminacja narracji filmowej, która wydzielona jest dzięki zastosowaniu:

- szczególnych środków wyrazu,
- zmiany tempa filmu,
- zmiany tonów emocjonalnych, co prowadzi do globalnego rozwiązania podjętej w obrazie (jako całości) problematyki.

Tożsamy z kulminacją gest funkcjonuje w obrazach tworzonych zgodnie z logiką czasową. W sztuce postmodernistycznej g e s t oznacza raczej charakterystyczne c l i c h é, będące podstawą pastiszu, collage'u, wokół którego toczy się gra znaczeń. Vilém Flusser stworzył pojęcie gestu postindustrialnego, który to gest jest postideologiczny i zaprogramowany, a rzeczywistością, w której funkcjonuje, nie jest informacja, lecz znaczenie informacji. Taki gest dotyczy wszystkich funkcjonariuszy, od urzędników bankowych po prezydentów. *Efektom gestu fotograficznego są zdjęcia otaczające nas zewsząd. Namysł nad nimi może być potraktowany jako wstęp do zbadania wszechobecności powierzchni*. Patrz: V. Flusser, *Ku filozofii fotografii*, Katowice 2004, s. 43.

<sup>38</sup> Pojęcie rozwinięte przez J. Kuczyńskiego w: idem, *Homo Creator. Wstęp do dialektyki człowieka*, Warszawa 1976.

<sup>39</sup> Por. G. Sifianos, *Entre prose et poésie*, „CinémAction” 1989, nr 51, s. 183 [numer monograficzny: *Le cinéma d'animation*, pod red. P. Vimeneta, M. Roudevitcha].

Joanna Spalińska-Mazur  
ANIMATION CARTOONS IN THE ERA  
OF NEW AUDIOVISUAL MEDIA

Animated cartoons gained new status when they became an element of new media art. In fact, art has become closely related to science and technology. As the result of that, both artists and art lovers received new inspiration. Artists working on cartoons discover new artistic forms, which are connected with 'pure film' through different methods of animation. Cartoon artists use their intuition and try to avoid mimetic elements. They produce 'dissolving views' which can be considered as 'magic images' that can be compared to photographs before they are developed. Magic images exist in on-lookers' imagination. Cartoon artists look for the truth in the reality, in themselves and they use art as research tool. Moving pictures reveal their metaphysical element through movement of pictures. On-lookers use feedback mechanisms in order to discover illuminating, though fleeting and lost-again in multitude of things, the true vision of the reality.