

Klatki na wolności

Najbardziej fascynujące w filmie animowanym jest to, że nie ma granic. Można ożywić i opowiedzieć każdą historię, która przyjdzie nam do głowy. Artysta stwarza świat od zera i nadaje mu dowolne atrybuty - na kartce papieru, w przestrzeni, w komputerze. Tę fascynację, bogactwo światów i różnorodność technik najlepiej uświadamia wystawa „Animacja 25” w Ośrodku Propagandy Sztuki (trwa do 8 VI). Pokazano tu prace wielu roczników studentów Szkoły Filmowej w Łodzi. Wśród nazwisk autorów znajdziemy uznanych dziś artystów, ale i tych, którzy właśnie kończą naukę i zdobywają nagrody na ważnych światowych festiwalach.

- Ci, którzy przychodzą do Szkoły Filmowej, marzą, by być wielkimi twórcami - mówi Krzysztof Rynkiewicz, kierownik Katedry Filmu Animowanego i Efektów Specjalnych. - I słusznie - niech dążą. Czasem jednak życie weryfikuje marzenia. Animatorzy trafiają do agencji reklamowych, firm tworzących gry komputerowe, strony internetowe, zajmujących się postprodukcją filmową, czyli koloryzacją lub efektami specjalnymi. Animacja jest wszędzie - ruchome obrazki migają w telewizji, w Internecie, w teatrze i na ulicach.

Szkoła Filmowa uczy reżyserii - czyli panowania nad wszystkimi etapami powstawania filmu. Reżyser nie musi sam fotografować ani rysować. To jest praca zespołowa i on kieruje zespołem realizującym film. Nad rozwojem artystycznym adeptów czuwają artyści tej miary, co Piotr Dumala, Marek Skrobecki, Mariusz Wilczyński. Jednak prestiżowa uczelnia przy Targowej nie jest już jedynym miejscem w Łodzi, gdzie można nauczyć się animacji. Od kilku lat zajęcia takie proponuje Wydział Sztuk Wizualnych Akademii Sztuk Pięknych. Duży wpływ na to, że pojawił się tu film animowany, miała firma BreakThru, która w Łodzi realizowała „Piotrusia i wilka” (zdobył Oscara), a potem „Latającą maszynę”. Wielu studentów i absolwentów pracowało przy tych produkcjach. Okazało się, że dla plastyków to jest fascynujący świat. Teraz, kiedy kolejne swoje projekty firma realizuje w Gdańsku, nadal poszukuje specjalistów od animacji na ASP w Łodzi.

- Nie zamierzamy robić konkurencji Szkole Filmowej - mówi Przemysław Wachowski, dziekan Wydziału Sztuk Wizualnych ASP. - Kształcimy animatorów, rysowników, konstruktorów lalek, twórców storyboardu i rysunku koncepcyjnego, twórców gier komputerowych. U nas warsztat to podstawa. Program zaczyna się od malarstwa i rysunku ze świadomością, że te umiejętności będą wykorzystywane między innymi przy pracy nad filmem animowanym.

Studenci obydwu uczelni nierzadko realizują wspólne projekty. Plastyków filmu uczą wykładowcy i absolwenci z Targowej - Krzysztof Rynkiewicz, Marek Skrobecki, Michał Jankowski.

A może w ogóle film animowany bliższy jest sztukom plastycznym? - Najważniejsze jest opowiadanie historii - rozwiewa wątpliwości Krzysztof Rynkiewicz, szef Pracowni Filmu Animowanego ASP. - To nie są tylko piękne obrazki. Strona plastyczna ma pomóc opowiadaniu. Film animowany posługuje się specyficznym językiem, dla którego charakterystyczny jest skrót, symbol, działający na wyobraźnię widza.

- Uświadamiamy naszym studentom, że coś, co wygląda słabo jako nieruchome, zaczyna być interesujące, kiedy się porusza - mówi Michał Jankowski, prowadzący zajęcia w Pracowni Filmu Animowanego ASP. - W filmie wiemy, co było przedtem i zastanawiamy się, co będzie zaraz, stwarza to zupełnie inną przestrzeń niż nieruchome obrazy.

W ASP mniej jest myślenia filmowego niż w Szkole Filmowej. Studenci dochodzą do narracji

filmowej poprzez cykl abstrakcyjnych ćwiczeń - np. zaanimuj punkt tak, jakby to była ołowiana kulka, gumowa kulka oraz przedmiot lekki jak piórko. Potem: zaanimuj zwierzę np. z trzech wydartych papierków. Kolejny etap to np. pokaż wiatr, czyli coś, czego nie ma. Na koniec realizacja krótkiej etiudy - przedstaw postać charakterystyczną przez jej wygląd i zachowanie, stwórz wokół tego fabułę np. pies z ADHD albo studentka w depresji.

- U mnie studenci poznają materiały i konstrukcję lalki, zasady budowania scenografii, jak wszystkie elementy planu widziane są w obiektywie - mówi Marek Skrobecki, kierownik Pracowni Animacji Lalkowej ASP. - Uczę, jak należy animować lalkę, by jej ruch był naturalny. Co ile klatek trzeba zmienić jej ustawienie, jak wykonać najazd kamery. W animacji cyzeluje się każdą klatkę. Bywa, że animator robi dwie sekundy filmu dziennie.

Jak przekonuje dziekan Przemysław Wachowski, animacja na ASP to przede wszystkim studia zawodowe. W procesie kształcenia istotne są praktyki - studenci dosyć szybko wchodzą na plan filmowy, poznając realia tej pracy, także relacje z klientem. Zdobywają umiejętności, które w jak największym stopniu odpowiadają potrzebom rynku.

Jeszcze dziesięć lat temu wielu absolwentom studiów artystycznych w Szkole Filmowej trudno było odnaleźć się w rzeczywistości rynkowej: mieli tworzyć filmy autorskie, a kończyli, robiąc reklamę ketchupu. Dziś wychodzący ze szkoły reżyserzy nie mają już takich blokad: jeśli nie udaje się w tzw. sztuce, robią reklamówki, tworzą gry komputerowe lub wizualizacje dla teatru. Zresztą jedno nie wyklucza drugiego. Najlepszym przykładem jest twórczość samouka Tomasza Bagińskiego i działalność firmy, dla której pracuje - Platige Image, jednej z najlepszych na świecie w dziedzinie animacji i efektów specjalnych. Produkowała m.in. nominowaną do Oscara „Katedrę” Bagińskiego, reżyserowaną przez niego grę „Wiedźmin”, a ostatnio - również jego autorstwa - spot reklamujący Zimowe Igrzyska Olimpijskie.

Czy technologia wyznacza nowe obszary animacji? Komputery stały się bardzo przydatnym i powszechnie stosowanym narzędziem ułatwiającym pracę. Ale przecież maszyna sama nie zrobi filmu. Niedawno wydawało się, że wkrótce wszystkie filmy animowane będą powstawać w 3D, jednak wśród specjalistów do łask wróciły techniki tradycyjne i unikatowe, jak na przykład animacja lalkowa. Filozofia powstawania filmu jest wciąż taka sama, choć dziś już nikt nie używa taśmy światłoczułej, a plan fotografuje się aparatami cyfrowymi.

- Jeśli ktoś nie ma o czym opowiadać, skupia się na technologii - mówi Michał Jankowski. - Najciekawsze pomysły wynikają z kreatywności autora. Technologia chwyciła nas za łeb i paradoksalnie trochę ogranicza.

Poza tym technologiczny i produkcyjny rozmach nam nie grozi. W Polsce nie kręci się takich filmów, jak oparta przede wszystkim na efektach specjalnych „Grawitacja”, którą robiło półtora tysiąca osób w trzech miejscach na świecie.

Coraz silniejszy staje się nurt profesjonalistów, którzy traktują animację jako dziedzinę pełniącą służebną rolę wobec filmu fabularnego. Maciej Karwas skończył Szkołę Filmową w Łodzi. Teraz w Hollywood robi „poważne” efekty specjalne, a zaczął od animowania części stopy Godzilli.

Łódź stała się centrum kształcenia w dziedzinie filmu animowanego. Są jeszcze trzy ośrodki w Polsce zajmujące się animacją, przy Akademiach Sztuk Pięknych. Jednak większość przemysłu animacyjnego na wysokim poziomie jest w Warszawie - Platige Image, Human Ark i kilka mniejszych firm. Jest też studio w Krakowie. W Łodzi mamy Se-ma-for, jedyne studio w Polsce specjalizujące się w animacji lalkowej (ostatnio wyprodukowało duży serial dla dzieci „Parauszek”).

Filmy 2D również robi Anima-Pol i to wszystko. Trudno więc na miejscu zapewnić wszystkim absolwentom pracę. Niektórym udaje się na jakiś czas zahaczyć za granicą w znanych wytwórniach. Ale i na świecie nie ma ich zbyt wiele.

- W Gdyni powstaje nowe studio filmów lalkowych, którym będę kierował, i kilku absolwentów z Łodzi tam zabieram - mówi Marek Skrobecki. - Organizuje je firma Trefl. Filmy będą popularyzować postacie z puzzli i gier planszowych.

Marek Skrobecki ma projekt lalkowego filmu animowanego na podstawie „Przemiany” Franza Kafki. Prawa wykupił Opus Film. Prace zostały zawieszono, bo wycofali się koproducenci z Niemiec, ale ostatnio zainteresowała się tym filmem firma BreakThru. Niewykluczone więc, że Opus będzie kolejnym studiem w Łodzi, które zajmie się animacją.

Bogdan Sobieszek