

JEJ VINCENT

W Internecie zobaczyłam zapowiadający produkcję trailer i wiedziałam, że muszę się dostać do tej ekipy. Od razu wiedziałam, że jest to przełomowa technologia, że ten film stanie się częścią historii sztuki.

Reżyserami *Vicenta* są Dorota Kobiela i Hugh Welchman (producent oskarowego *Piotrusia i wilka*). To oni postanowili stworzyć w animacji nową jakość – ożywić obrazy słynnego malarza i opowiedzieć za ich pomocą sensacyjną historię. Scenariusz, który współtworzył Jacek Dehnel, wykorzystuje listy van Gogha – stąd tytuł, zaczerpnięty z kończącej korespondencję formuły. Nie jest to jednak biografia ani dokument poświęcony twórczości malarza – to raczej sensacyjna fabuła w nowym opakowaniu, film dla miłośników kina gatunkowego.

Najpierw nakręcono „normalny” film z aktorami, wybranymi według kryterium podobieństwa do postaci z obrazów sławnego Holendra (zagrali m.in. Jerome Flynn i Saoirse Ronan). Odpowiednio ubrani i ucharakteryzowani, mogli odegrać przed kamerą sceny inspirowane w warstwie plastycznej twórczością van Gogha. Następnie poszczególne kadry były wyświetlane rzutnikiem na specjalnie przygotowaną płytę. Kopiując kolorystykę i sposób prowadzenia pędzla, będący członkiem ekipy artysta malował w technice olejnej obraz, który po sfotografowaniu stawał się klatką filmu. Po stworzeniu całej serii takich prac dzieło van Gogha „ożywało”. By ruch był w miarę płynny, potrzeba było 12 klatek na sekundę, więc pomysłodawcy musieli zaangażować całą „armię van Goghów”.

Wysłałam swoje port folio – oddzwonili tego samego dnia z informacją, że pierwszy egzamin jest za trzy dni w Gdańsku. Wzięłam urlop i pojechałam. Musiałam skopiować portret i go zaangażować – postać miała się poruszyć i coś powiedzieć. Trzeba też było szybko nauczyć się obsługi programu do animacji komputerowej Dragonframe.

5000 artystów wysłało producentom swoje zgłoszenia. Na testy przyjechało 1000 osób, ostatecznie w trzech studiach (w Gdańsku, Wrocławiu i pod Atenami) nad filmem pracowało 120 malarzy, wybranych po długiej rekrutacji.

Po tych trzech dniach w Gdańsku był drugi etap we Wrocławiu. Tutaj przez trzy tygodnie malowaliśmy konkretne ujęcie – chodziło o sprawdzenie nie tylko jakości, ale i szybkości pracy. Trzeba było zaryzykować – zaczynał się nowy semestr, więc musiałam wziąć na pół roku bezpłatny urlop z uczelni. Na szczęście udało mi się dostać do ekipy pracującej nad filmem. Musiałam na pół roku wynająć sobie mieszkanie we Wrocławiu i pracować po 12 godzin dziennie. Przez ten czas namalowałam trzy sceny, ponad 400 klatek.

W filmie Kobieli i Welchmana są dwa rodzaje scen – czarno-białe i kolorowe. W tych pierwszych, budujących fabułę, widzimy postać malarza i inne osoby opowiadające o jego ostatnich dniach. Sceny kolorowe to animowane wersje obrazów van Gogha – w filmie jest to świat widziany jego oczami, gdy narracja jest prowadzona z punktu widzenia bohatera.

Kolor był wyzwaniem, choć oczywiście dla malarza nie powinno być problemem odtworzenie układu barw kopiowanego obrazu. Ale tu zadanie było trudniejsze – trzeba było uzyskać taki kolor, by z oryginałem zgadzał się obraz na ekranie aparatu fotograficznego rejestrującego efekty pracy. Innymi słowy – trzeba było uwzględnić przekłamanie obiektywu. W dodatku czasami malowaliśmy sceny dziejące się o zmroku. Z każdą sekundą filmu miało gasnąć światło, więc trzeba było ściemniać kolory. I za każdym razem wyobrażać sobie, jak to zobaczy kamera.

Wyobraźnia potrzebna też była do malowania dalszych ciągów płócien van Gogha. Powiedzmy, że na obrazie widzimy kobietę idącą ulicą miasteczka. Gdy obraz „ożywa”, kobieta musi się przesunąć względem otoczenia, a miejsce, które do tej pory zajmowała, trzeba czymś wypełnić – domalować dalszy ciąg ściany czy trawnika.

Każda klatka była zatwierdzana przez osobę nadzorującą dane studio, a potem przez panią reżyser. Zdarzało się, że praca była odrzucana, na przykład z powodu złych odcieni, i wszystko trzeba było zaczynać od nowa. Niektóre osoby przemalowywały jedną klatkę nawet osiem razy. Były też zmiany scenariuszowe i wtedy nawet udaną pracę trzeba było powtarzać.

Obrazy wykorzystane w filmie osiągają już na aukcjach cenę kilku tysięcy euro. Jeżeli pomnożylibyśmy tę sumę przez 65 000 (liczba klatek), otrzymalibyśmy astronomiczną kwotę. Ale nie jest to takie proste – kolejne klatki w danej scenie nie powstawały całkiem od początku. Specjalna technologia przygotowania podobrazia pozwalała ścierać część obrazu i malować z wykorzystaniem już powstałego tła kolejne klatki.

Gdyby niczego nie ścierać, film powstawałby trzydzieści lat. Jedną klatkę maluje się nawet dwa-trzy dni. Ja przez pół roku zrobiłam trzy sceny. Najdłuższa miała 250 klatek, czyli dwadzieścia sekund, ale w filmie są też sceny trzyminutowe.

Film miał już pokaz w Muzeum Narodowym w Londynie, zobaczyli go też widzowie festiwalu w Annecy (zdobył tam nagrodę publiczności). Teraz zobaczą go miłośnicy kina w ponad stu krajach. Jak go ocenią? Co powie krytyka? Ja zachęcam do pozostania na sali do końca napisów i odszukania na liście twórców nazwiska Darii Solar.

Daria Solar, łódzka malarka i pedagog, anglistka, a zarazem absolwentka grafiki komputerowej w Wyższej Szkole Informatyki w Łodzi, od 2011 roku należy do ZPAP. Specjalizuje się w malarstwie olejnym, jej ukochany temat to człowiek, a ulubiony styl to realizm magiczny.