



**Państwowa Wyższa Szkoła  
Filmowa, Telewizyjna i Teatralna  
im. Leona Schillera w Łodzi**

**Studia Doktoranckie**

**mgr Anita Neeti Kwiatkowska- Naqvi**

**Nr albumu 109**

**Pisemny komentarz do pracy doktorskiej**

**SREBRO RYB**

**MATERIALNOŚĆ W ANIMACJI POKLATKOWEJ**

**Promotor: Piotr Dumała**

**Łódź 2025**

## Spis treści

|                                                                        |    |
|------------------------------------------------------------------------|----|
| Wstęp                                                                  | 5  |
| 1. Historia i aktualny stan wiedzy                                     | 7  |
| 1.1. Narodziny animacji plastelinowej                                  | 7  |
| 1.1.1. Wynalezienie plasteliny                                         | 8  |
| 1.1.2. Pierwsze filmy z użyciem plasteliny                             | 10 |
| 1.1.3. Animacja plastelinowa w czasach telewizji                       | 18 |
| 1.1.4. Plastelina trafia do popkultury                                 | 20 |
| 1.1.5. Jan Švankmajer, Bruce Bickford                                  | 26 |
| 1.1.6. Lata 90-te XX w. i dwutysięczne. Schyłek animacji plastelinowej | 28 |
| 1.1.7. Współcześni twórcy animacji plastelinowej                       | 30 |
| 1.1.8. Malowanie plasteliną                                            | 32 |
| 1.2. Wpływ rozwoju technologii na animację plastelinową                | 36 |
| 1.3. Wybór technik analogowych w cyfrowym świecie                      | 38 |
| 1.3.1. “Wejście” w materię                                             | 42 |
| 2. Droga do filmu <i>Srebro ryb</i>                                    | 44 |
| 2.1. Materialność w animacji — rola dotyku i zmysłowa teoria kina      | 44 |
| 2.1.1. Materialność, haptyczność, taktylność. Teoria i praktyka.       | 45 |
| 2.1.2. Ulotność materii – o rzeczach przezroczystych                   | 52 |
| 2.2. Japońska tradycja i polska ludowość                               | 54 |
| 2.3. Malowanie plasteliną                                              | 57 |
| 2.3.1. Proces animacji, płynność i wrażeniowość                        | 57 |
| 2.3.2. Precyzja narzędzia                                              | 59 |
| 2.3.3. Wolność twórcza                                                 | 60 |
| 3. Analiza dzieła praktycznego, z podziałem na etapy powstawania filmu | 62 |
| 3.1. Preprodukcja                                                      | 63 |
| 3.2. Okres zdjęciowy                                                   | 72 |

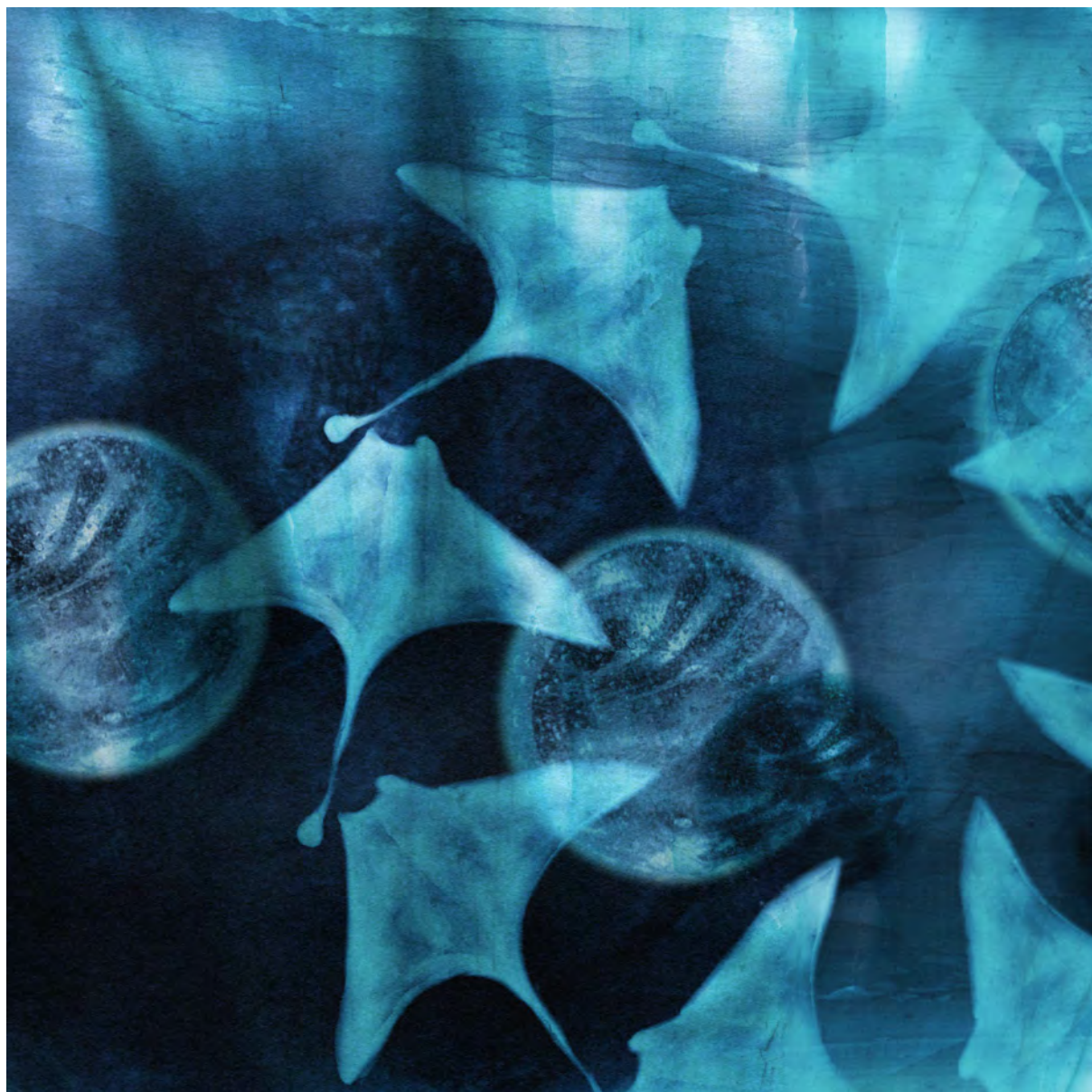
|        |                                                      |    |
|--------|------------------------------------------------------|----|
| 3.3.   | Postprodukcja                                        | 76 |
| 3.3.1. | Montaż                                               | 76 |
| 3.3.2. | Compositing                                          | 77 |
| 3.3.3. | Korekcja barwna                                      | 79 |
|        | Zakończenie i wnioski                                | 82 |
|        | Najważniejsze daty w historii animacji plastelinowej | 84 |
|        | Słowniczek pojęć                                     | 86 |
|        | Bibliografia                                         | 88 |
|        | Filmografia                                          | 91 |
|        | Spis ilustracji                                      | 95 |
|        | Podziękowania                                        | 98 |

*Największa sztuka zdaje się powstawać przez wydzielanie, nie wymyślanie*

Susan Sontag

*Lśni w wodorostach srebro ryb  
lecz dotknięte zniknie na pewno*

Matsuo Bashō



# Wstęp

## **Sztuka i technologia — brudne ręce w cyfrowym świecie.**

Kiedy rozpoczynałam swoją przygodę z animacją w 2009 roku, ostatecznie rezygnowano z taśmy filmowej w toku kształcenia studentów animacji w Szkole Filmowej w Łodzi. W pracowniach nadal stały wielkie, masywne wieloplany i statywy przystosowane do montowania ciężkiej kamery filmowej. Świat wydawał się wówczas dość mocno określony: istniała animacja analogowa lub cyfrowa, płaska lub przestrzenna. Filmy oglądało się w kinie, wciąż używano fizycznych nośników takich jak DVD czy Blu-ray. Jak się okazało, staliśmy wówczas u progu rewolucji, która właśnie trwa i coraz mocniej zaczyna wpływać na nas jako twórców. Na skutek tej rewolucji animacja staje się coraz bardziej dostępna i jest coraz powszechniej spotykanym środkiem wyrazu. Z drugiej strony, technologia jest wszechobecna i coraz bardziej ingeruje w sztukę. Nowe media pozwalają widzom na konsumowanie animacji na wiele różnych sposobów, ekran kinowy jest tylko jednym z nich. Rozwój sztuki generatywnej stawia przed twórcami nowe możliwości i nowe wyzwania, zacierając granice między animacją i innymi dziedzinami sztuki.

Z punktu widzenia twórcy animacji jest to świat dający olbrzymie możliwości, a tempo rozwoju przyprawia o zawrót głowy. Z miesiąca na miesiąc katalog możliwości twórczych się poszerza. Animacja od zawsze daje twórcy wielką swobodę ekspresji. Każda myśl, która powstanie w głowie artysty, może zostać ubrana w światło i ruch na wiele różnych sposobów. Olbrzymi wachlarz możliwości ograniczają od powstania tego medium dwa powiązane ze sobą czynniki — czas, jakim dysponuje artysta oraz budżet. Filmy są rysowane, animowane poklatkowo, tworzone w programach do animacji 2D lub 3D, coraz częściej generowane za pomocą komend tekstowych. Cały proces powstania animacji, od pierwszego koncepcyjnego szkicu czy tekstu, może przebiegać cyfrowo, bez kontaktu z materialnie istniejącym tworzywem.

Niektórzy twórcy nadal decydują się brudzić ręce materiałami plastycznymi — między innymi farbą, plasteliną, piaskiem — aby tworzyć filmy z użyciem analogowych technik. Może się to wydawać anachroniczne, ale utwory, które powstają w ten sposób, mają pewien szczególny walor, który w toku tej pracy będę chciała zdefiniować.

Film jest medium odbieranym za pomocą zmysłów wzroku i słuchu. To, czy obiekt, który został sfilmowany istniał w rzeczywistości mogłoby mieć drugoplanowe znaczenie lub być w ogóle nieistotne dla widza i sposobu, w jaki odbiera on dzieło. Czy faktycznie tak jest? Czy zastosowanie techniki animacji, w której animowane obiekty fizycznie istnieją, ma wpływ na odbiór dzieła? W moich rozważaniach teoretycznych zinterpretuję materialność medium filmowego w animacji przy pomocy *sensuous theory* proponowanej przez Laurę U. Marks, uzupełniając je o rozważania praktyczne, opierające się na moim doświadczeniu.

Dla mnie, jako twórcy, kontakt z materią poprzez osobisty, wielogodzinny i dość pracochłonny proces twórczy jest tym, co pozwala mi osadzić się w rzeczywistości i przekazać prawdziwe filmowe emocje, jest to dla mnie esencja tworzenia. Procesu tego moim zdaniem nie da się odtworzyć przy użyciu cyfrowych narzędzi. W jego trakcie powstaje nie tylko forma, powstający film animowany wypełnia się również wtedy znaczeniem i emocjami, a medium prowadzi twórcę, biorąc tym samym udział w nadawaniu znaczeń. Z tego powodu animacja plastelinowa jest techniką, którą najczęściej wybieram. Jednocześnie proces ten jest niesamowicie ulotny — można określić jako paradoksalny fakt, że każda z klatek filmowych przekształcana jest w kolejną tak, że na końcu procesu twórczego mamy zarejestrowany film, a przed sobą nadal szklaną szybę i pewną ilość plasteliny, której można by użyć do stworzenia kolejnego filmowego dzieła — mimo długotrwałego skupienia na fizycznym procesie animacji, nie powstaje żaden trwały rzeźbiarski wytwór. Animując tworzę płaskorzeźbę, ale później fotografuję ją i niszcę, a widz ma kontakt tylko z obrazem tej rzeźby, na dodatek jedynie przez ułamek sekundy, jako jeden z serii wielu obrazów. Jest tylko zarejestrowane na matrycy aparatu fotograficznego światło i wrażenie ruchu powstające po połączeniu ze sobą klatek. Płaskorzeźba, której forma jest przekształcana w każdej kolejnej klatce filmu, nie istnieje w oderwaniu od filmu, którego jest elementem, a jednak to, że istniała jako fizyczny obiekt przez krótką chwilę, ma duży wpływ na odbiór filmu przez widownię.

Przedmiotem tej pracy będzie analiza fenomenu malowania plasteliną. W pierwszej kolejności omówię skrótowo historię animacji plastelinowej, koncentrując się na analizie, co plastelina wnosi do historii filmu, ze szczególnym uwzględnieniem technik reliefowych i płaskich. Później zajmę się materialnością w animacji i jej wpływem na proces twórczy i odbiór dzieła, aby na koniec opowiedzieć o swoim procesie twórczym, analizując sposób powstawania filmu *Srebro ryb*.

# 1. Historia i aktualny stan wiedzy

Dziś plastelina jest powszechnie dostępnym materiałem plastycznym, używanym głównie do dziecięcych prac plastycznych, form rzeźbiarskich do odlewów, a także animacji. Skład plasteliny różni się w zależności od producenta, ale jego podstawą jest mieszanka kredy, wazeliny i wosków. Plastelina jest wdzięcznym materiałem do animacji. Jest miękka, ale dość dobrze trzyma nadaną jej formę. Łatwo rzeźbi się w niej poszczególne fazy ruchu, brudzi ręce i narzędzia w znacznie mniejszym stopniu, niż glina. Nie wysycha, nie zmienia formy ani struktury z upływem czasu, można ją wielokrotnie formować. Dość wyraźnie widać na niej odciski narzędzia, ale jej powierzchnię można wygładzić za pomocą dostępnych środków. Jest dość ciężka, w związku z czym większe formy rzeźbione z plasteliny potrzebują wypełnienia z lżejszego materiału oraz podtrzymującego szkieletu, aby nie zapadały się pod własnym ciężarem. Niektóre rodzaje plasteliny zmieniają konsystencję pod wpływem wysokiej temperatury, tworząc po podgrzaniu półpłynną masę, co znacznie ułatwia mieszanie kolorów. Inne rodzaje tylko nieznacznie mięknią po podgrzaniu, co sprawia, że wyrzeźbione z nich kształty są odporne na odkształcenia spowodowane ciepłem lamp filmowych.

W tym rozdziale przedstawię czytelnikowi zarys historyczny, poczynawszy od wynalazku plasteliny aż do jej zastosowania we współczesnych filmach animowanych. Nie jest moim celem wyczerpujące przedstawienie historii filmu animowanego. Zakładam, że czytelnik dysponuje wiedzą w tym zakresie. Chciałabym umiejscowić animację plastelinową w kontekście rozwoju kinematografii oraz powstania i rozwoju branży filmu animowanego, a także przedstawić jej miejsce w stosunku do głównego nurtu animacji. Skoncentruję się na podsumowaniu najważniejszych wydarzeń i zjawisk i usytuuję wśród nich malowanie plasteliną, technikę animacji wybraną przeze mnie do realizacji filmu *Srebro ryb*.

## 1.1. Narodziny animacji plastelinowej

Przed zagłębieniem się w historię animacji plastelinowej chciałabym zaznaczyć, że we wczesnych utworach nie zawsze mamy do czynienia z plasteliną. Czasem po prostu nie wiadomo jakiego materiału użył twórca, czy posłużył się plasteliną, gliną, woskiem czy jeszcze innym tworzywem. Ocena czarnobiałego, często dość zniszczonego materiału filmowego nie zawsze pozwala na ustalenie o jakie medium rzeźbiarskie chodzi. Co więcej,

dodatkowe zamieszanie wprowadza fakt, że angielskojęzyczna literatura stosuje określenie *clay animation* na animację plastelinową, mimo że słowo *clay* oznacza glinę. W moim opisie historii pozostanę przy nazwie animacja plastelinowa nawet w sytuacjach, gdy nie jest pewne jakiego tworzywa użyto z przyczyn czysto pragmatycznych – dla zachowania prostoty przekazu.

### 1.1.1. Wynalezienie plasteliny

W końcu XIX wieku poszukiwano wygodnego medium rzeźbiarskiego. Stosowana wówczas powszechnie glina posiadała jedną podstawową wadę, wysychała w trakcie obróbki. Rozwój przemysłu rafineryjnego — w tym dostrzeżenie możliwości wykorzystania różnych frakcji ropy naftowej, jak na przykład wazeliny — dał nadzieję na wynalezienie medium, które nie wysychałoby w kontakcie z powietrzem.

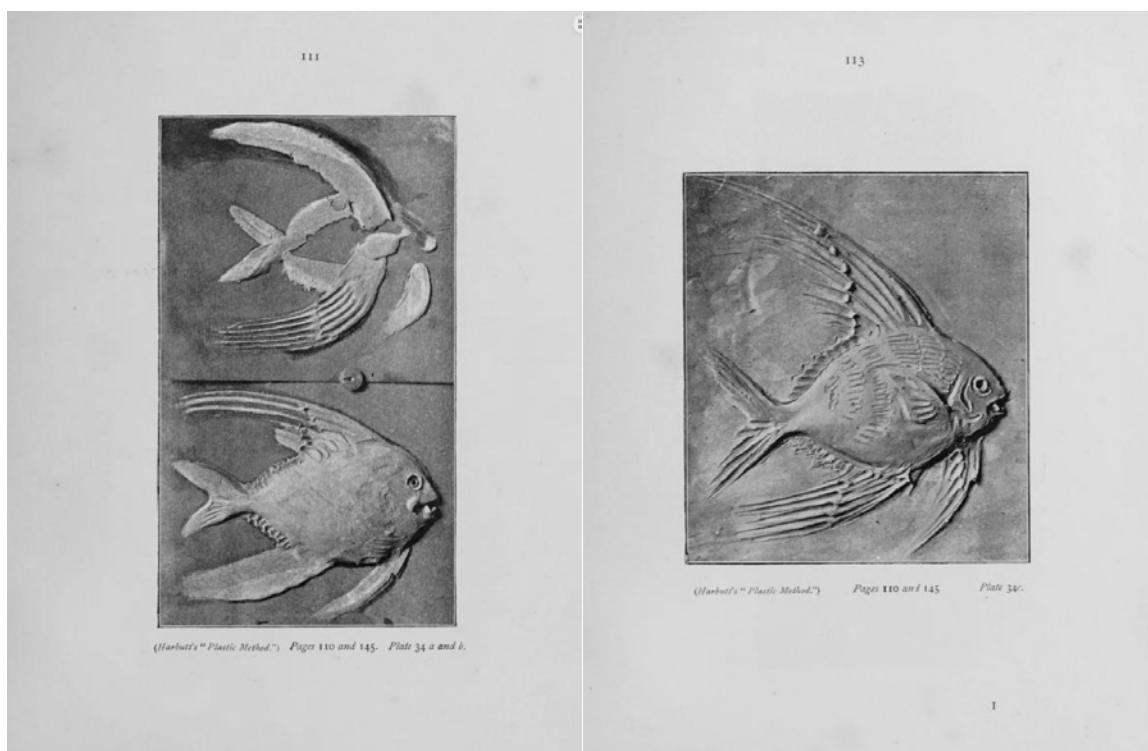
Plastelina, nowe tworzywo, dające się wygodnie formować, nie wysychające, za to mięknięce pod wpływem ciepła, została wynaleziona równolegle w kilku miejscach. Pierwszego wynalazku dokonał monachijczyk Franz Kolb w 1880 roku<sup>1</sup>. Kolb był aptekarzem i możemy się domyślać, że miał dostęp do nowinek takich jak wynaleziona w 1872 roku wazelina. Monachium było wówczas ośrodkiem sztuki, a rzeźbiarze potrzebowali bardziej przyjaznego od gliny medium, szczególnie w zimie, ponieważ w niskich temperaturach praca z gliną stawała się wyjątkowo trudna. Kolb na prośbę znajomych rzeźbiarzy podjął próbę wynalezienia medium rzeźbiarskiego wygodniejszego od gliny. Jego próby powiodły się i Kolb przedstawił swój wynalazek firmie Faber-Castell w 1887, która wkrótce rozpoczęła produkcję nowego medium. Niewiele później, w 1897 roku w Anglii William Harbutt, nauczyciel sztuki, który poszukiwał wygodnego medium dla swoich uczniów, opracował i opatentował swoją wersję plasteliny<sup>2</sup>, a także wydał podręcznik dotyczący jej używania, szczegółowo opisując w nim możliwości nowego medium oraz prezentując fotografie dokumentujące proces tworzenia i możliwości tworzywa.

---

<sup>1</sup> Maselli, V., The Evolution of Stop-motion Animation Technique Through 120 Years of Technological Innovations, *International Journal of Literature and Arts*. Vol. 6, No. 3, 2018, str. 57.

<sup>2</sup> Frierson, M. *The Invention of plasticine and the use of clay in the early motion pictures*, Film History, Vol. 5, No. 2, Animation (Jun, 1993), s. 142-157.





Ryc. 1 Ryciny z podręcznika W. Harbutta ilustrujące kolejne etapy procesu rzeźbienia w plastelinie<sup>3</sup>

Plastelina Harbutta pomyślana była jako tworzywo do nauki rzeźby i w tej domenie szybko zyskała popularność — była znacznie wygodniejsza w obróbce niż wcześniej dostępne tworzywa, a także nietoksyczna. Jako że nie wysychała, możliwe też było jej ponowne wykorzystanie. Oprócz osób uczących się rzeźby, również artyści zaczęli jej używać do tworzenia modeli i prototypów, a także do tworzenia form do odlewów gipsowych. Plastelina Harbutta została wprowadzona do produkcji w 1900 roku. Początkowo miała szary kolor, kilka lat później produkowano ją w czterech, a potem w jeszcze większej liczbie kolorów.



Ryc. 2 opakowanie plasteliny Harbutta

Na terenie Polski plastelina dostępna była co najmniej od roku 1893<sup>4</sup> — z tego roku pochodzą pierwsze wzmianki w prasie — kolumny reklamujące plastelinę, do których udało mi się dotrzeć.

<sup>3</sup> Harbutt, W., *Harbutt's plastic method and the use of plasticine: in the arts of writing, drawing & modelling in educational work*, 1897, s.111-113.

<sup>4</sup> Reklama Specjalnego składu artykułów gospodarczych, *Czas*, 24.12.1893, s. 12.

### 1.1.2. Pierwsze filmy z użyciem plasteliny

Pierwsze próby wykorzystania tworzyw rzeźbiarskich w filmie pojawiły się wkrótce po pojawieniu się medium filmowego. Na początku plastelina nie była niezależnym materiałem, z którego tworzone film, lecz raczej jednym z bohaterów – używano jej w filmach trickowych, gdzie stanowiła jeden z elementów narracji. Mediów rzeźbiarskich zaczęto używać w podobny sposób równolegle w USA oraz w Europie. Na przełomie XIX i XX wieku pojawiły się przedstawienia podczas których rzeźbiarz na żywo rzeźbił, jednocześnie opowiadając historię<sup>5</sup>. Pierwsze filmy z udziałem mediów rzeźbiarskich miały podobny format do tych przedstawień. W 1902 roku w Nowym Jorku powstał film *Fun in a bakery shop* Edwina S. Portera<sup>6</sup>, jednego z czołowych reżyserów wytwórni Edisona<sup>7</sup>. Jest to minutowy utwór, filmowany w jednym ujęciu. W tym slapstickowym filmie piekarz wyrabiający ciasto zauważa szczura i rzuca w niego fragmentem ciasta, celnym rzutem przyklejając zwierzę do beczki z mąką.



Ryc. 3 Kadry z filmu *Fun in a bakery shop*, reż. Edwin S. Porter

Następnie modeluje ciasto, formując z niego kształty śmiesznych twarzy. Transformacje twarzy są dokonywane częściowo na wizji, a częściowo przy zatrzymanej kamerze, w procesie będącym prekursorem animacji poklatkowej<sup>8</sup>. Film ten bardzo przypomina charakterem dwa inne filmy z tego okresu – film *Zaczarowany rysunek* z 1900 roku oraz film *Humorous Phases of Funny Faces* Jamesa Stuarta Blacktona z roku 1906 (obydwa tak samo, jak *Fun in a bakery shop* pochodzą z wytwórni Edisona), gdzie w podobnym procesie widzieliśmy powstawanie rysunków zarejestrowane na taśmie filmowej i odtworzone w przyspieszonym tempie. Takie formy nazywano błyskawicznymi szkicami (ang. *lightning sketches*) lub błyskawicznymi rzeźbami (ang. *lightning sculptures*). Istotą tego typu filmów jest pokazanie dzieła — rysunku

<sup>5</sup> Frierson, M., *Clay animation: American highlights from 1908 to present*, Maxwell Macmillan, Nowy Jork 1994, s. 42.

<sup>6</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=u20lu6NAtPU>, [dostęp z 25.07.2024].

<sup>7</sup> Furniss, M., *Animation: the World History*, Londyn 2017, s. 31.

<sup>8</sup> Frierson, Op. cit., s.9.

czy rzeźby — jako wytworu artysty tworzącego bezpośrednio przed kamerą, który to wytwór po chwili ożywa i usamodzielnia się. Nośnikiem humoru są tutaj plastelinowe transformacje, jak również sama sztuczka polegająca na tym, że rzeźba jest prezentowana w skrócie czasowym — oglądany na filmie proces trwa znacznie krócej, niż to możliwe w rzeczywistości. Takie skondensowanie czasu trwania zjawiska było przedmiotem zachwytu ówczesnych widzów, weszło zresztą na stałe do języka filmu. Współcześnie ten sposób filmowania nazywamy *timelapse*.

Późniejsze filmy są dłuższe, mają bardziej skomplikowaną strukturę i składają się z kilku ujęć, ale nadal w podobny sposób eksploatują koncepcję rzeźbienia na ekranie i ożywienia powstałych form. W 1908 roku powstają w Stanach Zjednoczonych dwa bardzo podobne filmy, w których ożywają rzeźby, film *A Sculptor's Welsh Rarebit Dream* z wytwórni Edisona oraz film Wallace'a McCutcheona *Sculptor's Nightmare*<sup>9</sup> z wytwórni American Mutoscope i Biograph<sup>10</sup>. W obydwu tych filmach ożywającymi elementami rzeźbiarskimi są popiersia polityków, a narracja opiera się na figurze rzeźbiarza, który zmęczony presją oddania zleconej rzeźby na czas zasypia, a jego rzeźby w tym czasie ożywają<sup>11</sup>.



Ryc. 4 Kadry z filmu *Sculptor's Nightmare*, reż. Wallace McCutcheon

Podobny sposób myślenia towarzyszy twórcom z innych części świata. W 1908 roku we Francji powstaje film hiszpańskiego twórcy Segundo de Chomón, *Sculpteur moderne*<sup>12</sup>, w którym prezentowane są kolejno *tableaux vivants*, miniaturowe żywe rzeźby. Najpierw odsłaniane są przed nami *tableaux vivants* utworzone przez żywych aktorów. W drugiej części filmu prezentowane są, powstające na oczach widza, plastelinowe rzeźby. Na koniec powstaje rzeźba staruszki, która zamienia się w żywą aktorkę<sup>13</sup>. Film wyróżnia się od pozostałych

<sup>9</sup> Frierson, M. *The Invention of plasticine and the use of clay in the early motion pictures*, s. 142-157.

<sup>10</sup> Obsada aktorska filmu *Sculptor's Nightmare* obejmuje kilka późniejszych gwiazd kina: Mack Sennet, D.W. Griffith, Billy Bitzer.

<sup>11</sup> Frierson, M., *Clay animation*, s. 43.

<sup>12</sup> Ibid., s. 56.

<sup>13</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=m2gsX-jYFEc&t=40s> [dostęp z 15.03.2025].

filmów z tego okresu użyciem koloru, który uzyskano za pomocą ręcznego kolorowania klatek.



Ryc. 5 Kadry z filmu *Sculpteur Moderne*, reż. Segundo de Chomón

W tym samym roku we Francji w wytwórni Pathé powstaje *Le rêve des marmitons* autorstwa Segundo de Chomón, w którym animowane rzeźby fragmentów ludzkiego ciała są elementem opowieści. Dla tego twórcy, innowatora w dziedzinie efektów specjalnych, animacja plastelinowa jest jednym z wielu środków wyrazu.

Ostatnim ważnym dziełem tego wczesnego okresu był *Chew Chew Land* Blacktona z 1910 roku, jego ostatni film z użyciem animacji (wytwórnia Vitagraph), w którym animowane życie zyskuje kawałek gumy do żucia. W filmie tym w podobny sposób jak w poprzednich – we śnie bohatera – pojawiają się animowane elementy. Jednak zupełnie inny jest styl powstającej rzeźby. Animowana głowa jest znacznie mniej realistyczna i bardziej ekspresyjna od popiersi z poprzednio omówionych filmów. Wkrótce twórcy i twórczynie zaczną używać plasteliny jako odrębnego od filmu fabularnego medium, najpierw w sposób przypominający prezentację form rzeźbiarskich, a potem coraz bardziej fabularnych.

W Wielkiej Brytanii Walter R. Booth, magik i twórca filmów trickowych<sup>14</sup> w ponad trzyminutowym filmie *Animated Putty* z roku 1911 prezentuje formalne zabawy z plasteliną. Jest to dość ascetyczny obraz, w którym nie widzimy ludzkiej ręki, a plastelina płynie i formuje kształty w swobodnej sekwencji wyobrażeń<sup>15</sup>. Plastelina jest tu tworzywem i jedynym medium widocznym w filmie, ale narracja budowana jest poprzez przedstawianie procesu powstawania rzeźbionych form, oraz niewielkie ruchy wykonywane przez te formy po ich powstaniu, tak jakby powstały obiekt sprawdzał swoje możliwości ruchowe.

<sup>14</sup> <https://www.victorian-cinema.net/walterbooth> [dostęp z 15.03.2025].

<sup>15</sup> Dukes, H., *I Also Am Formed Out of the Clay: Animated Putty (1911)*, The public Domain Review. <https://publicdomainreview.org/collection/animated-putty/> [dostęp z 29.07.2024].



Ryc. 6 Kadry z filmu *Animated Putty*, reż. Walter R. Booth, F. Percy Smith

W 1914 roku powstają w Nowym Jorku dwa pierwsze studia animacji. Branża filmów animowanych jest już mocno sformatowana. Główną techniką stosowaną w studiach jest animacja rysunkowa na celulojdie. Praca przy filmie rysunkowym łatwa jest do podzielenia na etapy, które mogą być wykonywane przez wąsko wyspecjalizowane grupy osób, a tym samym idealnie nadaje się do produkcji dużych ilości materiału filmowego. Praca przy animacji zaczyna przypominać raczej pracę w fabryce niż rzemiosło. W 1917 Max Fleischer patentuje rotoskop, urządzenie pozwalające przenosić ruch aktora bezpośrednio na klatki filmowe, dodatkowo upraszczając proces animacji, jako że animator używający rotoskopu nie musi konceptualizować ruchu bohatera, a jedynie odtwarza ruch aktora. Za usprawnieniem produkcji idzie spadek poziomu produkowanych masowo filmów rysunkowych i zniechęcenie publiczności do tego typu filmów. Być może w odpowiedzi na niską jakość filmów rysunkowych zaczynają powstawać filmy z użyciem technik poklatkowych, w tym plasteliny<sup>16</sup>.

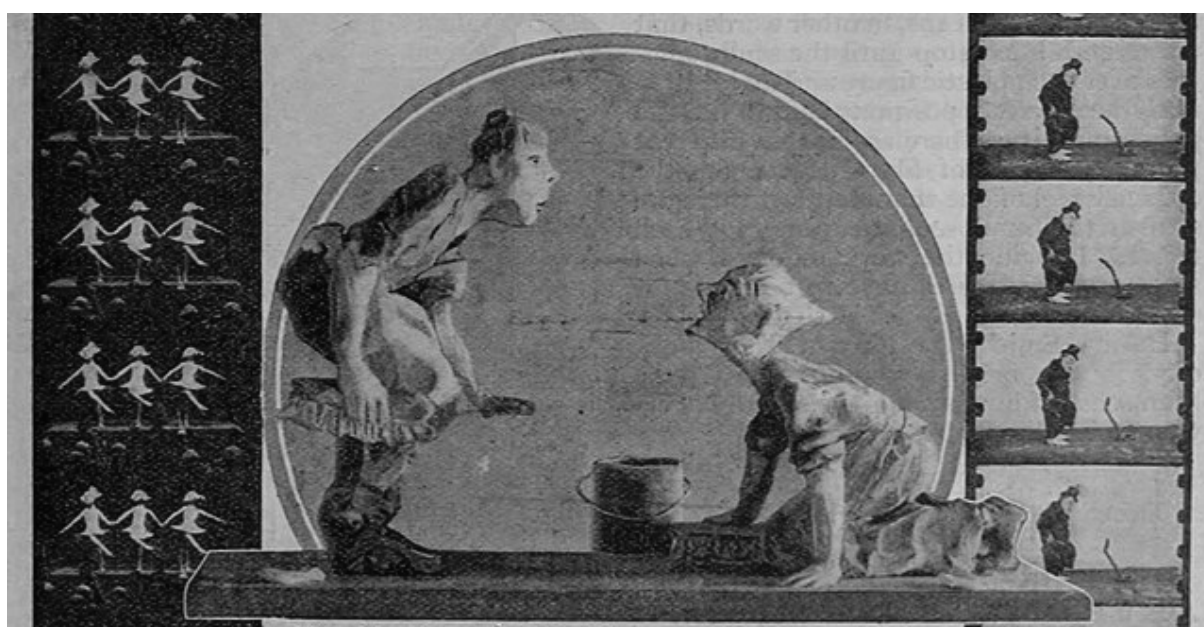
Kolejnym zastosowaniem animacji poklatkowej jest odtwarzanie wymarłych stworzeń. W związku z odkryciami archeologicznymi pojawia się swego rodzaju moda na dinozaury. W drugiej dekadzie lat 1900 w Nowym Jorku Willie O'Brien, późniejszy autor animacji w filmie *King Kong*, tworzy w studiu Conquest Pictures należącym do Edisona filmy, w których ożywia prehistoryczne stwory. Na początku eksperymentuje z plasteliną, szybko porzuca ją jednak na rzecz lalek z metalowymi konstrukcjami. Jego film *Dinozaur i brakujące ogniwo* z roku 1915 zostaje kupiony przez wytwórnię Edisona<sup>17</sup>. O'Brien tworzy kilka kolejnych komedii z udziałem dinozaurów, dystrybuowanych w ramach programu Edisona<sup>18</sup>.

<sup>16</sup> Frierson, M., *Clay animation*, s. 64.

<sup>17</sup> Bendazzi, G., *Cartoons: one hundred years of cinema animation* Bloomington, Indiana University Press, Bloomington 1994, s. 22.

<sup>18</sup> Frierson, Op. cit., s. 65.

Willie Hopkins w latach 1916-1918 tworzy serię *Miracles in mud* dla Universal Screen Magazine. Jest to cotygodniowy dodatek do kroniki filmowej *Universal Animated Weekly*. Jako materiału do animacji używa gliny, filmuje zaś przy świetle dziennym w studio w Dallas. Animacje, które nie przetrwały do dziś i znane są tylko z opisów, poza jedną – *Swat the fly*, były krótkimi scenkami satyrycznymi komentującymi bieżące wydarzenia i mieściły się w trendzie powstałym podczas I Wojny Światowej<sup>19</sup>. Jak widać, w okolicach roku 1917 animacja plastelinowa jest już odrębnym bytem od filmów trickowych i zaczyna samodzielną obecność w kronikach filmowych. Zajmuje w nich podobne miejsce, jak paski komiksowe w prasie drukowanej.



Ryc. 7 Fotos z filmu Heleny Smith Dayton

Jedną z pierwszych kobiet w historii animacji i pionierką ożywiania plasteliny jest Helena Smith Dayton, która najpierw tworzy plastelinowe rzeźby, które wykorzystywane są jako ilustracje prasowe. Zaczyna animować poklatkowo swoje rzeźby w 1916 roku. Jej kariera filmowa zostaje przerwana przez I Wojnę Światową<sup>20</sup>. Jej filmy nie przetrwały do naszych czasów, ale w grudniu 1916 roku w czasopiśmie *Scientific American* opublikowano artykuł na jej temat i to z niego czerpiemy większość wiedzy na temat jej filmów<sup>21</sup>. Tak autorka opisuje sposób, w jaki zajęła się rzeźbą, a potem animacją:

<sup>19</sup> Frierson, Clay animation, s. 66.

<sup>20</sup> Ibid., s. 74.

<sup>21</sup> Ibid., s. 75.

*Jednego dnia robiłam wszystko, od opisanie ostatniego skandalu w socjocie po śmierć całej rodziny poprzez zatrucie gazem, w ciągu ośmiu godzin rutynowej pracy. Od bycia korespondentką przeszłam do pisanie dla czasopism i [w 1914] siedziałam przy maszynie do pisanie, kiedy place zaczęły mnie świerzbic w poszukiwaniu czegoś do formowania, chociaż wówczas nie wiedziałam nawet co to glina i nigdy nie widziałam artysty czy rzeźbiarza przy pracy*<sup>22</sup>.

W Polsce na początku XX wieku z animacją eksperymentował filozof i dziennikarz Feliks Kuczkowski (tworzący pod pseudonimem Canis de Canis), tworząc w 1920 roku film z użyciem gliny garncarskiej *Dyrygent*<sup>23</sup>. Marcin Giżycki pisze o jeszcze jednym filmie Kuczkowskiego z 1918 roku, stworzonym według idei „filmu wizyjnego”, który był improwizacją, realizowaną „od razu w materiale”, którego jednym z bohaterów był uproszczony ludzik z plasteliny, a innym – duża maska, która była też przedmiotem animacji w filmie *Dyrygent*<sup>24</sup>.

Okolo 1925 roku powstał pięciominutowy film *Little Baker*, w reżyserii Lew Cook. Powtarzał on formułę znaną z filmów trickowych – ożywające dzieło ludzkich rąk, podobnie jak w *Fun in a bakery shop*, ale wykonane w całości w technice poklatkowej.



Ryc. 8 Kadry z filmu *Long live the Bull*, reż. Joseph Sunn<sup>25</sup>

W roku 1926 powstaje w całości animowany poklatkowo, kilkunastominutowy *Long live the Bull*, autorstwa Joseph Sunn, Amerykanina chińskiego pochodzenia z San Francisco. Nie ma tu już ożywającej materii, cały świat przedstawiony składa się z ożywionej przez animację

<sup>22</sup> “*Caricatures in Clay Are Her Contribution*,” New York Tribune, February 28, 1915, B12, za: Douglass, J. Artist, Author, and Pioneering Motion Picture Animator: The Career of Helena Smith Dayton, s. 4, tłumaczenie własne.

<sup>23</sup> Bendazzi, G., *Cartoons*, s.174.

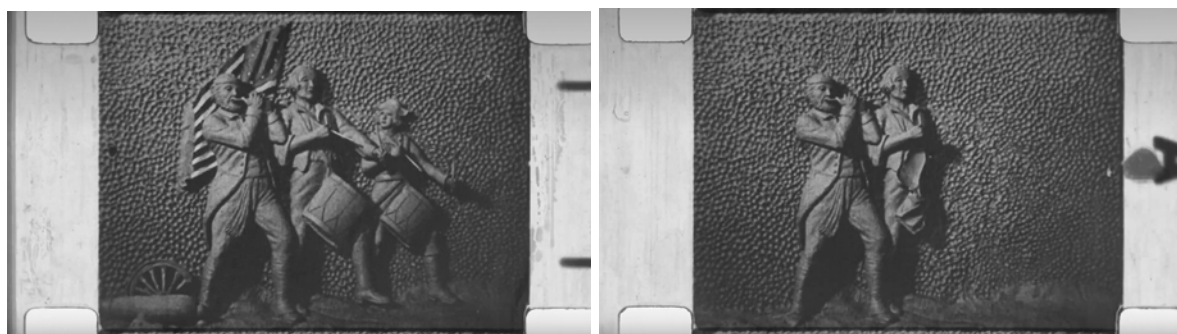
<sup>24</sup> Giżycki, M. *Nie tylko Disney, rzecz o filmie animowanym*. WAIF, Warszawa 2007, s. 29.

<sup>25</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=g8yOmFcmYu0>, [dostęp z 20.07.2024].



materii (patrz Ryc. 8). Mimo to humor jest tutaj zawarty między innymi w ożywianiu przedmiotów, które w filmie aktorskim nie mogłyby się poruszyć – na przykład trofeum – głowa byka – zjadające kwiatek, bohater machający frakiem jak ogonem. Równolegle nadal powstają filmy ukazujące powstające na oczach widza lub ożywające rzeźby.

Pod koniec lat dwudziestych zaczynają też powstawać filmy używające nie przestrzennej rzeźby, lecz reliefu. Zrealizowany w roku 1927 przez Virginie May *George Washington modeled in clay*, jedna z pierwszych reliefowych animacji w historii, jest właściwie rejestracją statycznych reliefowych scen formujących się na oczach widza<sup>26</sup>. Można zaobserwować, że już te wczesne filmy realizowano od tyłu – degradacja płaskorzeźby odtworzona od tyłu zamieniała się w jej powstawanie na oczach widza.



Ryc. 9 Kadry z filmu *George Washington modeled in clay*, reż. *Virginie May*

Podobnie jak w USA, w Wielkiej Brytanii animacja plastelinowa pojawia się w kronikach filmowych, a konkretnie w *Eve and Everybody's Film Review*, programie dla kobiet, który powstawał w latach 1921-1933<sup>27</sup>. Takim filmem jest *Educated mud!* z 1930 roku<sup>28</sup> który bierze na warsztat rzeźbione na ekranie popiersie – podobnie jak filmy z pierwszej dekady XX wieku. Potem widzimy reliefowe formy w zbliżeniu oka plastelinowego popiersia. Zbliżenie oka jest wykonane w większej skali, płaskorzeźba wypełnia cały kadr, tak więc cały plan jest wykonany z reliefowo potraktowanej plasteliny. Źrenica przekształca się najpierw w ptaka, później w siedzącą na krześle kobietą postać.

Również pionier animacji Oscar Fishinger, który w latach 20. i 30. XX wieku eksperymentował z plasteliną tworząc eksperymentalną serię "*Wax experiments*", na której użytek zaprojektował maszynę do cięcia wosku i plasteliny, zsynchronizowaną z migawką kamery filmowej, był pionierem techniki zwanej strat-a-cut. Technika ta polega na stworzeniu

<sup>26</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=oQdPsfGok&t=30s> [dostęp z 24.08.2023].

<sup>27</sup> <https://learningonscreen.ac.uk/newsonscreen/search/index.php/series/80> [dostęp z 24.08.2023].

<sup>28</sup> [https://www.youtube.com/watch?v=A5sp\\_avaif4](https://www.youtube.com/watch?v=A5sp_avaif4) [dostęp z 24.07.2024].



bryły plastelinowej zawierającym w swym wnętrzu wzór, który jest następnie odkrywany i fotografowany przez odcinanie cienkich warstw plasteliny i poprzez zagłębianie się w bryle, odkrywanie wzoru. Fishinger przekazał maszynę Walterowi Ruttmannowi, który wykonał za jej pomocą między innymi animowane tła do filmu *Księża Ahmed* Lotte Reiniger. Szersze omówienie techniki strat-a-cut pozostaje poza zakresem tej pracy.

Lata trzydzieste i czterdzieste nie obfitują w animację plastelinową. Animacja rysunkowa aż do końca XX wieku, do czasu powstania i upowszechnienia nowych technik cyfrowych, pozostanie główną techniką stosowaną w branży filmu animowanego, zaś pojawiające się dzieła w technice animacji plastelinowej będą pozostawały na marginesie. Filmy plastelinowe pojawiają się systematycznie, ale z niezbyt dużą intensywnością.



Ryc. 10 Kadry z filmu *Barbe-Bleue*, reż. Jean Painlevé

Pojedyncze dzieła z tego okresu są warte uwagi, jak na przykład powstały w 1938 roku we Francji krótkometrażowy, barwny film plastelinowy *Barbe-Bleue* w reżyserii Jean Painlevé (reżysera przede wszystkim filmów dokumentalnych o mięczakach i skorupiakach) oraz René Bertranda<sup>29</sup>, który jest malarzem, rzeźbiarzem i lalkarzem<sup>30</sup>. Proces animacji tego dwunastominutowego filmu opartego na ludowej opowieści o tym samym tytule trwa trzy lata, a w animowanie zaangażowany jest nie tylko René Bertrand, lecz również jego żona i małe dzieci. Twórcy uczą się podczas procesu realizacji filmu, co widać w materiale filmowym, w którym kolejne ujęcia są coraz płynniejsze i wykonane z większym kunsztem. Film oparty jest na bajce Perraulta o tym samym tytule i śmiało można nazwać go wizjonerskim. Zrealizowany zostaje w konwencji musicalowej, może nawet operowej, z dużym rozmachem, zawiera na przykład zaanimowane poklatkowo jazdy kamery i sceny batalistyczne z wieloma postaciami.

<sup>29</sup> Bendazzi, G., *Cartoons*, s.76.

<sup>30</sup> <https://www.shortfilmwire.com/en/embedded/film/100010054/Barbe-Bleue> [dostęp z 15.12.2024].

Lalki wykonane są z plasteliny opartej na metalowym szkielecie, ale w filmie występują również sekwencje metamorfozy, w których ciało Niebieskobrodęgo transformuje się w bardzo ekspresyjny sposób, który można porównać do późniejszych prac Švankmajera. Film zrealizowany zostaje w technice barwnej Gasparcolor. Jest pokazywany w kinach różnych krajów Europy przed pełnymi metrażami. Kiedy nadchodzi wojna, kopie filmu zostają wysłane do Wielkiej Brytanii, gdzie giną. Kopia filmu odnajduje się wiele lat po II Wojnie Światowej we francuskich archiwach. Co ciekawe, plastelinowe figurki zachowały się do dzisiaj i znajdują się w archiwum Documents cinématographiques<sup>31</sup>.

W 1948 roku powstaje jeden z pierwszych abstrakcyjnych filmów z użyciem plasteliny, *No credit*, stworzony przez Leonarda Tregillusa oraz Ralphe Luce'a, a w 1949 kolejny ich film, *Proem*<sup>32</sup>. Są to twórcy – amatorzy, pracujący na taśmie 16mm. Tregillus jest chemikiem, w czasie II Wojny Światowej pracuje w laboratorium radiologicznym, a tuż po jej zakończeniu w bazie wojskowej na pustyni Mojave przy testowaniu rakiet. Później trafia do laboratorium Eastmana Kodaka w Nowym Jorku, gdzie pracuje kilkadziesiąt lat nad rozwojem nowych technologii. Podczas tych lat sporadycznie, ale z pewną regularnością tworzy krótkie metraże, eksperymentując z całą paletą technik<sup>33</sup>. *No credit* używa podobnych środków wyrazu i w podobnym stopniu opiera się na kolorze, co powstały kilka lat później *Gumbasia*<sup>34</sup>.

### 1.1.3. Animacja plastelinowa w czasach telewizji

Wraz z rozwojem telewizji rozpoczyna się kryzys w Hollywood. Studia szukając oszczędności zmniejszają skalę produkcji – stosunkowo drogich w przeliczeniu na minutę – filmów rysunkowych, a w końcu w ogóle rezygnują z ich produkcji. Poczynając od roku 1949 kolejno zamykają się studia Columbii, MGM i Warner Brothers. Jednocześnie wzrasta zapotrzebowanie na filmy animowane dla dzieci, które wraz z rozwojem telewizji stają się coraz ważniejszą kategorią widzów. Na początku lat 50-tych ramówkę telewizji amerykańskiej wypełnia głównie animacja rysunkowa. Wkrótce ma się to zmienić.

---

<sup>31</sup> Magnaval, A., „*Barbe-bleue*”, *pionnier du film d'animation*, <https://www.radiofrance.fr/>.

<sup>32</sup> Bendazzi, G., *Cartoons*, s.146.

<sup>33</sup> Frierson, M., *Clay animation*, s. 107.

<sup>34</sup> *Ibid.*, s. 109.

W 1953 roku Art Clokey, wówczas student USC, tworzy trzyminutową plastelinową *Gumbasia*. Film ten jest przykładem przestrzennej animacji abstrakcyjnej, w której autor bawi się podstawowymi formami i kolorami, animowanymi synchronicznie do muzyki jazzowej<sup>35</sup>.

Producent 20th Century Fox Sam Engel zachwycił się filmem *Gumbasia* i sugeruje możliwość komercyjnego wykorzystania pomysłu i stworzenia serialu w tej samej technice<sup>36</sup>.

Art Clokey wraz z żoną Ruth tworzy postać *Gumby*, który zostaje bohaterem plastelinowego serialu dla dzieci o tym samym tytule. *Gumby* różni się od kinowej animacji rysunkowej tamtych czasów nie tylko techniką, lecz również tonem. Bohater jest dobrotliwy i zawsze postępuje fair wobec innych animowanych postaci. Plastelinowy bohater – prosty antropomorficzny stworek – animowany jest w sposób organiczny, korzystający z właściwości medium, zaś scenografię stanowią dziecięce zabawki i miniatury. W latach 1956-57 powstaje dwadzieścia dwunastominutowych odcinków, przemontowanych później do formatu 44 x 6 minut<sup>37</sup>. Na fali popularności *Gumby*'ego powstaje serial *Dawid i Goliat* dla Kościoła Luterńskiego. Na przestrzeni lat 1961-1975 wyprodukowano 65 piętnastominutowych odcinków i sześć półgodzinnych odcinków specjalnych<sup>38</sup>. Art Clokey tworzy poza tym kilka krótkich metraży o artystycznych ambicjach, między innymi *Mandale*<sup>39</sup>.

Popularność plastelinowych seriali dla dzieci zapoczątkowana przez *Gumby*'ego trwa aż do wczesnych lat dziewięćdziesiątych XX w. i obejmuje wiele krajów. W latach sześćdziesiątych powstaje kolejne 85 odcinków *Gumby*'ego. Serial powstaje aż do lat 80-tych XX w., a w latach 90-tych powstaje film pełnometrażowy<sup>40</sup>.

Podobne serie wkrótce zaczynają powstawać w innych częściach świata. Peter Lord wraz z Davidem Sproxtonem otwierają w Bristolu w 1972 roku studio Aardman Animation, w którym wkrótce powstaje animowany serial dla dzieci, którego bohaterem jest plastelinowa postać, Morph, bardziej antropomorficzny od *Gumby*'ego (premiera w 1976), potem serial *Niesamowite Przygody Morpha* dla BBC w 1980 roku, nagrodzony BAFTA<sup>41</sup>. Na Węgrzech Csaba Varga tworzy plastelinową postać Augusty w 1983 roku. w Moskiewskiej wytwórni

---

<sup>35</sup> *Mandala* Art Clokey z roku 1979 operuje również reliefem i plastelinową rzeźbą.

<sup>36</sup> Bendazzi, G., *Cartoons*, s. 146.

<sup>37</sup> Ikuma, J., *Art Clokey – Clay Animation Master* [dostęp z 15.07.2024].

<sup>38</sup> Ibid.

<sup>39</sup> Frierson, Michel, *Clay animation and the early days of Television, Animation: Art and Industry*, s.175.

<sup>40</sup> Ikuma, J., *Loc. cit.*

<sup>41</sup> Lenburg, Jeff, *Who's who in animated cartoons: an international guide to film & television's award-winning and legendary animators*, Applause Theatre & Cinema Books, Nowy Jork 2006, s. 213.

Sojuzmultfilm powstaje *Break!* W Polsce w latach 1980-1990 powstaje w Se-Ma-Forze 15-odcinkowy serial animowany dla dzieci *Plastelinki* w reżyserii Danuty Adamskiej-Strus i Eugeniusza Strusa, w którym dwie plastelinowe postaci, Ulepek i Bryłka, przeżywają przygody w interakcji z przedmiotami codziennego użytku, animowanymi poklatkowo<sup>42</sup>. Bohaterowie komunikują się bez słów, wciąż zmieniając formę. *Bąblandia* w reżyserii Jerzego Knabe, Danuty Adamskiej-Strus i Eugeniusza Strusa 1991-1993. Przykłady innych seriali: *Plonsters*, produkowany od 1979 w Niemczech, szwedzki serial *Alice in Plasmalandet*, reż. Magnus Karlson i Jonas Odell (1993), czy produkowany w Szwajcarii od 1986 roku po dziś dzień serial dla dzieci *Pingu* w reżyserii Otmara Gutmana, przy czym aktualne serie animowane cyfrowo. We Włoszech od lat siedemdziesiątych tworzy japońska reżyserka Fusako Yusaki. Jest autorką między innymi serialu *Talpy*, pięknej płaskiej animacji plastelinowej opartej na metamorfozach i w latach dziewięćdziesiątych i dwutysięcznych nadal tworzy plastelinowe seriale.

Polską twórczynią tworzącą między innymi w technice plastelinowej jest Edyta Adamska-Strus. Tworzyła najpierw samodzielnie, później wspólnie ze swoim mężem, Eugeniuszem Strusem. *W królestwie plastelinii* (1975) powstał w technice płaskiej animacji plastelinowej.

W latach siedemdziesiątych Piotr Szpakowicz tworzy kilka płaskich animacji plastelinowych: *Postrzyżyny* (1973), *Noc Kupały* (1974), w których plastelina traktowana w sposób wycinankowy. Filmy te animowane są na wielopłan, mają malarskie tła. Autor tworzył również filmy w technice animacji malarskiej.

W Studiu Miniatur Filmowych w 1984 roku powstał film *Zagadka* 1984, w reżyserii Eugeniusza Strusa, a w 1986 roku film *Kolekcja* w jego reżyserii.

#### 1.1.4. Plastelina trafia do popkultury

Technika plastelinowa wkracza do kultury popularnej w postaci animacji przestrzennej głównie za sprawą kilku pasjonatów i wizjonerów – osobowości na tyle silnych, by uformować wokół siebie lokalne centra animacji plastelinowej. Równocześnie, świeżość plastelinowej animacji zostaje dostrzeżona i zaczyna być nagradzana przez Amerykańską Akademię Filmową.

---

<sup>42</sup> <https://www.filmpolski.pl/fp/index.php?film=425510> [dostęp z 25.07.2024].

Pierwszym filmem plastelinowym z nominacją do Oscara jest zrealizowany w 1964 przez Eliota Noyes'a film *Clay or the origin of species*, studencki film autora, który za pomocą prostej, czarno białej, reliefowej a potem przestrzennej formy, przedstawia w żartobliwy sposób sukcesję gatunków. Mimo, że jazzowa muzyka osadza widza w latach sześćdziesiątych, film jest bardzo podobny do pierwszych utworów wykonanych w całości z plasteliny, takich jak *Animated Putty* z 1911 roku. Monochromatyczny, surowy obraz, powstające na oczach widza stwory przypominające dinozaury, można powiedzieć, że treścią obydwu tych filmów jest zabawa z medium i sprawdzanie jego możliwości, na początku wieku – z perspektywy testowania nowinek technicznych, tutaj z perspektywy uczącego się animacji studenta. Peter Lord mówi w wywiadzie dla Vice, że fragment właśnie tego filmu, który zobaczyli wraz ze Sproxtone, zainspirował ich do spróbowania animacji plastelinowej<sup>43</sup>. Eliot Noyes tworzy później filmy w innych technikach, w tym animacji sypkiej.

W 1970 roku w Kanadzie powstaje nieco podobny w charakterze do *Clay or the Origin of Species*, chociaż poważniejszy, *Eurynome* - 1970 - Johna Straitona<sup>44</sup>, twórcy-eksperymentatora, który każdy ze swoich filmów realizował w innej technice animacji, w każdym umieszczając też niewielki żart lub element rozrywkowy. W *Eurynome* z bryły plasteliny powstaje tu postać kobiety, która ożywa i bawi się swoim ciałem. Obserwuje pusty świat i roni nad nim łzę. Ze skały wyłania się wąż, który oplata kobietę, budząc jednoznacznie seksualne konotacje. Ze splecionych ciał kobiety i węża powstaje jajo, z którego następnie uwolnione zostają niczym z puszek Pandory plagi<sup>45</sup>. Zaskakuje bardzo erotyczne przedstawienie tematu, cała historia wydaje się być pretekstem do przedstawienia kobiety i przeżywanych przez nią uniesień w jak najbardziej dosłowny, chociaż nie pornograficzny, sposób. Wybór plasteliny do przedstawienia tego tematu pozwala twórcy na kontrolę, na jakim poziomie zmysłowości chce opowiedzieć historię. Dzięki plastelinie autor filmu zachowuje pewną delikatność w traktowaniu tematu, wykorzystując metamorfozy i aluzje, chociaż to medium pozwala również na bardzo dosadne przedstawienie ludzkiego ciała, co możemy obserwować na przykład w filmach Bruce'a Bickforda.

Kolejnym filmem dostrzeżonym przez Akademię i nagrodzonym Oscarem w 1975 roku jest film *Closed Mondays* Willa Vintona i Boba Gardiniera. Sukces tego filmu przełoży się na

---

<sup>43</sup> Gillespie, K., *Claymation Pioneer Peter Lord Explains the Magic Behind Wallace and Gromit*, Vice, [www.vice.com](http://www.vice.com), [dostęp z 12.03.2025].

<sup>44</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=pvA0NmhWy2A> [dostęp z 12.09.2023].

<sup>45</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=pvA0NmhWy2A>, [dostęp z 1.12.2024].

popularyzację techniki animacji plastelinowej i jej obecność w kulturze popularnej w latach osiemdziesiątych, a nawet dziewięćdziesiątych XX wieku. Akademia docenia nowatorstwo techniczne i sprawny sposób opowiadania historii. Podobnie, jak w klasycznych dziełach Disneya, autorzy osadzają głównego bohatera w naturalistycznym świecie, z którego wyrusza on do świata wyobraźni. Ta struktura narracyjna wielokrotnie będzie stosowana w przyszłych produkcjach studia Vintona<sup>46</sup>. Film powstaje w piwnicy Vintona w okresie 14 miesięcy, Vinton pracuje nad nim wspólnie z Gardinierem po godzinach swojej pracy w Odyssey Productions.

W porównaniu z *Clay or the Origin of Species*, *Closed Mondays* uderza intensywnym użyciem koloru. Sposób rzeźbienia postaci i jej animacji jest surowy. Postać głównego bohatera nie jest wygładzona, widać na niej ślady palców, można by powiedzieć, że sprawia wrażenie „wygniecionej”. W tej surowości zawiera się prawda postaci. Surowość połączona jest z dużą dozą realizmu – autorzy stosują bardzo dokładną synchronizację ruchu ust z dźwiękiem. Najpierw powstaje referencyjne nagranie aktorów czytających tekst, które przekładane jest klatka po klatce na animację plastelinową, co daje realistyczny, doskonale wyczasowany lip-sync, robiący wrażenie na dużym ekranie, szczególnie w bliskich planach i pozostający w kontraście z (celowo) dość niezręcznymi deformacjami pijanej twarzy głównego bohatera. Twórcy stosują również zaawansowane ruchy kamery. Wszystkie te środki stosowane są z dużym luzem, nie widać tu dążenia do technicznej perfekcji. Jest zamiast tego dążenie do przodu, do przeprowadzenia narracji i opowiedzenia historii. Na skutek zastosowania takich środków wyrazu powstaje film bardzo intensywny, angażujący emocjonalnie, stworzony z plasteliny świat jest prawdziwy, posiada też świeżość charakterystyczną dla początkujących twórców.

Will Vinton pochodzi z Oregonu i tam wraca po studiach w Berkeley, w Kalifornii. Swoje studio zakłada w Portland, które na długie lata stanie się centrum animacji plastelinowej i poklatkowej. Sława, która idzie za otrzymaniem Oscara pozwala Vintonowi pozyskiwać zlecenia i rozwijać studio. Filmy powstające w jego studiu cechują się charakterystycznym, spójnym stylem, będącym rozwinięciem stylistyki filmu *Closed Mondays*. Cały świat przedstawiony, zarówno dekoracje jak i postaci, stworzony jest z plasteliny. Plastelina używana jest w sposób trójwymiarowy, sposób jej kształtowania dość surowy, choć znacznie bardziej dopracowany niż w *Closed Mondays*, z widocznymi śladami narzędzia i

---

<sup>46</sup> Frierson, M., *Clay animation*, s.134.

niedoskonałymi przejściami koloru. Wykorzystuje się możliwości metamorfozy, na którą plastelina pozwala. Często w filmach pojawiają się sekwencje animowane płasko lub reliefowo.

Po *Closed Mondays* w studio Vintona powstaje ośmiominutowy *Mountain Music*, przedstawiający koncert rockowy w imponujących, monumentalnych górskich dekoracjach, ze zwierzętami (lekko antropomorfizowanymi) jako widownią. Cały świat, łącznie z góskim lasem i ciekami wodnymi, skonstruowany jest z plasteliny, tworząc piękny, niesamowicie szczegółowy, spójny obraz. Sposób przedstawienia zwierząt podobny jest do późniejszego *Creature Comforts*, którym świat zachwycił się kilka lat później<sup>47</sup>.

Po *Mountain Music* powstaje kilka średniometrażowych adaptacji literackich, w których również cały świat jest stworzony z plasteliny. Obrazom towarzyszy głos narratora, piosenki oraz dialogi, zsynchronizowane z obrazem w precyzyjnym lip-syncu. Użycie takiego bardzo opisującego dźwięku sprawia w mojej opinii, że mimo doskonałości animacji oraz zastosowania swoistych dla plasteliny, pięknych animacyjnych przejść, nie wybija się ona na pierwszy plan, podporządkowując się ścieżce dźwiękowej. Filmy te w swojej konstrukcji bardzo są podobne do aktorskich filmów fabularnych z tego czasu, chociaż projekty postaci są lekko przerysowane, ruch jest dość naturalistyczny.

Jedną z tych adaptacji literackich, a jednocześnie jedną z najbardziej dojrzałych prac ze studia Willa Vintona jest *Mały Księż* z 1978 roku, korzystający z całej palety rozwiązań, w którym płaskie plastelinowe sekwencje, w których plastelina traktowana jest malarsko, wykonała Joanna C. Gratz<sup>48</sup>. W okolicach roku 1983 studio Vintona ma za sobą realizację kilkunastu krótkich metraży i kilku reklam. Zaczynają się w nim prace nad filmem pełnometrażowym. A jednak pierwszy pełny metraż w historii animacji plastelinowej nie zostanie zrealizowany tutaj. W latach 1979-81 na przedmieściach Waszyngtonu trwa już produkcja pierwszego pełnometrażowego filmu w technice plastelinowej<sup>49</sup>. W Arlington, w stanie Virginia przestrzenie w podziemnym centrum handlowym zamieniono w hale zdjęciowe<sup>50</sup>. Film nosi tytuł *I go Pogo!*, a reżyseruje go Marc Paul Chinoy, na podstawie popularnego wówczas paska komiksowego Walta Kelly'ego. Walter Kelly jest wcześniej animatorem w wytwórni Walta

---

<sup>47</sup> Zwierzęta w *Mountain Music* nie posiadają oczywiście najważniejszej cechy zwierząt z *Creature Comforts* – nie mówią ludzkim głosem.

<sup>48</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=WZ8WDftWpd0>, [dostęp z 12.09.2023].

<sup>49</sup> Film produkowany przez Stowmar Enterprises.

<sup>50</sup> Priebe, K.A., *The Advanced Art of Stop-motion Animation*, Cengage Learning, Boston 2011, s. 26.

Disney'a i pracuje przy produkcjach takich jak *Dumbo* czy *Pinokio*. Rezygnuje z pracy w studio Disneya w 1941 r., aby poświęcić się tworzeniu komiksów, a potem zaangażowanych politycznie pasków komiksowych<sup>51</sup>. Bohaterami jego pasków są zwierzęta. Pełen politycznej satyry film jest kierowany do dorosłej widowni i ma mieć premierę kinową trzy miesiące przed wyborami prezydenckimi, ale mimo budżetu promocyjnego o wartości 1 mln dolarów, obietnica 21st Century Film Corporation dotycząca dystrybucji nie zostaje spełniona. Film nie wchodzi do kin i zostaje wydany bezpośrednio na VHS. Po tej porażce Stowmar nie wyprodukuje już żadnego filmu animowanego, ale w produkcji *I go Pogo!* debiutuje wielu animatorów, między innymi bracia Chiodo pracujący później przy wczesnych produkcjach Tima Burtona<sup>52</sup>.

Lata osiemdziesiąte XX w. to prawdziwy wybuch animacji plastelinowej. Obecna jest w telewizji w postaci seriali dla dzieci, w programach muzycznych takich jak MTV, w reklamie. Jimmy Picker w Nowym Jorku realizuje w 1978 roku *Jimmy the C* - film przedstawiający karykaturę byłego prezydenta Jimmiego Cartera śpiewającego *Georgia on my mind*, a potem w 1982 roku *Sundae in New York*, przedstawiający w karykaturalny sposób różne postaci w scenerii Nowego Jorku<sup>53</sup>. Film też również otrzymuje Oscara. Powstaje na świecie kilka pełnometrażowych filmów w technice poklatkowej, w tym reżyserowany przez Piotra Kamlera we Francji *Chronopolis*, w którym pojawiają się sekwencje plastelinowe<sup>54</sup>. W latach 80-tych Art Clokey tworzy kolejną serię Gumby'ego, gromadząc przy swojej produkcji wielu utalentowanych animatorów, którzy potem będą współtworzyć lalkowy *Nightmare before Christmas* w reżyserii Henry'ego Sellicka w wytwórni Disney'a, pierwszy wysokobudżetowy film lalkowy w historii kinematografii<sup>55</sup>.

W roku 1985 powstaje w studio Vintona pełnometrażowy film animowany w technice plastelinowej, *Przygody Marka Twaina*, w którym Mark Twain, zawiedziony ludzkością, wyrusza w podróż balonem by spotkać kometę Haleya. Bohaterowie książek Twaina próbują przekonać go o dobrej naturze człowieka. Film, animowany w stylu gdzieś pomiędzy realizmem, a kreskówką, zrealizowany został z imponującą precyzją i rozmachem. Jak mówi

---

<sup>51</sup> Williams, P.G., *When a Cartoon Possum Ran for President: Comics and the US Presidency*, <https://blogs.exeter.ac.uk/>, [dostęp z 13.10.2024].

<sup>52</sup> Priebe, K.A., *The Advanced Art of Stop-motion Animation*, s. 28.

<sup>53</sup> Bendazzi, G., *Cartoons*, s.257.

<sup>54</sup> [https://www.youtube.com/watch?v=KeEq\\_eeNWk](https://www.youtube.com/watch?v=KeEq_eeNWk) [dostęp z 13.10.2024].

<sup>55</sup> Priebe, K.A., *The Advanced Art of Stop-motion Animation*, s. 36.



reżyser, film został wykonany w całości z plasteliny. Will Vinton opowiada w wywiadzie dla Animation World Network:

*Byłem zupełnym purystą, chcąc by wszystko w Marku Twainie było zrobione z plasteliny. Wzięło się stąd, że widziałem w przeszłości wiele animacji lalkowych z Europy Wschodniej, Azji i tak dalej, gdzie materia wchodziła w drogę opowieści, bo oglądałeś, wchodziłeś w historię, aż nagle widziałeś wyraźnie, że ubranie to tani kawałek, albo widziałeś fakturę falistą na brzegu kadru. Psuje to wrażenie skali i wybija z opowieści<sup>56</sup>.*

W Bristolu w Aardman Studio powstają nie tylko seriale dla dzieci. Jeszcze w latach siedemdziesiątych powstają dwa krótkie metraże oparte na dokumentalnej ścieżce dźwiękowej, *Down and Out* oraz *Confessions of a Foyer Girl*, jako część serii *Animated Conversations* dla BBC. Zastosowanie dokumentalnych nagrań jako podkładu dźwiękowego do plastelinowej animacji nadaje tym filmom wyjątkową jakość i sprawia, że mają w sobie szczególny rodzaj prawdy – prawda nagrania dźwiękowego w połączeniu z materialnością plasteliny daje niesamowity efekt. Peter Lord i David Sproxton tworzą też animację plastelinową do teledysku do utworu *Sledgehammer* Petera Gabriela<sup>57</sup> i produkują teledysk do *My Baby Just Cares For Me* Niny Simone, w którym Nina Simone przybiera postać zantropomorfizowanego kota. Nie da się pominąć ich filmu *Babylon* z 1986 roku<sup>58</sup>, który powstał dla Channel 4 jako część serii *Sweet Disaster*, w której twórcy zostali zaproszeni do przedstawienia swoich animowanych wizji apokalipsy.

Lord i Sproxton nadal tworzą krótkie metraże do nagrań audio, tym razem jest to *Conversation Pieces* dla Channel 4, bardziej wyrafinowane niż *Animated Conversations*. Studio Aardmana zatrudnia w połowie lat osiemdziesiątych dodatkowych animatorów i reżyserów, między innymi, dołączają do niego Bary Purves, Richard Golezowski oraz Nick Park. *Creature Comforts* w reżyserii Nicka Parka, należący do wyżej wymienionej serii, przedstawiający uliczne wywiady, w których rozmówcami są mniej lub bardziej egzotyczne zwierzęta z ZOO, opowiadające o swoich warunkach mieszkaniowych, otrzymuje Oscara w roku 1990 i staje się początkiem serii o tym samym tytule. Efekt prawdy na styku dokumentalnego nagrania dźwięku i plastelinowej animacji po raz kolejny jest uderzający, na styku tych dwóch mediów

---

<sup>56</sup> Gartler, J., *Feat of Clay: The forgotten Adventures of Mark Twain*, <https://www.awn.com/animationworld/feat-clay-forgotten-adventures-mark-twain> [dostęp z 20.07.2024].

<sup>57</sup> Teledysk ten zawiera również sekwencje animowane przez braci Quay.

<sup>58</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=7wTycG4Tjlk> [dostęp z 2.05.2025].

pojawia się również zaskoczenie i wynikający z niego element komiczny. Specyficzne poczucie humoru stanie się cechą stylu filmów powstających w Aardman Animations. W 1989 na bazie pomysłu Nicka Parka powstaje pierwszy krótki metraż z bohaterami Wallacem i Gromitem, które staną się później wizytówką studia, *Podróż na księżyc (A Grand Day Out)*. Wallace to dobroduszny, ekscentryczny wynalazca, a Gromit to jego beagle. Wallace jest gadatliwy, a Gromit porozumiewa się z nim za pomocą ekspresji twarzy. Styl studia Aardman jest dużo bardziej wygładzony i dopracowany, bardziej „sztywny” niż produkcje Willa Vintona, a jednocześnie mniej poważny poprzez dodatek poczucia humoru. Plastelina jest traktowana bardziej jako baza do wyrzeźbienia postaci, chociaż czasem korzysta się też z jej szczególnych właściwości. Na dodatek styl studia Aardman ma ważną cechę – jest wystarczająco przystępny i zabawny, by móc na dłużej rozgościć się w kulturze popularnej.

#### 1.1.5. Jan Švankmajer, Bruce Bickford

W tym podrozdziale opiszę twórców, którzy w wyjątkowy sposób używają medium plasteliny w animacji. Każdy z nich stworzył swój osobny, charakterystyczny styl, wynosząc plastelinę na zupełnie inny niż dotychczas poziom. Poznanie ich prac było dla mnie bardzo inspirujące.

W szczególny sposób plasteliny w swoich filmach używa Jan Švankmajer. Medium to jest obecne między innymi w filmach *Wymiary dialogu* (1982) i *Ciemność – światło – ciemność* (1989).

Švankmajer w swoich filmach wykorzystuje całą paletę twórczych możliwości plasteliny. Używa jej w naturalistycznym, fizykalnym ujęciu, przez co często obraz jest trudny do wytrzymania, nieprzyjemny. Na to odczucie ma wpływ zarówno kolor masy plastycznej wybieranej przez autora, jak i kontekst. Švankmajer używa szarej plasteliny, jego realistyczne w formie plastelinowe postaci nie starają się naśladować kolorem rzeczywistości. Brutalne transformacje, jakim podlegają wyrzeźbione z szarej plasteliny części ciała, są dla widza intensywne, niemal bolesne. Intensyfikuje to sposób animacji – części ciała mają realistyczną twardość, zachowują się tak jak prawdziwe, tym bardziej „dotkliwie” dla patrzącego są momenty przełamania tego schematu dla uzyskania efektu dramaturgicznego - dramatyczne transformacje, którym ulegają. Czasem plastelina występuje samodzielnie, czasem kontrastując z żywymi aktorami lub elementami rzeczywistości/rekwizytami animowanymi poklatkowo. Jako że twórczość Švankmajera jest bardzo dobrze opisana w literaturze

przedmiotu, nie będę zagłębiać się w szczegółową analizę jego twórczości, odsyłając zainteresowanego czytelnika do istniejącej literatury.

Inną wartą zauważenia osobowością, która rozpoczyna twórczość w latach siedemdziesiątych jest pochodzący ze Seattle Bruce Bickford, samouk w dziedzinie animacji. Jego intensywne, pełne niepokoju i nerwowości filmy, do dziś budzą silne emocje. Swoje pierwsze próby z plasteliną wykonuje eksperymentując z medium na własną rękę, zanim zapozna się z mainstreamowymi przykładami animacji plastelinowej takimi jak *Gumby*, które zresztą odrzuca jako infantylne. Bruce Bickford rozpoczyna pracę nad *Last Battle of Flat Earth* jeszcze przed powstaniem *Closed Mondays*. Używa plasteliny w bardzo metaforyczny, intensywny sposób, do głębi wykorzystując właściwości medium. Jego osobista estetyka najlepiej jest widoczna w *Prometheus' garden*, chociaż najbardziej znany jest ze współpracy z Frankiem Zappą<sup>59</sup>. Bickford tworzy intensywne światy na granicy koszmaru. Ukończony w 1988 *Prometheus' garden* trwa niemal pół godziny, pełen jest niesamowitych i nieoczywistych plastelinowych transformacji – ludzie wyłaniają się z krajobrazów, zmieniają formę, by za chwilę implodować. Kamera często zbliża się do fotografowanych obiektów uwidaczniając fakturę plasteliny i drobne niedoskonałości i pęknięcia<sup>60</sup>. W filmach Bickforda cały świat pulsuje, żyje, jest kompletny, monumentalny, bogato zaludniony nie tylko ludźmi, lecz również potworami. Pełno tu przemocy i obrzydliwości, obrazy są tak intensywne, że na długo zapadają w pamięć. W niektórych ujęciach występuje kilkanaście, w niektórych kilkadziesiąt ludzkich postaci. Ludzie są tak samo nietrwałym elementem jak pozostałe elementy przedstawianego świata, mają mniej więcej ludzkie kształty, ale nie do końca ludzki charakter ruchu. Twarze często są zrobione tylko z cienkiej, przestrzennej warstwy plasteliny, przypominając maski, tylko na chwilę przyjmujące w przestrzeni odpowiedni kształt, potem rozplaszczając się i zbliżając do reliefu, lub transformując w pejzaż, inną twarz czy potwora. Oglądając jego filmy czuję nieustający niepokój i fascynację. Świat przedstawiony skonstruowany jest w taki sposób, że wszystko może się wydarzyć, przy czym to, co się wydarzy, raczej nie będzie klasycznie piękne ani przyjemne. Autor mówi, że zagrożenie i dziwność od zawsze były tematem jego filmów<sup>61</sup>.

---

<sup>59</sup> Furniss, M. *Animation, the global history*, s.334.

<sup>60</sup> W praktyce to animowane przez Bickforda obiekty zbliżały się po klatce do statycznej kamery.

<sup>61</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=sk9ZPRt-sRU> [dostęp z 30.04.2025]

### 1.1.6. Lata 90-te XX w. i dwutysięczne. Schyłek animacji plastelinowej

W latach dziewięćdziesiątych prężnie działa studio Aardman Animations. Filmy plastelinowe przeżywają rozkwit, powstają kolejne filmy pełnometrażowe w tej technice w Wielkiej Brytanii, USA i Australii. Malowanie plasteliną ma swoją chwilę w mediach komercyjnych, w tej technice studio Buzzco Associates z Nowego Jorku realizuje serię bumperów dla stacji telewizyjnej Nickelodeon.

W Bristolu w 1991 roku powstaje film *Adam* w reżyserii Petera Lorda, będący doskonałym przykładem kreatywnego użycia plasteliny w filmie animowanym, nominowany do Oscara i nagrodzony w Annecy między innymi nagrodą publiczności. Powstają też kolejne filmy z udziałem Wallace'a i Gromita w reżyserii Nicka Parka – *Wściekłe gacie* (1993) i *Golenie owiec* (1995), obydwa nagrodzone Oscarem.

W Portland nadal działa studio Willa Vintona. W latach dziewięćdziesiątych będzie przeżywało rozkwit, coraz częściej jednak rezygnując z plasteliny i decydując się na animację lalkową, by utrzymać tempo produkcji wymuszone przez telewizję, między innymi w serialu *PJ's* produkowanym od 1999 roku, zrealizowanym dla Fox Network<sup>62</sup>, a także wprowadzenie działu animacji komputerowej, by pod koniec przejść restrukturyzację kończącą się zwolnieniem Willa Vintona i późniejszym przekształceniem w studio Laika<sup>63</sup>.

W 1995 w USA do kin wchodzi pełnometrażowy film *Gumby: The Movie*, niestety, mimo że jest oparty na popularnej postaci, zalicza finansową klępkę, spowodowaną prawdopodobnie przez opóźnienia w dystrybucji i zupełny brak reklamy. Film niedługo potem zostaje wydany na VHS<sup>64</sup>.

W 1999 roku startuje seria dla dorosłych *Celebrity Deathmatch* w reżyserii Erica Vogla, produkowana przez Johna Worth Lynna Jr. dla MTV, będąca parodią rozrywkowych programów sportowych, w której znane osoby walczą w zapasach.

Jednocześnie rozwój technologii animacji komputerowej sprawia, że coraz więcej filmów i seriali powstaje w technikach cyfrowych. Wielkie produkcje Pixara, począwszy od *Toy story*

---

<sup>62</sup> Dla Fox Network w tych samych latach produkowano między innymi serial rysunkowy *Futurama*

<sup>63</sup> Crockett, Z., *How the Father of Claymation Lost His Company*, <https://priceconomics.com/how-the-father-of-claymation-lost-his-company/> [dostęp z 10.05.2025].

<sup>64</sup> Priebe, K.A., *The Advanced Art of Stop-motion Animation*, s. 40.

w 1995 roku, stopniowo zyskują popularność, a animacja lalkowa i plastelinowa powoli odchodzą do lamusa, a raczej przenoszą się znów na margines głównego nurtu. Jednocześnie pojawiają się nowi artyści tworzący w technice plastelinowej.

Pod koniec lat dziewięćdziesiątych w Australii serią krótkich metraży rozpoczyna pracę z animacją plastelinową Adam Elliot. Jego studenckie filmy *Wujek*, *Kuzyn* i *Brat* powstały w latach 1996-2000 podejmują temat niepełnosprawności z poruszającym i jednocześnie ciepłym poczuciem humoru. Jego minimalistyczny styl, z oszczędnymi dekoracjami i oświetleniem i niewielkim ruchem<sup>65</sup> będzie się konsekwentnie pojawiał w kolejnych jego filmach. Ograniczona paleta barw dąży do czerni i bieli, z niewielkimi akcentami kolorystycznymi. W 2003 roku powstaje ponad dwudziestominutowy *Harvie Krumpet*<sup>66</sup>, nagrodzony Oscarem, różniący się od poprzednich szerszym użyciem koloru, a także wprowadzeniem narratora. *Harvie Krumpet* wyprodukowany zostaje z użyciem *video assist* pozwalającym na podgląd zrealizowanych ujęć<sup>67</sup>. Kolejny, tym razem pełnometrażowy film Elliota *Max i Mary* z 2009 roku, opowiada historię australijskiej dziewczynki, która nawiązuje korespondencyjną znajomość z mieszkającym w Nowym Jorku autystą.

W 2000 roku na ekrany wchodzi film *Uciekające kurczaki*, pierwszy pełnometrażowy film Aardman Animations, koprodukowany z Pathé i Dreamworks Animation. Film ten jest pierwszym filmem plastelinowym, który osiągnął finansowy sukces, a jednocześnie najbardziej dochodowym filmem poklatkowym w historii. Jest filmem wyjątkowym, ale jego niewątpliwy sukces nie zatrzyma wypierania animacji plastelinowej przez animację CG w kinie głównego nurtu.

---

<sup>65</sup> Furniss, M., *Animation, the global history*, s.335.

<sup>66</sup> Lenburg, J., *Who's who in animated cartoons*, s. 78.

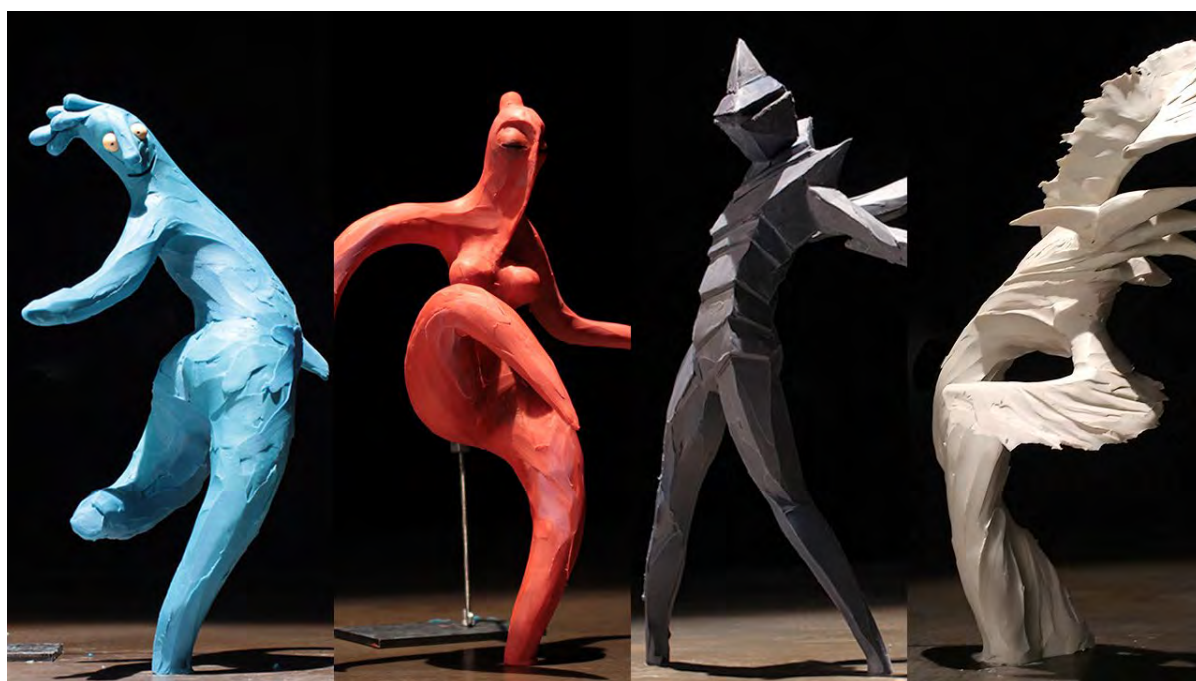
<sup>67</sup> Furniss, M., *Animation, the global history*, s.335.

### 1.1.7. Współcześni twórcy animacji plastelinowej

Dziś animacja plastelinowa pozostaje na obrzeżach głównego nurtu. Niektórzy twórcy, jak Joan C. Gratz, kontynuują pracę z plasteliną, którą rozpoczęli w latach największej popularności techniki, nieliczni odkrywają ją dla siebie na nowo. W technikach płaskich często powstają wideoklipy.

Reliefy są wykonane i animowane z niesamowitą precyzją, nie ma tutaj luzu, na który pozwala plastelina, a jednak możliwości animowania plastelinowej formy wykorzystywane są przez tego artystę na różne sposoby.

Tak na przykład włoski artysta Gianluca Maruotti tworzy reliefową animację plastelinową - jego wideoklipy *Free to roam* oraz *Storm boy* są misternie wykonanymi ruchomymi płaskorzeźbami, w których ważna jest zabawa płaszczyzną i przestrzenią, obiekty wychodzą z płaszczyzny w trzeci wymiar, a wrażenie potęgowane jest odpowiednim operowaniem za pomocą światła.



Ryc. 11 Bohaterowie filmu *Love Me, Fear Me*, reż. Veronica Solomon, widoczne kolory i formy opisujące charakter postaci.

Veronica Solomon tworzy przestrzenną animację plastelinową, w której najważniejsze są płynność formy, wychodzenie w przestrzeń, mieszanie kolorów, Film *Love Me, Fear Me* jest według mnie jednym z najlepiej wykorzystujących plastelinowe medium współczesnych filmów animowanych, w bardzo ekspresyjny sposób wykorzystuje plastelinę w przestrzennej animacji. Film ten nie mógłby powstać w żadnej innej technice animacji.



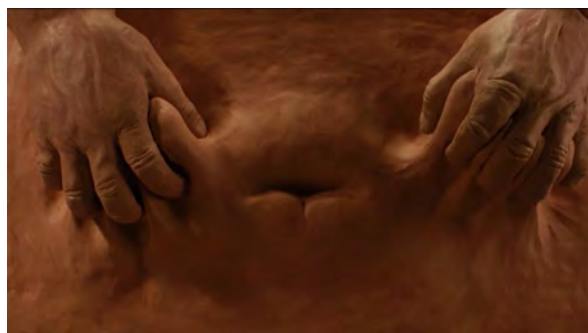
Ryc. 12 Kadr z filmu *Love Me, Fear Me*, reż. Veronica Solomon, widoczna postać jest integracją czterech postaci z Ryc. 11, z zachowanym kolorem i charakterem każdego z elementów.

Tańczące figury stworzone są z plastelinowych lalek pozbawionych szkieletów, co pozwala na ich swobodną transformację. Intensywne kolory wybrane są tak, by opisywać charakter postaci, zróżnicowany również za pomocą charakteru ruchu i formy.

Współcześnie w Polsce w podobnej technice tworzy Monika Kuczyniecka, wykształcona w Akademii Sztuk Pięknych w Poznaniu. Tworzy przestrzenne formy plastelinowe, wśród nich teledyski i inne formy krótkometrażowe.



Ryc. 13 Kadry z filmu *Darling*, reż. Izabela Plucińska



Ryc. 14 Kadry z filmu *Portret Suzanne*, reż. Izabela Plucińska, pokazujące transformację z reliefu do barwnej formy przestrzennej.

Kolejną polską artystką używającą plasteliny jest mieszkająca w Berlinie Izabela Plucińska, której technika animacji jest pośrednia między animacją płaską a przestrzenną. Izabela Plucińska stosuje animację reliefową, ale z użyciem obiektów - bohaterów - poruszających się na płaszczyźnie. Animowane przestrzenne elementy układane są na szybie i animowane na płasko. W niektórych filmach używa reliefu do dekoracji lub wypełnia nimi całe kadry, czasem stosując grę między reliefową formą i kreską utworzoną przez kładzioną płasko na tle plastelinę, jak w filmie *Darling*, w którym zielona reliefowa forma kontrastuje i gra z czarną „kreską” (patrz Ryc. 13). W swoich filmach Izabela Plucińska eksploruje świat cielesności, zagłębiając się przy tym w emocje bohatera. Artystka używając tej techniki opowiada historie oparte na bohaterach i dialogu, ale nie bez znaczenia jest tutaj strona formalna, ciężar plasteliny i animowane interakcje między plasteliną traktowaną na różne sposoby.

Plucińska eksperymentuje z plasteliną, czasem wychodząc z reliefu do bardziej przestrzennych form, najczęściej przez płynną transformację, jak na przykład w filmie *Portret Suzanne* (Patrz Ryc. 14). Dobiera rodzaj plastelinowej techniki do opowieści, dodając lub odejmując materialności, w zależności od potrzeb.

### 1.1.8. Malowanie plasteliną

Plasteliny można używać podobnie, jak farb olejnych, nakładając plamy plasteliny w różnych kolorach, tworząc w ten sposób płaski, reliefowy obraz<sup>68</sup>. W tej pracy będę używać terminu *malowanie plasteliną* jako określenia techniki animacji.

*Malowanie plasteliną* to technika animacji, w której plastelina nakładana jest na płaską powierzchnię, podobnie jak farba. Po sfotografowaniu klatki tworzy się kolejną poprzez przekształcenie poprzedniej. W związku z takim sposobem pracy, powstały animowany obraz jest bardzo płynny i szczególnie nadaje się do tworzenia metamorfoz. Prekursorem tego rodzaju animacji była animacja reliefowa, która pojawiła się już w latach dwudziestych XX wieku, tak jak opisywałam w podrozdziale 301.1.2. Te wczesne formy filmowe, mimo że również polegały na animacji plasteliny na płaskiej powierzchni, przypominały bardziej rejestrację procesu rzeźbiarskiego, niż właściwą animację.

Pionierką animacji malowanej plasteliną jest Joan C. Gratz, która używała tej techniki od 1968 roku. W latach 1976-1987 pracowała w studio Willa Vintona. Wprowadziła technikę

---

<sup>68</sup> Córka wynalazcy plasteliny, Elisabeth Harbutt, wykorzystywała tę technikę do tworzenia obrazów.



malowania plasteliną do studia Vintona, poczynając od animacji nieba oraz sekwencji tańca Małego Księcia z różą w animowanym w większości za pomocą przestrzennej i reliefowej animacji plastelinowej z dużą ilością metamorfoz filmie *Mały Książę* z 1979 roku<sup>69</sup>. W studiu Vintona Joan C. Gratz pracowała przy wielu produkcjach telewizyjnych, reklamach i krótkich metrażach, w tym przy filmie *Dinozaury* z 1980 roku<sup>70</sup> czy dwóch nominowanych do Oskarów filmach krótkometrażowych: *Rip van Winkle* (1978) i *The Creation* (1981), w reżyserii Willa Vintona. Film *The Creation* był pierwszym, który w całości wykorzystywał technikę malowania plasteliną, w której Joanna C. Gratz używa kawałków plasteliny podobnie do farb olejnych<sup>71</sup>. Joan C. Gratz w 1987 roku otworzyła własne studio Gratzfilms w Portland, gdzie do dziś produkuje i tworzy w technice malowania plasteliną. O swoim procesie mówi, że najważniejsze dla niej rzeczy to film i malarstwo. W jej malowanych obrazach te dwie formy spotykają się. „*Mogę dodać ruch, sekwencję, rytm i proces do malarstwa, a do filmu abstrakcję i stylizację*”<sup>72</sup>.

Kunszt Joanny C. Gratz zostaje doceniony i animowany przez nią *The Creation*, 1981 nominowany do Oscara. Już nie tylko nominację, a Oscara otrzymuje w 1992 za stworzony w tej samej technice film *Mona Lisa descending a staircase*, będący animowaną interpretacją dzieł sztuki malarskiej, w której poprzez transformację przechodzi ona między słynnymi obrazami, między innymi Vincenta van Gogha, Pabla Picassa, Andyego Warhola, Edwarda Muncha, Georga Grosza i Fridy Kahlo. Joanna C. Gratz tworzyła również bardziej reliefowe formy plastelinowe, tak jak na przykład w filmie *Lost and found* z 2012 roku, w którym jednobarwny relief układa się w historię życia.

Kolejnym twórcą stosującym płaską animację plastelinową, którą można nazwać malowaniem plasteliną, jest Ishu Patel, który swoje filmy tworzył w National Film Board w Kanadzie. Stosował technikę malowania plasteliną podświetlaną od dołu. Jak opowiada Corrie Francis Park w swojej książce *Fluid frames*, Ishu Patel przypadkowo odkrył tę technikę, którą zastosował po raz pierwszy w filmie *Afterlife*. Kiedy przymocował kawałek celuloideu do szyby plasteliną i zauważył, jak słońce przeświecające przez materiał wydobywa z plasteliny zupełnie nową jakość. Ta obserwacja zainspirowała go do zastosowania plasteliny

---

<sup>69</sup> Frierson, M., *Clay animation*, s. 26.

<sup>70</sup> <https://youtu.be/G8dXQ-XYs0k?si=PF2MXmoE1dIzmyqG> [dostęp z 25.08.2023].

<sup>71</sup> Lenburg, Jeff, *Who's who in animated cartoons*, s. 113.

<sup>72</sup> Lenburg, Jeff, *Who's who in animated cartoons*, s. 114.

podświetlanej od dołu w animacji<sup>73</sup>. *Afterlife* powstał w 1978 roku i otrzymał wiele nagród, w tym Grand Prix na 12. Międzynarodowym Festiwal Filmów Animowanych w Annecy. Ten i następny film zrealizowany w technice malowania plasteliną na szkłe film - *Top Priority* z 1981 roku - pokazują zarówno najmocniejsze strony jak i ograniczenia techniki plastelinowej. W technice tej trudno płynnie animować realistyczne formy. Ishu Patel przekuwa tę trudność w siłę, animując twarz bohatera w serii przeżyć, a potem pozostawiając półprzezroczyste poprzednie fazy ruchu, zyskując tym samym wrażenie transcendentalności animowanej ludzkiej formy. W filmie *Top Priority* Ishu Patel eksploruje przestrzeń i kolor, stosując animowane ruchy kamery i w zaawansowany sposób używając koloru.

Japoński twórca Koji Yamamura swój film dyplomowy *Aquatic* zrealizował w technice płaskiej animacji plastelinowej - podświetlanej od dołu, zainspirowany filmem Ishu Patela, który zobaczył na festiwalu filmowym w Hiroshimie. Zrealizował też plastelinowy film *Sonoda wiosna/lato/jesień/zima* w 1988 roku, również w technice plasteliny podświetlanej od dołu. Yamamura wykorzystuje plastelinę również w komercyjnych utworach. W zrealizowanym w 1992 roku serialu telewizyjnym *Karo i Piyob*<sup>74</sup>, oraz serialu *Pacusi*<sup>75</sup> z lat 1994-1995, w technice kombinowanej, na wieloplane, ciała bohaterów wykonane są z plasteliny. Po roku 1995 Yamamura odchodzi od plasteliny, by realizować kolejne filmy w innych technikach.

Shira Avni tworzy płaską animację plastelinową w National Film Board of Canada począwszy od 1997. Zrealizowała w technice podświetlanej od dołu animacji plastelinowej filmy takie jak *John and Michael* (2005) czy *Tying your own shoes* (2009), podejmujące tematykę relacji z osobami z zespołem Downa.

Coke Riobóo, to hiszpański artysta, tworzący między innymi animację plastelinową na szkłe. W krótkim metrażu z 2013 roku, *El Ruido del Mundo*, stosuje animację plastelinową na szkłe, z oświetleniem od dołu. Nadaje plastelinie intensywny kolor, w sekwencji monochromatycznych obrazów, animując bardzo zaawansowane ruchy kamery poprzez animację wewnątrz kadru. Realizuje również serię filmów edukacyjnych w tej technice – jeden z nielicznych przykładów animacji zleconych wykonanych w technice animacji plastelinowej

---

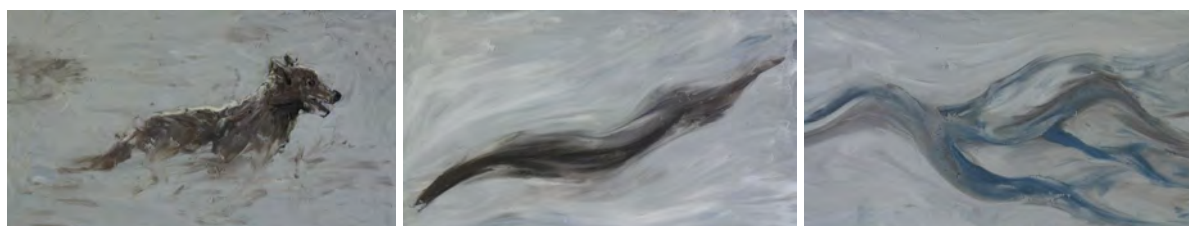
<sup>73</sup> Francis Park C, *Fluid Frames*, s. 137.

<sup>74</sup> [http://www.yamamura-animation.jp/En\\_FILMS\\_TV\\_MV\\_Karo\\_and\\_Piyobpt.html](http://www.yamamura-animation.jp/En_FILMS_TV_MV_Karo_and_Piyobpt.html), [dostęp z 25.07.2024].

<sup>75</sup> [http://www.yamamura-animation.jp/En\\_FILMS\\_TV\\_MV\\_Pacusi.html](http://www.yamamura-animation.jp/En_FILMS_TV_MV_Pacusi.html), [dostęp z 25.07.2024].

na szkłe. W swoich pracach pokrywa plasteliną całą podświetloną płaszczyznę. Używa również postprodukcji do integrowania elementów obrazu.

Evgenia Gostrer realizuje filmy zarówno w technice reliefowej, jak również za pomocą plasteliny na szkłe, podświetlanej od dołu. Na przykład w filmie *Frankfurter Str. 99a* używa koloru. Evgenia Gostrer w technice podświetlanej od dołu stosuje plastelinę w różnych kolorach. Używa wyraźnych, osobnych pociągnięć– plamy koloru, tworzą szkicowy obraz, czasem jest to rotoskopia, czasem bardziej syntetyczna reprezentacja rzeczywistości, ale zazwyczaj jest to plama na „białej kartce” podświetlonej powierzchni.



Ryc. 15 Kadry z filmu *Ten Degrees of Strange*, reż. Lynn Tomlinson

Lynn Tomlinson stosuje animację plastelinową na szkłe, oświetlając plan zdjęciowy od góry. Pracuje z kolorem, jej technika przypomina animację malarską, czasem pojawia się linia w postaci wydrapanej w plastelinie kreski. W jej utworach zazwyczaj nie ma klasycznego montażu, ujęcia transformują się jedno w drugie, osiągnęła mistrzostwo w stosowaniu plastelinowych metamorfoz. Czasem używa tekstury plasteliny. Stosuje bogatą paletę barw, bazuje na szarym kolorze do „gruntowania powierzchni” i dopiero na tej szarej podstawie różnicuje kolory. Jej dzieła to na przykład *The Elephant’s Song* (2018), czy *The Ballad of Holland Island House* (2015), który opowiada dokumentalną historię ostatniego domu na tonącej wyspie w Zatoce Chipsake, znajduje się w kolekcji stałej działu edukacji MoMa.



Ryc. 16 Kadry z filmu *The Ballad of Holland Island House*, reż. Lynn Tomlinson

## 1.2. Wpływ rozwoju technologii na animację plastelinową

Animacja plastelinowa, zarówno przestrzenna jak i płaska, korzysta przede wszystkim z usprawnień technologicznych stworzonych dla animacji stop motion. Mimo że pozornie proces animacji aktualnie niewiele różni się od procesu twórczego pionierów techniki ponad sto lat wcześniej, rozwój technologii wprowadził różne udogodnienia, a przede wszystkim sprawił, że technika animacji poklatkowej stała się dostępna niemal dla każdego.

Od początku kina aż do lat 90-tych XX w. animatorzy pracujący na taśmie 35mm czy 16mm podczas procesu animacji nie mieli możliwości zobaczenia naświetlonych klatek. Rezultat animacji można było zobaczyć dopiero po wywołaniu filmu. Nie można było wyłapać i skorygować popełnionego błędu, a animator musiał doskonale panować nad tworzywem i nad tempem animacji.

Ważnym usprawnieniem technologicznym był podgląd wideo (video assist), pozwalający na zobaczenie dwóch klatek poprzedzających tą, nad którą aktualnie pracowano. Swoje własne systemy podglądu opracowało studio Willa Vintona. W latach 90-tych pojawiło się oprogramowanie takie jak MonkeyJam.

W latach dwutysięcznych upowszechniły się cyfrowe aparaty fotograficzne. Rozwój komputerów spowodował kolejną rewolucję – postprodukcja animacji przeniosła się z ciemni do montażowni, a czas produkcji znacznie się przez to obniżył<sup>76</sup>.

Pojawienie się lustrzanek cyfrowych oraz pełnoklatkowych aparatów bezlusterkowych ułatwiło dostęp do narzędzi niezbędnych do pracy przy animacji poklatkowej i obniżyło koszty produkcji<sup>77</sup>. Opracowanie przez firmę DZED Systems programu Dragon (obecnie: Dragonframe) na użytek spotu reklamowego United Airlines *The Dragon* w 2006 roku umożliwiło odtwarzanie na żywo poprzednich, zarejestrowanych już, klatek, a co za tym idzie dokładniejszą kontrolę animatora nad procesem animacji. Możliwość posiadania podglądu na żywo, ze swobodną kontrolą jego zakresu, możliwość podglądu obrazu referencyjnego czy tworzenia znaczników pomagających w animacji, a także odtwarzanie dźwięku zsynchronizowanego z obrazem, w znacznym stopniu ułatwiają i przyspieszają pracę.

---

<sup>76</sup> Ikuma, J., *The History of Stop Motion in a Nutshell*, Stop Motion Magazine [dostęp z 20.07.2024].

<sup>77</sup> Dostępność aplikacji w telefonach komórkowych umożliwiających fotografowanie animacji stop motion za pomocą telefonu ułatwia tworzenie animacji poklatkowej całym rzeszom ludzi, sprawia, że jest to świetne narzędzie edukacyjne dla dzieci i amatorów.

Upowszechnienie lamp ledowych pozwoliło na obniżenie zużycia energii i temperatury na planie zdjęciowym animacji poklatkowej, zwiększając komfort pracy i obniżając koszty.

Jeśli chodzi o budowę planu zdjęciowego, to jego konstrukcja cały czas jest bardzo tradycyjna. Przestrzeń zdjęciowa znajduje się na płaszczyźnie, ponad którą umieszczony jest — na statywie, lub zawieszony, aparat. Sposoby mocowania aparatu/kamery różnią się tylko z uwagi na mniejszy rozmiar i ciężar współczesnych aparatów fotograficznych. Co do zasady ruch w animacji malarskiej jest ruchem wewnątrzkadrowym — panorama kamery czy zbliżenie odbywa się za pomocą animacji, a nie poruszenia aparatu względem przestrzeni roboczej.

Rozwój narzędzi do cyfrowej obróbki obrazu także ułatwia pracę twórcom animacji plastelinowej. Narzędzia do edycji obrazu pozwalają na poprawienie niedoskonałości i drobnych błędów, zwiększenie płynności poprzez interpolację klatek, a także zaawansowane łączenie warstw obrazu w taki sposób, że wrażenie płynności i ciągłości, tak ważne dla animacji pod kamerą, można uzyskać łącząc w procesie compositingu obiekt pierwszoplanowy z tłem. Nadal jednak opisane powyżej narzędzia są jedynie wsparciem, rozszerzeniem głównej techniki animacji.

Ciekawym narzędziem, które daje nadzieję na przyszłe usprawnienie pracy, jest interpolacja klatek z wykorzystaniem algorytmów sztucznej inteligencji. Z roku na rok algorytmy te są coraz sprawniejsze, praktyka pokazuje jednak, że w znacznej mierze przystosowane są do interpolacji materiału fotograficznego/video, a próba ich zastosowania do form abstrakcyjnych, lub po prostu nierealistycznych, może zakończyć się uzyskaniem niewystarczającej jakości obrazu, w którym na pierwszy plan wysuwają się artefakty.

### 1.3. Wybór technik analogowych w cyfrowym świecie

Rozwój technologii sprawił, że animację może tworzyć dziś niemal każdy. Tablet z piórkiem wystarczy do tworzenia animacji rysunkowej, aparat w telefonie do rejestrowania animacji poklatkowej. Tam, gdzie kiedyś twórca potrzebował całej palety narzędzi, drogiego sprzętu i fizycznie istniejących materiałów, dziś może użyć łatwo dostępnego oprogramowania na komputerze lub tablecie, aby uzyskać pożądany efekt<sup>78</sup>. Również sprzęt taki jak statywy i lampy jest współcześnie tani i łatwo dostępny.

Jednak sam proces tworzenia animacji poklatkowej pozostaje niezmienny. Proces animacji poklatkowej różni się znacznie od animacji na klatkach kluczowych, gdzie ruch szkicuje się najpierw, rozkłada w czasie, a dopiero później rysuje na czysto klatki kluczowe, a na samym końcu klatki pośrednie. Przy animacji na klatkach kluczowych przechodzi się od ogółu do szczegółu, jest tam przestrzeń do wprowadzania poprawek i zmian. Klatki pośrednie często nie są tworzone przez animatora, lecz interpolowane.

Animacja poklatkowa ma też taką specyfikę, że ruch musi być animowany sekwencyjnie. Każda klatka musi być ostateczna, zanim przejdziemy do następnej. W przeciwieństwie do animacji na klatkach kluczowych, stosowanej w technikach rysunkowych i animacji 3D, nie można doskonalić ruchu w trakcie jego animowania, nie ma miejsca na poprawki. Wahanie i błąd trzeba włączyć do procesu tworzenia animacji. Nie ma możliwości powrotu do poprzedniej klatki po zanimowaniu kolejnej. Poklatkowe tworzenie filmu pod kamerą jest obarczone szczególnym ryzykiem. W technice animacji płaskiej każda stworzona klatka zostaje po sfotografowaniu zniszczona, a jej miejsce w czasie i przestrzeni zajmuje kolejna, aby po sfotografowaniu znów zostać zastąpioną przez jeszcze inny, różniący się odrobinę obraz. Pojedyncza klatka w procesie animacji istnieje tylko przez ulotną chwilę, jest rejestrowana trwale na taśmie lub matrycy aparatu, ale nie pozostaje po niej żaden materialny wytwór. W tym zakresie animacja poklatkowa różni się od animacji rysunkowej czy animacji 3D, gdzie zawsze można wrócić do poprzedniego etapu i poprawić klatkę kluczową, albo inny szczegół. Na końcu realizacji artysta ma “w rękę” gotowy film, a przed sobą brudną szybę i kawałki plasteliny, po realizacji nie pozostają trwałe artefakty. W ekstremalnym przypadku może to prowadzić do sytuacji zniszczenia całego filmu przez błąd techniczny, jak wydarzyło się to na przykład w przypadku filmu *Eine kleine Nachtmusik* Aleksandry Korejwo, gdzie cała

---

<sup>78</sup> Francis Park, C. *Fluid Frames*, s. 32.

rolka filmu została przeeksponowana przez błąd kamery i autorka musiała zacząć realizację od początku. Powtórzenie procesu doprowadziło do stworzenia innego, choć podobnego dzieła. Tamto niezarejestrowane dzieło nigdy nie miało szansy zaistnieć<sup>79</sup>. Proces animacji jest tutaj procesem twórczym, efektu nie da się precyzyjnie odtworzyć<sup>80</sup>. Wielogodzinny proces animacji pod kamerą wymaga od animatora szczególnego rodzaju koncentracji, odłączenia od otaczającej rzeczywistości, skupienia na ruchu. Ulotność i koncentracja na chwili obecnej — potrzebne do animacji w tej technice — wpływają na efekt końcowy. Sprawiają, że malowanie plasteliną jest formą zaplanowanej improwizacji.

W animacji poklatkowej można wykonać ujęcia próbne lub tak zwane bloki, stosowne często w animacji lalkowej — czyli testowe ustawienie lalki lub animowanego obiektu w kluczowych pozycjach ujęcia, pozwalające rozplanować ruch bohatera w czasie i przestrzeni i ewentualne ruchy kamery czy zmiany ostrości. W praktyce takie testy rzadko wykonuje się w malarskiej animacji plastelinowej, czy w ogóle w animacji pod kamerą. Animacja w tej technice musi zostać wykonana od razu z pełną doskonałością, nie da się wrócić do poprzednich, już zrealizowanych klatek, aby doprecyzować ruch.

Opisane powyżej cechy tej techniki animacji sprawiają, że nie premiuje ona współpracy, lecz samodzielną pracę. W przeciwieństwie do animacji rysunkowej, gdzie klatki kluczowe, klatki pośrednie, cleanup i kolorowanie mogą być wygodnie rozdzielone i wykonywane równolegle przez różne osoby, tutaj całość animacji wykonuje jedna osoba, a istota pracy jest taka, że należy ją wykonywać sekwencyjnie. Równoległa praca nad różnymi partiami filmu jest możliwa tylko po stworzeniu kilku stanowisk animacyjnych dla poszczególnych animatorów. W praktyce większość twórców animujących w technice malowania plasteliną pracuje nad animacją samodzielnie.

Malowanie plasteliną pozostaje, ze względu na swą specyfikę, techniką krótkich metraży. Podczas gdy pierwszy pełnometrażowy film plastelinowy powstał w roku 1985 roku, a na pełnometrażowe kino malarskie musieliśmy czekać do roku 2017, nie powstał do tej pory żaden pełnometrażowy film w technice malowania plasteliną. Autorskie podejście reżyserów, płynność form, trudność zachowania stałych, realistycznych kształtów, oparcie procesu animacji na osobie jednego twórcy, te cechy animacji malarskiej, plastelinowej czy

---

<sup>79</sup> Korejwo, A. (1996). *My Small Animation World* [online] AWN.

<sup>80</sup> Niebezpieczeństwo zniszczenia efektów pracy zmalało wraz z cyfrową technologią rejestracji obrazu, która pozwala na podgląd animowanego obrazu oraz stworzenie kopii zapasowej dzieła już w momencie rejestracji klatek.

materiałów sypkich, sprawiło, że filmy tworzone w tej technice rzadko przekraczają kilka minut, a i wtedy czas ich powstawania jest długi, obejmując czasem kilka lat.

Dlaczego twórcy wybierają dziś technikę animacji plastelinowej? Niektórzy z nich wyrosli w czasach animacji analogowej i pozostali wierni tej technice. Nasycenie rynku dziełami cyfrowymi, a ostatnio również eksplozja różnej jakości wytworów sztuki generatywnej, sprawia, że niektórzy twórcy wracają do analogowych technik kreacji, chcąc czerpać z dobrego rzemiosła. W wywiadzie dla Vice Peter Lord opowiada:

*Kiedy oglądasz, wiesz, że możesz tego dotknąć, jest prawdziwe. Jest żywe, mimo że tak naprawdę nie jest żywe. Wziąłeś coś, co nie jest żywe i ożywiłeś to, cały czas masz tego świadomość. Tymczasem, tak przypuszczam, w animacji komputerowej, to tylko zera i jedynki w pudełku, nie ma na nie reakcji. Ta namacalność, ta dotykalna jakość – nie ma czego dotknąć<sup>81</sup>.*

Tak mówi o procesie animacji Nick Park, zapytany o możliwość realizacji filmu *Uciekające kurczaki* w technice cyfrowej:

*Jest coś w pracy z materią. Istnieje fundamentalna różnica między pracą wykonywaną dłońmi, rękami, czubkami palców, a pracą przy klawiaturze. ...Chwytasz lalkę dwiema rękami i czujesz, jak cała się porusza, czujesz skręt tułowia od klatki piersiowej po biodra, skręt ramion...<sup>82</sup>*

Evgenia Gostrer w wywiadzie dla festiwalu Animateka opowiada o swoim pierwszym spotkaniu z materiałem plasteliny, kiedy to Izabela Plucińska dała jej do ręki kawałek plasteliny ze słowami: *Nie przejmuj się, to tylko plastelina*<sup>83</sup>. Prostota, niepoważność tego materiału, może ułatwić pracę nad animacją. Jeśli coś nie wychodzi, zawsze można zgnieść plastelinę i zacząć jeszcze raz. Sama Izabela Plucińska, mówiąc o technice animacji plastelinowej, podkreśla zmysłowy charakter tego doświadczenia:

---

<sup>81</sup> Gillespie, K., *Claymation Pioneer Peter Lord Explains the Magic Behind Wallace and Gromit*, tłumaczenie własne.

<sup>82</sup> Quigley, M. *Globalisation vs. Glocalisation: The Work of Nick Park and Peter Lord*, w: Furnis, Animation: Art & industry, tłumaczenie własne.

<sup>83</sup> wywiad z Evgenią Gostrer, <https://www.youtube.com/watch?v=AcQcT4AhDKU> [dostęp z 20.07.2024].



„Zanurzenie rąk w plastelinie, jej formowanie i ugniatanie, poczucie sensualności ręcznej pracy jest bardzo satysfakcjonującym i kreatywnym doznaniem<sup>84</sup>.”

Webster Colcord, animator ze studia Willa Vintona, w wywiadzie opublikowanym w książce *The Advanced Art of Stop-Motion Animation*, mówi:

*Myślę, że to najczystsze medium animacyjne; nic nie jest bardziej uniwersalne i wrażliwe na dotyk niż czysta plastelina.*

Jego współpracownik Larry Bafia mówi w tym samym wywiadzie:

*Naprawdę lubię robić ujęcia z metamorfozą, gdyż kiedy zaczynało się poruszać plastelinę, nabierała swojego własnego życia.<sup>85</sup>*

Plastelina jest jednocześnie elastyczna i mało poważna. W plastelinowym medium trudno coś popsuć, a właściwie, paradoksalnie, coś cały czas się psuje, ale w przeciwieństwie do kosztownych lalek animacyjnych, które degradują się podczas animacji i muszą być odsyłane do naprawy do profesjonalistów, możemy ją załatać sami i animować dalej. Dzięki tym cechom plastelina jest doskonała do eksperymentowania, a animacja plastelinowa daje mnóstwo swobody i elastyczności niedostępnej w innych technikach. Ja sama, prowadząc warsztaty z animacji plastelinowej, staram się przekazać uczestnikom ten brak powagi medium i lekkość, zachęcić ich do szybkiego tempa pracy, tak by skoncentrowali się głównie na procesie i ruchu. Jeśli to się uda, jeśli przestaną odtwarzać konkretne formy, bardzo szybko plastelina zaczyna ich prowadzić przez opartą na materii improwizację.

Fakt, że animacja ta wydarza się “tu i teraz”, że nie ma dla niej żadnego przedtem, ani potem, może mieć dla twórcy szczególne znaczenie. Właściwość ta predestynuje do tworzenia dzieł ulotnych w charakterze, płynnych, *fluid frames*, jak nazywa je, tytułując swą książkę, Corrie Francis Park<sup>86</sup>. Taki sposób animacji wymaga od animatora “koncentracji, intuicji i wytrwałości”<sup>87</sup>, a w jego rezultacie powstają dzieła transformatywne, poetyckie, rytmiczne i dramatyczne, po części na skutek samej techniki, po części sposobu, w jaki technika wydobywa osobowość artysty<sup>88</sup>. Podczas gdy przestrzenna animacja plastelinowa często

---

<sup>84</sup> Martinelli, L.T., 2D, Books, Digital Media, People, Short Films, Stop-Motion, ANIMATIONWorld.

<sup>85</sup> Priebe, K.A., *The Advanced Art of Stop-motion Animation*, s. 286.

<sup>86</sup> Francis Park, C. *Fluid Frames*.

<sup>87</sup> Ibid.

<sup>88</sup> Williams, G. *The Glass Canvas: Approaching Digital Direct Under Camera Animation*,

traktowana jest jako nośnik komedii, płaskie formy znacznie częściej podejmują refleksyjne tematy. Płynność jest inherentnie związana z tą techniką animacji.

Mogłoby się wydawać, że opisany powyżej proces jest żmudny i zniechęcający, a jednak wypowiedzi twórców stosujących techniki animacji pod kamerą zaprzeczają takiej tezie. Twórcy porównują animowanie pod kamerą do transu, medytacji. Caroline Leaf, animująca w pokrewnej technice materiałów sypkich mówi, że dla niej to bardziej żywe, niż tradycyjna animacja, zarówno w procesie twórczym, jak podczas oglądania, jako że wszystko zrobione jest na jednym etapie, a filmy pokazują jej zawahania i chybienia<sup>89</sup>. Dla mnie animacja plastelinowa to bardzo angażujący i bardzo wciągający, ale również bardzo satysfakcjonujący proces. Szczególnie plastelinowa improwizacja pozwala zagłębić się w nieodkryte wcześniej obszary i umiejętności, poczuć ruch w nowy, zaskakujący sposób. Twórca improwizując może poczuć zadowolenie odkrywcy, a nie tylko rzemieślnika dobrze wykonującego swoją pracę.

W animacji plastelinowej ważny jest też ślad narzędzia - pędzla, piórka, dłoni animatora - pozostawiony w tworzywie. Znak — osobiste dotknięcie autora, czy też poprzez zostawienie fizycznego śladu narzędzia, czy palca, odróżniające dzieło człowieka od generowanych obrazów. Niektórzy twórcy, jak na przykład Nick Park, będą dążyli do wygładzenia śladów narzędzia, gdzie indziej lokując siłę swoich animacji. Dla mnie jednak takie namacalne, osobiste dotknięcie jest jednym z najważniejszych elementów *ręcznej* animacji. Znak ten częściowo jest możliwy do przeniesienia w sztuce cyfrowej — na przykład przy wykonywaniu animacji rysunkowej cyfrowo artysta jest w stanie zachować autorski charakter kreski czy plamy. Przy użyciu technik animacji pod kamerą zostawiany przez animatora znak nabiera szczególnie namacalnego charakteru.

### 1.3.1. “Wejście” w materię

Animacja plastelinowa pozwala twórcy na „wchodzenie” w materię nie poprzez analizę, ale przez odczuwanie zmysłami. Jak mówi w cytowanej powyżej wypowiedzi Will Vinton<sup>90</sup>, wykonanie całości dekoracji i postaci w filmie z plasteliny pozwala zbudować spójny świat przedstawiony, w którym nie ma przypadkowych elementów, które mogłyby wybijać widza

---

[www.oldjournal.animationstudies.org](http://www.oldjournal.animationstudies.org) [dostęp z 5.05.2024].

<sup>89</sup> Williams, G. *The Glass Canvas: Approaching Digital Direct Under Camera Animation*, [www.oldjournal.animationstudies.org](http://www.oldjournal.animationstudies.org) [dostęp z 5.05.2024].

<sup>90</sup> Patrz s. 25.

ze śledzenia opowieści. Jednorodność świata przedstawionego nie jest jednak najważniejszą cechą pozwalającą zarówno twórcy jak i widzowi na wejście w materię.

Każdy praktyk w dziedzinie animacji zna szkolne zadanie animacyjne, w którym charakter przedmiotu pokazujemy za pomocą ruchu. Skacząca piłka, która jest gumowa, albo ołowiana, lekka lub ciężka - widz wie o tym, chociaż ogląda na ekranie podobne do siebie formy, inaczej się tylko poruszające, niezależnie o tego, czy narysowano je piórkiem na tablicie czy zanimowano kawałek papieru.

Czy w animacji poklatkowej jest tak samo? Za pomocą malowania plasteliną można zanimować zarówno spadające piórko, jak i odbijającą się gumową piłeczkę, stosując technikę animacji w „przezroczysty” sposób. A jednak plastelina znacznie lepiej nadaje się do tworzenia plastycznych przejść i transformacji, niż do realistycznego odtwarzania dynamiki i charakteru ruchu.

Materia, którą animujemy determinuje w znaczący sposób charakter powstałej animacji. Reliefowo traktowana plastelina podczas animacji stawia opór, co pozwala dobrze oddać za pomocą tej techniki na przykład właściwości podwodnego środowiska. Również animacja ocierających się o siebie obiektów będzie miała w tej technice silne oddziaływanie. Dotyk jest tutaj dotykiem prawdziwym, fizyczne obiekty spotykają się naprawdę, zanim zostaną sfotografowane. Ma to znaczenie nie tyle dla intelektualnego, co emocjonalnego odbioru powstającego obrazu. Inaczej niż w animacji lalkowej, w której również zostaje ludzki rys animatora, widoczny w charakterze ruchu postaci, tutaj dotyk nie służy tylko przemieszczeniu obiektu, ale równie często polega na jego deformacji czy transformacji. Dotyczy to zarówno formy obiektu, jak i jego koloru.

## 2. Droga do filmu *Srebro ryb*

### 2.1. Materialność w animacji — rola dotyku i zmysłowa teoria kina

Na początku moich rozważań chciałabym zdefiniować pojęcie materialności. Za słownikiem języka polskiego PWN, pierwsze znaczenie słowa *materialny* to istniejący fizycznie<sup>91</sup>. Właśnie tak rozumianą materialnością będę się zajmować w moich rozważaniach. Film aktorski co do zasady przedstawia osoby i światy istniejące fizycznie – zarejestrowane za pomocą kamery. W filmie animowanym mamy do czynienia z różnymi rodzajami kreacji, z których tylko w niektórych technikach fotografujemy istniejące fizycznie obiekty.

W technikach, w których rejestrujemy realne obiekty, fizyczne istnienie jest ważne nie tylko z punktu widzenia fizyczności *per se* i sposobu fotografowania, lecz również z punktu widzenia ruchu. W animacji poklatkowej iluzja ruchu jest kreowana poprzez animatora za pomocą dotyku, animator naciska na animowany obiekt bezpośrednio lub za pomocą narzędzi i w sposób nieunikniony pozostawia na nim swój ślad. Ruch może być naturalistyczny, organiczny, przesadzony, ale w każdym wypadku jest wykreowany przez animatora, zawiera drobne niedoskonałości a także cechy stylu osoby animującej. W przypadku animacji plastelinowej ślad animatora jest zazwyczaj wyraźny, jest to wręcz czasem odcisk palców. Co więcej, w plastelinie czasem ruch jest zapisany w pojedynczych klatkach, poprzez ślady na plastelinie o określonym wektorze i kierunku. Efekt ten można by porównać do efektu *motion blur*, chociaż ten powstaje fizycznie w animowanym materiale, a *motion blur* nie jest właściwością obiektu, lecz wynika z właściwości kamery rejestrującej ruch.

Z perspektywy twórcy fizyczne istnienie obiektów, które animuje, może mieć duże znaczenie. Dla twórcy kontakt z materią poprzez zmysł dotyku podczas tworzenia pozwala zmierzyć się z jej ciężarem, gęstością i innymi właściwościami fizycznymi w procesie opisanym dokładniej w podrozdziale 1.3. Materia może współpracować z twórcą lub nie. Plastelina daje jednocześnie możliwości oraz stawia wyzwania, ogranicza. Przez takie znaczenie dla procesu materialność ma wpływ na ostateczny wygląd dzieła. Ale czy ma znaczenie dla widza, który ogląda dzieło, czy zostało wykonane z plasteliny, czy zrobione cyfrowo? Czy materialność

---

<sup>91</sup> Słownik Języka Polskiego, <https://sjp.pwn.pl/slowniki/> [dostęp z 1.12.2024].

może mieć wpływa na percepcję? Na to pytanie postaram się odpowiedzieć w kolejnym podrozdziale.

### 2.1.1. Materialność, haptyczność, taktylność. Teoria i praktyka.

Trudno znaleźć aparat pojęciowy, który pozwala w wyczerpujący sposób opisać ważne dla mnie konteksty. Niewystarczające wydają się być zarówno teorie filmoznawcze, nie uwzględniające zazwyczaj specyfiki filmu animowanego, jak i aparat pojęciowy związany z psychofizjologią odbioru bodźców.

Teoria, która może być przydatna do niniejszej analizy musi po pierwsze brać pod uwagę materialność filmowanych obiektów, a po wtóre uwzględniać istnienie aktywnego odbiorcy filmowego dzieła. Nie może tu mieć zastosowania aparat pojęciowy wywodzący się od Deleuze'a, w którym obrazy składające się na kino nie posiadają konkretnego odbiorcy<sup>92</sup>, a widz jest przezroczysty. Nie sprawdza się podejście kognitywistyczne, które zakłada wprowadzenie istnienia widza, ale czyni z niego byt wyłącznie racjonalny, a doświadczenie kinowe sprowadza do doświadczenia intelektualnego. Nieprzydatne jest też podejście związane z lacanowską psychoanalizą, koncentrujące się na nieświadomości, zaangażowanie widza zaś sprowadzające do perwersji.

Podwaliny pod teorię kina uwzględniającą istnienie odbiorcy położyła fenomenologia, a szczególnie Maurice Merleau-Ponty w swojej fenomenologii egzystencjalnej, w której podkreślał rolę percepcji w doświadczaniu świata. Fenomenologia zauważa i bierze pod uwagę dotykalskość i cielesność. Według Merleau-Ponty ciało jest podstawowym narzędziem poznawania świata. *Fenomenologia percepcji* pozostaje pod tym względem w opozycji do kartezjańskiego dualizmu i wynikającej z niego doktryny świadomości jako źródła wiedzy. Merleau-Ponty podkreśla związek ciała z otaczającym go światem, definiując percepcję jako ciągły dialog ciała ze światem, w którym to ciało istnieje<sup>93</sup>. Człowiek jest zanurzony za pomocą ciała w swojej egzystencji, żywe ciało jest warunkiem zaistnienia percepcji, sądów, orzeczeń, a w związku z tym percepcja zawsze zachodzi z jakiejś perspektywy<sup>94</sup>. Ponadto refleksja fenomenologiczna Merleau-Ponty'ego wchłania pogląd pochodzący z psychologii Gestalt, mówiący o tym, że percepcja jest procesem aktywnym i integrującym. Ważne jest

---

<sup>92</sup> Stańczyk, M. *Ucieleśnione doświadczenie kinowe. Sensuous theory i jej krytyczny potencjał*, rozprawa doktorska, Uniwersytet Jagielloński, Kraków 2019, s. 12.

<sup>93</sup> Merleau-Ponty, M., *Phenomenology of perception*, s. 252.

<sup>94</sup> Stańczyk, M. *Op. cit.*, s. 35.

tutaj również pojęcie intersubiektywności, wspólnej przestrzeni, w której jest możliwe transcendentowanie się Ja, i w której zacierają się różnice między subiektywnościami.

Zmysłowa teoria kina (ang. *sensuous theory*) to próba przywrócenia osoby widza łącznie z jego ciałem do teorii filmu. Zadaje sobie pytanie, jak na nasz odbiór za pomocą wzroku wpływa fakt, że posiadamy inne zmysły i doświadczenia w korzystaniu z nich. Zmysłowa teoria kina opiera się na fenomenologii w wydaniu Merleau-Ponty'ego. Jedną z przedstawicielek tego nurtu, Vivian Sobchack analizuje doświadczenie kontaktu widza z obrazem filmowym jako doświadczenie wielozmysłowe, nie tylko wzrokowe<sup>95</sup>. Jej teoria odnosi się przede wszystkim do filmu fabularnego i do opisu filmu animowanego jej aparat pojęciowy wydaje się niewystarczający, nie zajmuje się bowiem w ogóle kwestią tego, jak materialność filmowanego obrazu wpływa na jego odbiór. Ważna jest jednak będąca częścią tej teorii konstatacja, że widz obecny jest wobec ekranu nie tylko duchem, lecz również ciałem. Widz przestaje być w tej optyce abstrakcyjnym konstruktem<sup>96</sup>.

Implikacje tej teorii dla osoby tworzącej są jasne. Mimo, że film adresowany jest do zmysłów wzroku i słuchu, to osoba odbierająca posiada własne doświadczenia emocjonalne i zmysłowe związane z określonymi obrazami i dźwiękami. Twórca może odnosić się do tych doświadczeń podczas tworzenia filmu i zakładać, że określone obrazy będą wywoływać konkretne reakcje, ale również musi brać pod uwagę fakt, że te reakcje będą w pewnym stopniu zależały od wrażliwości i bagażu doświadczeń konkretnego widza.

U innych przedstawicieli zmysłowej teorii kina możemy znaleźć również spojrzenie na zmysłowe znaczenia po stronie analizowanego obrazu filmowego. W literaturze przedmiotu dotyczącej teorii filmu znajdujemy odnoszące się do zmysłu dotyku pojęcia: haptyczny (ang. *haptic*), dotykowy (ang. *tactile*), drugie z nich odnoszące się najczęściej do sztuki interaktywnej i wpływu ekranów dotykowych, czyli używania zmysłu dotyku przez odbiorców sztuki.

Terminu haptyczny używa między innymi Laura U. Marks, poruszająca się również w obszarze zmysłowej teorii kina. Jej eseje dostarczają przydatnych metafor do opisu tego, jak materialność zawarta w obrazie wpływa na widza. Marks zaczerpnęła stosowaną przez siebie terminologię od austriackiego historyka sztuki Aloisa Riegl'a, który na przełomie XIX i XX

---

<sup>95</sup> Stańczyk, M., Zmysłowa teoria kina. Vivian Sobchack i *sensuous theory*, *Ekrany* 3-4, s. 70.

<sup>96</sup> Stańczyk, M., Op. cit., s. 71.

w. opisał przejście od haptycznego stylu reprezentacji w sztuce egipskiej do optycznego stylu reprezentacji w sztuce rzymskiej, który według jego opisu polegał na oddzieleniu obiektów od płaszczyzny i zyskaniu przez nie niezależności i stał się dominującym sposobem reprezentacji w sztuce zachodniej. Reprezentacja taktylna pozostała obecna na marginesie, w tradycjach podległych rzymskiej: malarstwie egipskim i islamskim, późnorzymskich wyrobach metalurgicznych, a także ornamentach i tekstyliach. Marks dodaje do tego średniowieczne iluminacje, malarstwo flamandzkie z okresu XV-XVII w, wytwory rokoka oraz uznawane za kobiece rzemiosła takie jak tkactwo czy haft, w których haptyczne sposoby reprezentacji trwały poza głównymi nurtami sztuki<sup>97</sup>.

Marks podkreśla swoją intencję przywrócenia połączenia między doświadczeniem haptycznym a wizualnym, przywrócenia materialności postrzeganych przedmiotów<sup>98</sup>. Marks stosuje za Rieglem pojęcie percepcji haptycznej (ang. *haptic visuality*, doświadczenia zmysłowego integrującego wrażenia wzrokowe, dotyk i propriocepcję) w opozycji do percepcji optycznej (ang. *optic visuality*, doświadczenia wyłącznie wzrokowego). Według niej haptyczność jest nie tylko cechą sposobu doświadczania, ale może być też cechą obrazu, który nie próbuje opisać rzeczywistości, lecz próbuje przywołać cielesny związek między obrazem a obserwatorem<sup>99</sup>. W historii kina, podobnie jak historii sztuki, zachodził w tym ujęciu proces walki między tym, co haptyczne a tym co optyczne. Rozróżnienie między haptycznymi i optycznymi właściwościami obrazu nadaje się zarówno do opisu kina głównego nurtu, filmów dokumentalnych, eksperymentalnych jak i do filmów animowanych.

Czy obraz w animacji plastelinowej może być obrazem haptycznym? Materialność i jednocześnie haptyczność obrazu często wiąże się z bliskim patrzeniem, czy nawet „nadmierną bliskością”<sup>100</sup>. Często haptyczność osiągnięta jest przez niedoskonałość obrazu, może on być nieostry, słabej jakości, jeśli obraz nie daje całej informacji o oglądanym przedmiocie, musimy sięgnąć przy jego odbiorze do pamięci o nim i zapamiętanych doświadczeń pochodzących od innych zmysłów<sup>101</sup>. Obraz w omawianej przez nas technice animacji jest reliefem, przedmioty są reprezentowane w sposób zakotwiczony w płaszczyźnie.

---

<sup>97</sup> Marks, L.U., *Touch. Sensuous Theory and Multisensory Media*, s. 6.

<sup>98</sup> Idem s. XIII.

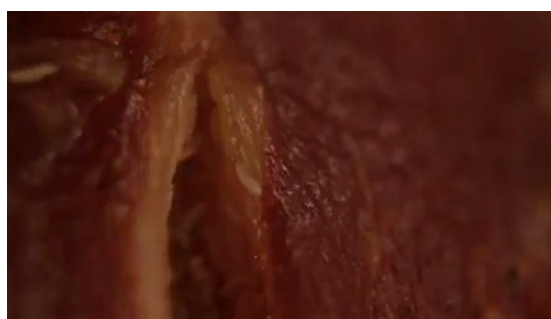
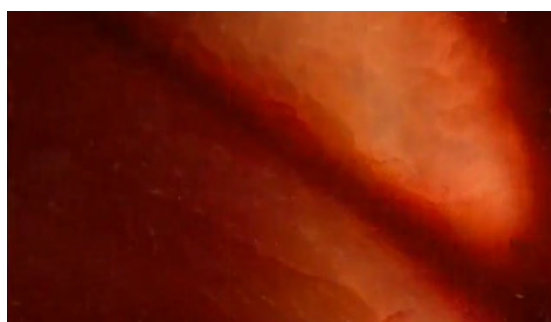
<sup>99</sup> Marks, L.U., Video Haptics and Erotics, *Touch. Sensuous Theory and Multisensory Media.*, s. 3.

<sup>100</sup> Idem. s. 18.

<sup>101</sup> Marks, L.U., Institute Benjamenta, *Touch. Sensuous Theory and Multisensory Media.*, s. 133.

Jak haptyczność obrazu wiąże się z materialnością? Według Laury U. Marks materialność może równać się śmiertelności, a przenoszenie w sferę symbolu i abstrakcji jest sposobem na kontrolowanie śmiertelności. Materialność i symboliczne znaczenie pozostają wobec siebie w napięciu i kontraście – koncentracja na jednym aspekcie obrazu może spowodować niezauważenie innego aspektu.

Animacja plastelinowa daje szczególny rodzaj namacalności. Materialna prawda animowanych obiektów przekłada się na zawarte w obrazie filmowym emocje. W zależności od sposobu animacji i fotografowania, haptyczność obrazu można wzmacniać lub minimalizować.



Ryc. 17 Progresja haptyczności w filmie *Carnalis*, reż. Anita Kwiatkowska-Naqvi. Od abstrakcyjnej czerwieni, przez delikatne ślady krwi, aż do pierwszej przebiegającej przez kadr larwy.

Dobrym przykładem, mimo że spoza animacji plastelinowej, może być zastosowany przeze mnie w filmie animowanym *Carnalis* zabieg, będący dość ciekawą moim zdaniem, grą między optyczną i haptyczną percepcją. Początek filmu ma być odbierany przede wszystkim intelektualnie, widz bardziej widzi i próbuje zrozumieć, niż czuje. Kiedy uwierzy w piękno przedstawionego świata, dekonstruujemy go, prowokując do haptycznej percepcji. Na pierwszy plan wybija się tworzywo, surowe mięso, a świadomość tego czym jest materia, ma w mojej intencji rozlewać się na początkowy fragment filmu, zmieniając po fakcie percepcję tego, co zobaczone zostało przed chwilą, nadając temu nowe emocje i znaczenia.

W mojej refleksji na temat materii w animacji dużo większy udział mają praktycy niż teoretycy kina. Moje podejście do materii, ma swoje źródło w twórczości trzech, a właściwie czterech

twórców filmowych: Matthew Barney'a, Jana Švankmajera, braci Quay. U tych twórców kontakt widza z materią pomimo tego, że zapośredniczony przez zmysł wzroku, wywołuje silne emocje oraz fizjologiczne reakcje. Z perspektywy zmysłowej teorii kina tworzone przez



nich obrazy zdecydowanie należą do sfery obrazów haptycznych. Potrafią oni spowodować u widza drżenie niepokoju, obrzydzenie, ciarki i zachwyt. Udaje im się wywołać fizjologiczną reakcję widza na obraz filmowy. Robią to za pomocą różnych środków wyrazu, ale każdy z nich pracuje z materią i poprzez jej oddziaływanie osiąga powyżej opisane rezultaty.

Twórczość Matthew Barney'a poznałam wiele lat przed tym, nim zaczęłam tworzyć filmy animowane, a jego cykl *Cremaster* wywarł na mnie olbrzymie wrażenie i poszerzył moje rozumienie granic medium filmowego. Jego *Drawing Restraint* i związana z nim teoria narzucania sobie twórczych ograniczeń, które prowadzą do rozwoju, niejako w analogiczny sposób, w jaki trening pozwala poszerzać granice ludzkiego ciała, ukształtowała moje postrzeganie sztuki. Nakładanie na siebie trudności, planowanie, a potem przewyżnianie problemów, w celu osiągnięcia twórczego rezultatu, stała się również moim mottem. Barney, tworząc również rzeźby, pracuje z materią bezpośrednio. W swoich filmach stosuje *substancję* podobną do wazeliny, która swoją bezkształtnością i biologicznością oddziałuje na emocje widza. Substancja bywa czasem obiektem, przedmiotem tworzenia, czasem jest elementem scenografii, nadaje kontekst i namacalność innym elementom obrazu filmowego.

W filmach braci Quay fascynuje mnie emocjonalne oddziaływanie obrazu. Źródło tych emocji umieściłam w ożywianej przez nich materii i sposobie jej fotografowania. Jak pisze Kuba Mikurda:

*Są nie tyle demiurgami, co akuszerami materii. Jak mówią w wywiadzie:  
„czasem czujemy, że w danym przedmiocie coś rezonuje, a my być może  
jesteśmy w stanie uwolnić ową inność”<sup>102</sup>.*

Animują zarówno kurz (zrobiony ze sproszkowanej farby), jak i surowe mięso (*Ulica krokodyli*)<sup>103</sup>. Poprzez kondensację czasu zachodzącą w procesie animacji, bracia Quay osiągają większą intensywność materii niż przy bezpośrednim jej doświadczaniu. *Wszystko bardzo namacalne. Rozbudzające skojarzenia*<sup>104</sup>. Tak pisze o twórczości braci Quay Peter Greenaway. Namacalność przedstawianego świata w najmniejszym detalu, sposób prezentowania i fotografowania przedmiotów podkreślający namacalność, obraz budzący silne emocjonalne reakcje widzów, to cechy charakterystyczne twórczości tego duetu. Fotografując materię w określony sposób, można wydobyć z niej głębię i wywołać emocje.

<sup>102</sup> Mikurda, K. *Trzynasty miesiąc* w: *Trzynasty miesiąc*. Kino braci Quay, Ha!art, Kraków 2010. s. 6.

<sup>103</sup> Mikurda, K., Oleszczyk, M. *Gabinet Braci Quay*, w: *Trzynasty miesiąc*. Kino braci Quay, s. 67.

<sup>104</sup> Greenway, P. *Ulica krokodyli* w: *Trzynasty miesiąc*. Kino braci Quay, s. 126.

Żeby osiągnąć ten efekt należy się nad materią odpowiednio pochylić, używać makrofotografii, kontrastu tekstur i zderzać ze sobą w obrazie różne jakości. Przyzwyczajeni jesteśmy, że przedmioty mają wartość, ponieważ są w jakiś sposób przydatne człowiekowi. Bracia Quay nadają przedmiotom rangę i życie, niezależnie od tego, czy mają one jakiś ludzki kontekst. O filmie takim jak *Institut Benjamenta* można powiedzieć, że przedmioty są w nim bardziej żywe, niż przedstawienie tam ludzie. Punkt widzenia w animacjach braci Quay Marks nazywa punktem widzenia drobiny kurzu. Rodzaj stosowanych obiektywów i głębi ostrości podkreślają, że animacja nie odbywa się w ludzkiej skali. W *Institucie Benjamenta* animowane fragmenty nie są przedmiotowe wobec ludzkich bohaterów, ale raczej tworzą punkt widzenia dla całego filmu tak, że sceny aktorskie wchodzą w taktylną przestrzeń ustanowione przez animację, odwracając antropocentryczne spojrzenie<sup>105</sup>. Myśląc o materialności obrazów składających się na filmy braci Quay należy zauważyć, że filmowane przez nich przedmioty są „zmęczone życiem”, spatynowane, dotknięte zębem czasu. Materialność łączy się w tych obrazach nie ze śmiercią, lecz z życiem, a także zawiera w sobie skondensowane poczucie czasu. Nawet kurz w tych dziełach jest żywy. Pokazanie materialnie zniszczonych, a jednocześnie ożywionych za pomocą ruchu przedmiotów sprawia dość upiorne wrażenie – powoduje, że filmy braci Quay sprawiają wrażenie zaludnionych duchami. Na to wrażenie składa się również, opisany już wcześniej, sposób patrzenia kamery, która przyjmuje perspektywę równą filmowanym przedmiotom. Haptyczność obrazu w ich filmach wynika według Marks z nagromadzenia w obrazie niewielkich, żywiołowych i pełnych rozmaitych faktur przedmiotów, współzawodniczących o uwagę patrzącego. Obrazy te ewokują również skojarzenia węchowe.

Bracia Quay używają materii w bezpośredni sposób. Nadają życie codziennym przedmiotom, fotografując je w sposób bardzo wyraźnie ukazujący faktury, grę światła, szorstkość czy obślizgłość. Ten sposób fotografowania ma u swoich źródeł bardzo wyraźną obserwację rzeczywistości i analizę tego, co u człowieka może wywołać niepokój.

Jan Švankmajer zauważa współzależność zmysłów wzroku i dotyku, mówi o niej w sposób zgodny ze zmysłową teorią kina w wydaniu Marks. Mówi, że bodźce te są ze sobą związane tak silnie, że użycie jednego pobudza drugi – bodźcom wzrokowym towarzyszą wrażenia dotykowe i na odwrót. W swoich filmach chce stworzyć rodzaj taktylnej kompozycji, dąży do tego, żeby wywołać w głowie widza „dotykowe halucynacje”

---

<sup>105</sup> Marks, L.U., *Institut Benjamenta, Touch. Sensuous Theory and Multisensory Media*, s. 129.

*Dlatego w moich filmach tak podkreślam fakturę filmowanych obiektów, skupiając się na drobnych szczegółach, animując gesty odciskane w miękkich materiach, takich jak glina czy plastelina; „torturując” obiekty, niszcząc je, podkreślając stan czy własności materii<sup>106</sup>.*

Wszyscy wyżej wymienieni twórcy tworzą obrazy, które oddziałują na widza wielozmysłowo. Ich dzieła można nazwać haptycznymi, a sposób ich odbioru percepcją haptyczną. Stosują nacechowany zmysłową, dotykową wartość obraz w sposób świadomy jako ważny dla siebie środek wyrazu, chociaż jedynie Švankmajer mówi o wielozmysłowości *explicite* w swoim opisie procesu twórczego.

W moim doświadczeniu jako twórcy i animatora materialność w technikach poklatkowych ma od zawsze bardzo duże znaczenie. Ważne tu jest bezpośrednie doświadczenie wielozmysłowe, możliwość improwizacji i zagłębianie się w tworzywo. Zajrzeć do środka i znaleźć prawdę materii – wsłuchać się w materię i odnaleźć historię w niej ukrytą – to interesuje mnie najbardziej. Animacja poklatkowa przemawia do mnie najbardziej, bo praca z materią, która ma swoje właściwości, jest podatna na pewne działania, ale stawia opór przeciwko innym – nadaje kontekst i dodatkową głębię dziełom. Formy stworzone z plasteliny mają swoją własną gęstość, opór, który trzeba pokonać, żeby nadać im formę, mają swoją miękkość i bezwładność. W technice reliefowej i w technice malowania plasteliną obraz tworzy się głównie palcami, formując i wygładzając powierzchnię w procesie, który przypomina nieustanne głaskanie animowanej powierzchni. Dotykamy materii, naciskamy na nią, a ona czasem stawia opór. Przy animowaniu plasteliny mamy do czynienia ze szczególnym rodzajem improwizacji – materia do pewnego stopnia decyduje, jaki ruch należy wykonać, na jaki ruch pozwala, stając się w pewnym sensie podmiotem, a nie tylko przedmiotem powstającego animowanego obrazu. Artysta nie pozostaje jedynie obserwatorem tego procesu. Ma wpływ na opór materii, który jest różny w zależności od szczegółów zastosowanej techniki. Inaczej będzie pracować plastelina rozłożona równomiernie na płaszczyźnie obrazu, inaczej pojedynczy obiekt na szybie, a i wtedy pracujemy w różny sposób w zależności o tego, czy animowany obiekt jest mniej czy bardziej trójwymiarowy, jaki rodzaj plasteliny wybierzemy. Jednocześnie ta podmiotowość jest bardzo ulotna, jako że plastelinowe formy powstają jedynie na chwilę.

---

<sup>106</sup> Mikurda, K., Touching Images. Proszę dotykać, *Widok. Teorie i praktyki kultury wizualnej*, 12 (2015) s.9.

### 2.1.2. Ulotność materii – o rzeczach przezroczystych



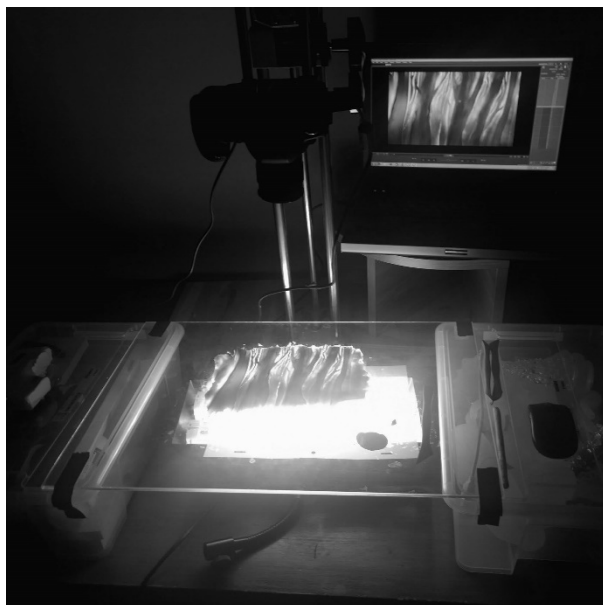
Ryc. 18 Kadr z filmu *Ab ovo*, reż. Anita Kwiatkowska-Nagvi. We wnętrzu widać transparentną plastelinę przepuszczającą światło z umieszczonego z tyłu źródła.

Od mojego pierwszego spotkania z animacją fascynowały mnie rzeczy przezroczyste. Swoją pierwszy film studencki zrealizowałam w technice będącej uprzestrzennioną wersją animacji malarskiej. Animowałam w niej poklatkowo półprzezroczyste, galaretowate formy. Pierwszy raz pracowałam z plasteliną w roku 2012, podczas pracy nad filmem *Ab ovo*, później, równoległe z pracą nad filmem *Srebro*

ryb tworzyłam reliefową animację plastelinową *MoMo i LuLu*. W filmie *Ab ovo* animowałam plastelinową rzeźbę. Praca z powierzchnią rzeźby była jednym z najważniejszych elementów procesu animacji w tym filmie. Kobieta — rzeźba została ożywiona nie tylko przez ruch głowy i rąk, lecz także poprzez ożywienie materii na jej skórze i materii jej ciała. Aby zyskać odpowiednią przestrzeń dla animowanej powierzchni ciała, zdecydowałam się na pracę z rzeźbą w skali 1:1. Dało to pole do przedstawienia emocji bohaterki za pomocą animacji powierzchni jej ciała, nie tylko z zewnątrz, ale i w środku. W filmie *Ab ovo* do wnętrza kobiety zagłębiamy nie w sposób anatomiczny, lecz metaforyczny – od strony jej pleców. Wnętrze kobiety — macica z rozwijającym się płodem — było integralną częścią rzeźby. Była to plastikowa powłoka z wewnętrznym oświetleniem, którą pokryłam cienką warstwą plasteliny. Całość rzeźby pokryta była plasteliną firmy Newplast, wybraną specjalnie ze względu na trwałość i niską wrażliwość na ciepło - nie chciałam ryzykować utraty formy po podgrzaniu przez lampy filmowe. Do pokrycia wnętrza rzeźby użyłam innego rodzaju plasteliny – *Plastilina* firmy Jovi, gdyż zależało mi na tym, żeby wnętrze było wypełnione ciepłym światłem - a plastelina Newplast była niemal całkowicie nieprzezroczysta, nie dało się jej użyć do uzyskania pożądanego efektu.



Ryc. 19 Kadry z czołówki festiwalu IFEMA 2019



*Ryc. 20 Werk z pierwszych testów techniki – podczas tworzenia pierwszych plastelinowych ilustracji.*

Z tego czasu pochodzi moja obserwacja na temat tego, jak zachowuje się plastelina oglądana pod światło i jakie twórcze możliwości z tego wynikają. Wnętrze lalki miało wbudowane oświetlenie, tak że przez czerwono-pomarańczową plastelinę przeświecało ciepłe światło, dodając wnętrzu ciała uroku i odejmując biologicznej dosłowności, mimo anatomicznego przedstawienia znajdującego się w tej syntetycznie pokazanej macicy płodu.

Transparentność plasteliny zafascynowała mnie wówczas, zabrałam się więc za

poszukiwanie zupełnie przezroczystej plasteliny, bezskutecznie. Z braku idealnego medium podjęłam wyzwanie wykonania filmu lalkowego w przezroczystych dekoracjach, z lalkami przezroczystymi w takim stopniu, jak to możliwe. ale minęło wiele lat, zanim zdecydowałam się wrócić do eksplorowania transparentności plasteliny.



*Ryc. 21 Pierwsza lustracja w technice malowania plasteliną mojego autorstwa*

W międzyczasie wykonałam za pomocą plasteliny na szkle podświetlonej od dołu kilka ilustracji, ale technikę animacji plastelinowej na szkle testowałam dopiero w 2019 roku w czołówce festiwalu IFEMA 2019, którą wykonałam jako część pracy zbiorowej.

## 2.2. Japońska tradycja i polska ludowość

*Srebro ryb* jest teledyskiem. Utwór muzyczny *Srebro ryb* jest dziełem avant-folkowego zespołu *Odpoczno*. Zespół ten powstał w 2014 roku w Łodzi. Został utworzony przez doświadczonych muzyków inspirowanych się muzyką ludową ziemi opoczyńskiej, w pierwotnym składzie: Joanna Gancarczyk, Marcin Lorenc, Piotr Gwadera, Marek Kądziela i Paweł Cieślak. *Odpoczno* łączy w swoich utworach muzykę ludową, jazz, rocka, muzykę elektroniczną oraz muzykę improwizowaną. Muzycy starają się zachować surowe ludowe brzmienie. Grupa nie tylko gra koncerty, lecz również grywa do tańca w wiejskich remizach i na współczesnych ludowych potańcówkach. Ten taneczny kontekst był dla mnie ważny podczas pracy nad warstwą wizualną utworu.

Tekst utworu zszyty został z ludowych przyspiewek oraz japońskiej poezji przez Joannę Gancarczyk, ówczesną wokalistkę zespołu *Odpoczno*. Inspiracją do napisania utworu muzycznego *Srebro ryb* był wiersz *haiku* autorstwa Matsuo Bashō:

*Lśni w wodorostach srebro ryb  
Lecz dotknięte  
zniknie na pewno.*

Wiersz ten pochodzi z XVII wieku. Jego autor, Matsuo Bashō, jest prekursorem japońskiej formy poetyckiej *haiku*. Utwór *haiku* to japońska nierymowana forma poetycka składająca się z 17 sylab, podzielonych na trzy części znaczeniowe po 5, 7 i 5 sylab. Pierwsza część zawiera obserwację na temat przyrody, druga refleksję na temat opisywanego obrazu. Jak pisze Roland Barthes w *Imperium znaków*, w *haiku* nie ma opisu, jest tylko wrażenie, inaczej niż w przekształcającej wszystko w opis sztuce zachodniej<sup>107</sup>.

Poza określoną formą, *haiku* posiada kilka cech charakterystycznych. W *haiku* nie ma podmiotu lirycznego, gdyż w tej wywodzącej się z filozofii Zen formie piszący powinien przenieść się w oglądany element przyrody, osiągając stan zwany *satori*<sup>108</sup>.

---

<sup>107</sup> Barthes, R., *Imperium znaków*, Wydawnictwo KR, Warszawa 1999, s.146.

<sup>108</sup> Januszewski J., *Czym jest haiku*, <https://poezja.org> [dostęp z 23.02.2025].

Nie bez znaczenia dla mojego procesu twórczego jest sensualność haiku, czy wręcz priopriocepcja, czyli czucie ciała w przestrzeni, zawarta w tej formie poetyckiej. Haiku można omówić także z perspektywy czasu, który niemal zawsze jest tutaj czasem teraźniejszym. Czas przyszły pojawia się w utworach haiku niezwykle rzadko – omawiany utwór jest w tej kwestii wyjątkiem i jak widać doskonale na jego przykładzie – użycie czasu przyszłego służy do podkreślenia trwania w teraźniejszości, jak również ulotności chwili obecnej<sup>109</sup>. Perspektywa czasu przyszłego i możliwej zmiany sprawia, że koncentrujemy się na tym co tu i teraz. Stan „satori” powinien osiągnąć nie tylko piszący haiku, ale również czytelnik, wiersz ten nie podlega intelektualnej analizie, wymaga raczej współodczucia, zanurzenia się w sensualności tej formy literackiej<sup>110</sup>. Wyżej wymienione cechy haiku doskonale rezonują z techniką animacji plastelinowej, pozwalającą na osiągnięcie sensualności, jak również poczucia bycia wewnątrz przedstawionego świata – w empatii i uważności na to, co dzieje się w ruchomym obrazie i towarzyszących mu słowach i muzyce.

W utworze *Srebro ryb* wyżej wymienione haiku występuje naprzemiennie z ludową przyśpiewką. Najpierw współtworzy intro w postaci częściowo szeptanej melorecytacji pierwszego wersu. Wielokrotne powtórzenie pierwszego wersu haiku niejako dekonstruuje tę formę, której istotą jest zwięzłość prowadząca do kondensacji treści. Sposób interpretacji rozpuszcza znaczenie, odejmując ulotności, która pojawia się w kolejnych wersach.

Dopiero po czterdziestu sekundach rozpoczyna się wokal, śpiewając pierwszy wers haiku, by potem ostrym cięciem przejść do ludowej przyśpiewki. Całość haiku pojawia się dopiero w końcówce utworu. Tak więc haiku rozcięte jest na pół, otwiera i kończy utwór, w powstała przestrzeń wypełniona zostaje ludową przyśpiewką, wraz z niesioną przez jej słowa energią. Tekst utworu muzycznego brzmi:

*Lśni w wodorostach srebro ryb*

*A, byłam ci ja, byłam*

*Po kolana w niebie*

*A, po kolana w niebie*

*A, jeszcze się wróciłam a chłopaku do, a chłopaku do ciebie.*

*A, byłam ci ja byłam w niebie ze świętymi, a w niebie ze świętymi*

*A jeszcze się wróciłam a bo się biłam, a bo się biłam z nimi.*

---

<sup>109</sup> Śniecikowska B., Haiku po polsku. Stereotypy – wizualizacje – polemiki. *Pamiętnik Literacki*, s.159.

<sup>110</sup> Ibid, s.160.

*A byłam ci ja, byłam  
Po kolana w niebie, a po kolana w niebie  
A jeszcze się wróciłam, a chłopaku do, a chłopaku do ciebie.  
Lśni w wodorostach srebro ryb  
Lecz dotknięte  
zniknie na pewno*

Połączenie japońskiego tekstu i ludowej przyśpiewki nadaje warstwie tekstowej utworu szczególny urok. Polskość i japońskość splatają się w tym utworze w jednocześnie delikatną i intensywną formę. Sposób, w jaki wokalistka śpiewa i melorecytuje fragmenty wersów wpływa na budowanie nastroju i energię, jaką ten utwór ze sobą niesie. Kontrast pomiędzy lekkością i zadziornością ludowej przyśpiewki i poważną prostotą japońskiej poezji stwarza w tym utworze ciekawe napięcie oraz nadaje mu głębię. Rozdarcie haiku poprzez przyśpiewkę bardzo to napięcie wzmacnia. Muzyka rozwija się od snującego, opartego na rytmie oraz słowie intro, do intensywniejszej, harmonijnej części ludowej przyśpiewki, by przejść do części z zarwanym rytmem i pięknie wykreowanym chaosem.



## 2.3. Malowanie plasteliną

### 2.3.1. Proces animacji, płynność i wrażeniowość

Animacja plastelinowa w potocznym odczycie kojarzona jest z formami figuratywnymi umieszczonymi na tle dekoracji. W zastosowanej przeze mnie technice plastelina traktowana jest jak medium rzeźbiarskie lub malarskie. Podobną technikę stosują między innymi Joanna C. Gratz, Lynn Tomlinson czy Evgenia Gostrer. Plastelina umieszczona zostaje na szybie lub innej płaskiej powierzchni a jej forma tworzy rodzaj reliefu. Taki relief może być mniej lub bardziej figuratywny, może być monochromatyczny lub barwny, w zależności od preferencji artysty. Samo medium nie stawia tutaj ograniczeń. Płaska technika plastelinowa daje możliwości podobne do animacji malarskiej. Najważniejsze jej cechy to możliwość operowania plamą, swoboda transformacji pomiędzy klatkami oraz animowanie do przodu, bez klatek kluczowych. Każda kolejna klatka powstaje przez transformację poprzedniej. W podobny sposób jak w animacji malarskiej możemy tutaj operować kolorem. W sposób wykorzystujący ten rodzaj wrażeniowości i koloru operuje tą techniką między innymi Lynn Tomlinson. Poprzez dodanie trzeciego wymiaru oraz wiążących się z tym dodatkowych możliwości operowania światłem, malowanie plasteliną wychodzi poza możliwości technik *stricto* malarskich. Gęstość medium pozwala na pracę w reliefie, który w zależności od sposobu pracy światłem decyduje o charakterze obrazu.

Najważniejszą dla mnie cechą płaskiej animacji plastelinowej jest płynność. Technika ta pozwala między innymi na tworzenie delikatnych, bardzo płynnych transformacji.

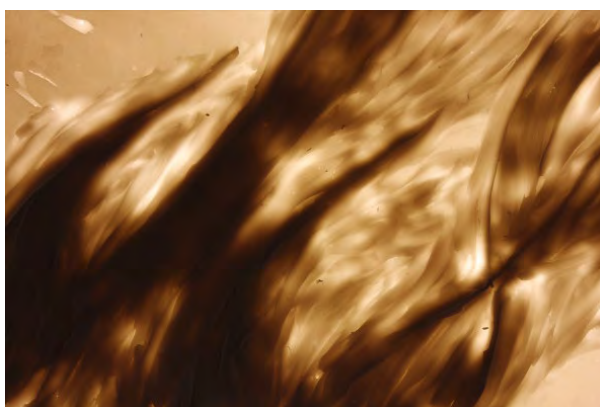
Obraz przechwytywany jest przez standardowo zawieszony nad planem aparat fotograficzny, a matryca aparatu równoległa jest do płaszczyzny fotografowanego planu, podobnie jak w animacji wycinankowej. Aparat jest zamocowany na stałe, bardzo rzadko w tej technice stosuje się slidery czy inne techniki pozwalające na ruch kamery na planie zdjęciowym. Można natomiast w procesie animacji wykreować „wirtualny” ruch kamery, zmieniając perspektywę wewnątrz animowanego obrazu.

Charakter obrazu w olbrzymim stopniu zależy od sposobu oświetlenia, który podkreśla lub odrealnia fakturę plastelinowej powierzchni. Ostre boczne światło uwypukli relief, podkreślając przestrzenność formy. Górne, rozproszone światło da miękkie i bardziej delikatny obraz. Zastosowane przeze mnie oświetlenie płaszczyzny plastelinowego reliefu od spodu daje zupełnie inny efekt niż oświetlenie tradycyjne.

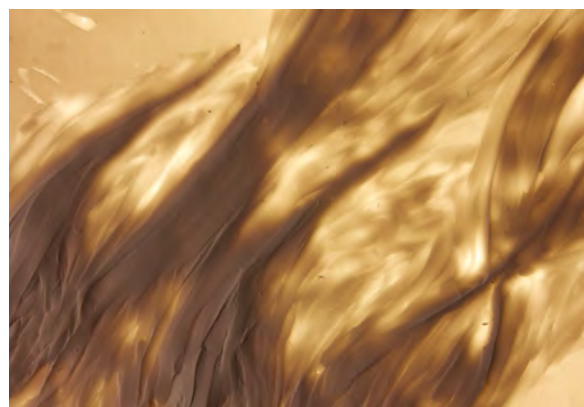


*Ryc. 22 Kadry z filmu Srebro ryb: wyobrażona kamera przefruwa nad drzewami – zmiana perspektywy kreuje wirtualny ruch kamery*

Po podświetleniu od spodu obraz drastycznie zmienia charakter. Po pierwsze, dolne światło odwraca walor obrazu w stosunku do reliefu. Pracujemy z negatywem. Miejsca, gdzie plasteliny jest dużo, mają najciemniejszy walor, miejsca, gdzie jest jej mało, przez co przenika przez nią duża ilość światła, walor jest bliski bieli. Fragmenty powierzchni zupełnie niepokryte plasteliną zostają przeeksponowane, co daje dodatkowe możliwości uzyskania



*Ryc. 23 Kadr podświetlony wyłącznie od dołu*



*Ryc. 24 Kadr podświetlony światłem górnym i dolnym*

efektu świecenia. Kolor plasteliny oświetlonej w ten sposób nie jest realistyczny. Po wtóre – nie widać uformowania powierzchni – znika światłocień wynikający z wyrzeźbionej formy, pojawia się walor zależny od grubości plastelinowej warstwy. Widać to dobrze w porównaniu tego samego obrazu z oświetleniem o różnym charakterze (patrz Ryc. 23 i Ryc. 24). Nadaje to obrazowi miękkości i delikatności, oraz pewnego rodzaju tajemniczości, głębi. Wzrok widza próbuje przeniknąć głębię ciemnego waloru, prawdopodobnie dlatego, że jest to wypukła, gęsta od plasteliny forma. Pozornie niewidoczna głębia plastelinowej masy przyciąga wzrok. Trudno w tej technice o ostrą kreskę, praca w niej to jednocześnie praca rzeźbiarska, ale również praca z plamą bardziej przypominająca malarstwo. Animacja w tej technice to praca angażująca różne zmysły. Zmysł dotyku jest podczas tego procesu w ciągłej konfrontacji ze zmysłem wzroku.

Poklatkowa animacja plasteliny polega w przypadku zastosowanej przeze mnie techniki na równym traktowaniu — w każdej klatce — całości powierzchni kadru narzędziami

rzeźbiarskimi, aż do uzyskania zamierzonego efektu. Źródło światła jest w tym przypadku również źródłem ciepła, co nie pozostaje bez wpływu na konsystencję plasteliny. Mocne rozgrzanie planu pozwala na pracę z materią przypominającą materię malarską, natomiast jej ochłodzenie zamienia plastelinę z powrotem w materię rzeźbiarską. Kontrola temperatury planu zdjęciowego, dokonana na etapie wyboru rodzaju źródła światła oraz jego ustawienia w stosunku do szyby z plasteliną, jest ważną determinantą charakteru animacji, która powstanie. W zastosowanym przeze mnie ustawieniu plastelina traktowana jest wyłącznie walorowo — od bieli pełnego światła, do czerni w miejscach, gdzie grubość warstwy plasteliny jest największa. Charakter powstałego w procesie obrazu można określić jako efekt pośredni między animacją malarską a animacją piaskiem. W mojej pracy stosowałam plastelinę koloru białego, ze względu na jej najwygodniejszą konsystencję (jasne plasteliny są co do zasady bardziej miękkie od ciemniejszych), a kolor obrazu uzyskiwałam w procesie postprodukcji. W technice malowania plasteliną możliwe jest również użycie koloru bezpośrednio na planie zdjęciowym, co z powodzeniem robią inni twórcy - na przykład Joan C. Gratz w niektórych swych realizacjach.

### 2.3.2. Precyzja narzędzia

Sposób działania narzędziami i duży fizyczny nacisk przykładany do obrazu przy tworzeniu poszczególnych klatek — przekłada się na charakter obrazu w taki sposób, że wydaje się on być bardziej namacalny, mniej ulotny zarówno od obrazu ułożonego z piasku, jak i namalowanego na szkle.

Z formalnego punktu widzenia obraz tworzony na szkle podczas animacji w tej technice jest reliefem. Stosowane narzędzia są narzędziami rzeźbiarskimi. Używa się rozmaitych gładzików, szpatełek, szpatełek oczkowych, szpachelek, igieł i ostrzy. Najważniejszym narzędziem rzeźbiarskim w tej pracy są jednak dłonie i palce artysty. Decyzją artystyczną jest to, czy obraz zostanie wygładzony, czy ślady palców pozostawione zostaną celowo w obrazie dla uzyskania faktury i nadania obrazowi specyficznego charakteru. To jak faktura zmienia się w ruchu również wpływa na charakter obrazu i na emocje, jakie patrzenie na obraz wywołuje. Obraz może zmieniać się delikatnie, niemal niezauważalnie, cała powierzchnia może ulegać gwałtownej mniej lub bardziej transformacji, jak w *Mona Lisa Descending a Staircase*, albo pracować całą fakturą, jak u Lynn Tomlinson.

Aby określić, jaki charakter obrazu jest pożądany przy realizacji konkretnego filmu, ważnym etapem wstępnym jest wykonanie testów technologicznych, które pozwolą odpowiedzieć również na pytania dotyczące czasu realizacji. Ważnym etapem realizacji dzieła jest wybór skali planu zdjęciowego. W przeciwieństwie do filmu lalkowego, w którym skala dekoracji i lalki wybierana jest zazwyczaj raz na zawsze na początku projektu, ponieważ wiąże się z wykonaniem lalek i dekoracji w konkretnych rozmiarach, wybór skali w animacji płaskiej nie jest aż tak definitywny. Skala odwzorowania i stopień szczegółowości obrazu może się zmieniać z klatki na klatkę.

Rozmiar płaszczyzny roboczej ma bardzo ważny wpływ na sam proces animacji, w tym jego prędkość, jak również na jego efekt końcowy. Im większy obszar roboczy zostanie wybrany, tym więcej szczegółów twórca może zawrzeć w obrazie, jednocześnie czas tworzenia pojedynczej fazy ruchu jest proporcjonalnie dłuższy dla większego obszaru roboczego. Ślad narzędzia będzie na dużym obszarze roboczym mniej widoczny, przekładając się na bardziej “obiektywny” obraz, większa powierzchnia pozwala też na łatwiejsze wygładzanie faktury. Wybranie mniejszego obszaru roboczego pozwala na mniej precyzyjną, lecz szybszą pracę, co może się przekładać na większą szkicowość efektu końcowego, ale również — wyraźniejszy ślad narzędzia zostawia w obrazie bardziej subiektywny, autorski rys. Przy mniejszym obszarze roboczym kamera jest bliżej fotografowanej powierzchni — rejestruje więc wszelkie niedoskonałości, grudki, przebarwienia, wszystko to, co wpływa na fakturę obrazu. Twórca za pomocą światła może dodatkowo wpływać na uwypuklenie lub przeciwnie — wygładzenie powyżej opisanych elementów.

### 2.3.3. Wolność twórcza

W kontekście moich poprzednich doświadczeń z technikami animacji, w których realizowałam filmy — płaskie i przestrzenne techniki eksperymentalne, animacja lalkowa i techniki łączone, a także animacja 2D i inne techniki cyfrowe — olbrzymią zaletą technik płaskich jest to, że dają bardzo dużą wolność twórczą, przy zachowaniu niskiego kosztu produkcji i wyposażenia planu ograniczonego do aparatu fotograficznego, zestawu lamp i wieloplanu, czy nawet pojedynczej szyby. Jako że jest to technika animacji płaskiej, nie wymaga dużych przestrzeni, rozbudowanych planów zdjęciowych czy sprzętu poruszającego kamerą — wszelkie zmiany kadru czy ruchy kamery będą ruchami wewnątrz kadrowymi, stworzonymi za pomocą animacji. Również cecha plasteliny ważna od momentu jej powstania — stabilność konsystencji w czasie — fakt, że pozostaje miękka, nie zasycha, nie łuszczy się ani

nie kurczy – wpływa na wygodę jej używania, która jest w mojej opinii znacznie większa niż w animacji malarskiej.

Te cechy nadają technice płaskiej animacji plastelinowej niejaką egalitarność: przy pewnej wrażliwości, warunki wstępne do zrobienia filmu są bardzo niskie. Dostępność materiałów, sprzętu fotograficznego i oświetleniowego, a także oprogramowania do compositingu dodaje nowy poziom swobody do twórczej wolności. Jednocześnie pracochłonność techniki sprawia, że mimo opisanej wyżej egalitarności, niewielu artystów tworzy w niej swoje filmy.

Wymuszona przez tę technikę animacji samodzielność, która pozwala realizować film bezpośrednio, bez udziału sztabu ludzi — scenografa, operatora, lalkarzy, animatorów — przekłada się na pewnego rodzaju prostotę, a jednocześnie daje wielką swobodę twórczego wyrazu. Ta sama cecha animacji plastelinowej, która sprawiła, że nie stała się ona komercyjną techniką u zarania kinematografii, czyni z niej idealną technikę do tworzenia kameralnych, autorskich utworów. W mojej ocenie wybór techniki pozwalającej na bezpośrednią, samodzielną pracę artysty z materiałem pozwala na uzyskanie szczególnie ciekawych efektów. Jest to zupełnie inny rodzaj procesu twórczego niż ten, z którym spotykamy się przy projektach, gdzie zaangażowanych jest wiele osób, a efekt twórczy zależy od współpracy i komunikacji pomiędzy nimi. Tutaj proces w dużo większym stopniu jest wewnętrznym procesem jednej osoby. Można w niej tworzyć formy figuratywne i abstrakcyjne, traktowane bardziej jak obiekty lub bardziej malarskie, płynne. Co ważniejsze – można też improwizować i zmieniać zdanie, eksperymentować w trakcie animacji.

### 3. Analiza dzieła praktycznego, z podziałem na etapy powstawania filmu

Muzyka ziemi opoczyńskiej jest mi szczególnie bliska. Dzieciństwo spędziłam w Opocznie, przysłuchując się ludowym przygrywkom w czasie corocznych wydarzeń kulturalnych. Szczególnie zafascynowała mnie wtedy forma jaką jest ludowa gawęda, a uwagę przykuwały wirujące wełniaki ludowych strojów. Dlatego z radością przyjęłam propozycję stworzenia animowanego teledysku do utworu opierającego się na opoczyńskiej muzyce ludowej.

Film *Srebro ryb* w warstwie obrazu jest w całości dziełem jednej osoby, od koncepcji poprzez animację, aż po montaż i compositing.

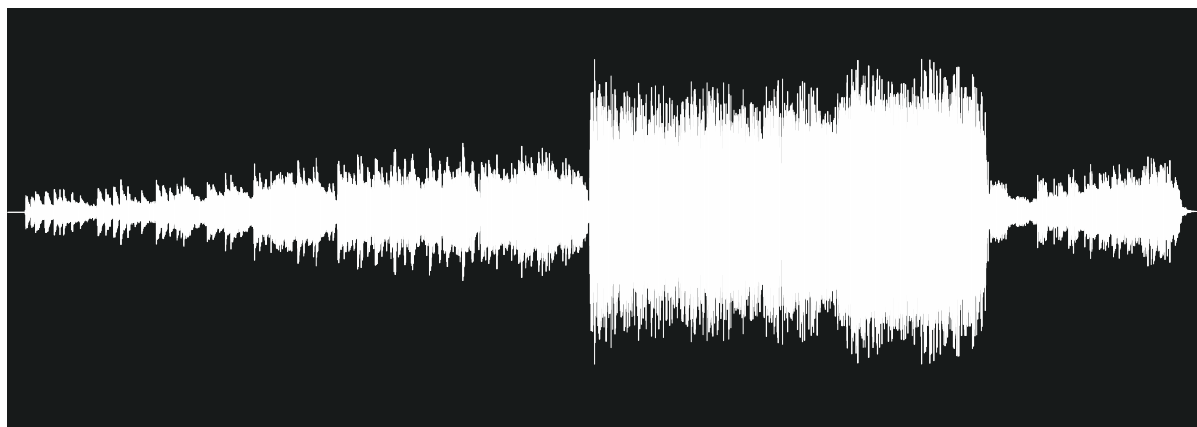
Standardowo podczas pracy nad filmem animowanym najpierw pisze się scenariusz i wykonuje projekty plastyczne. Na podstawie scenariusza tworzy się storyboard, layouty, projekty postaci, a później animatiki. Po tym etapie przygotowawczym rozpoczyna się okres produkcji, podczas którego powstaje animacja. Na ostatni etap – postprodukcję — składają się compositing, montaż, korekcja barwna oraz udźwiękowienie.

Specyfika powstawania teledysku jako utworu audiowizualnego polega na tym, że obraz jest tworzony do gotowej ścieżki dźwiękowej i jest jej podporządkowany. Zadaniem twórcy obrazu jest taka praca z warstwą wizualną utworu, by ta stała się towarzyszem utworu muzycznego. W utworze *Srebro ryb* opracowanie całej warstwy wizualnej: opracowanie koncepcji, scenariusza i storyboardu, animacja, compositing i montaż oraz korekcja koloru, było moim zadaniem.

Produkcja mojego filmu cechowała się, w stosunku do opisanego wyżej standardu, dość dużą swobodą. Było to możliwe głównie dlatego, że samodzielnie odpowiadałam za wszystkie etapy powstawania obrazu i mogłam dowolnie, przechodzić pomiędzy nimi, testując różne koncepcje w animacji, w razie potrzeby wracając do analizy pomysłu, montując i jeśli coś działało zgodnie z zamierzeniami, zostawiając to jako część utworu, a jeśli nie, testując inną koncepcję i podmieniając materiał. Mogłam dopracowywać compositing równolegle z animacją, wypełniając luki do momentu, kiedy uznałam, że obraz jest kompletny.

### 3.1. Preprodukcja

Praca nad obrazem zaczęła się na wczesnym etapie, zanim utwór muzyczny osiągnął ostateczny kształt. Praca koncepcyjna powstawała na podstawie koncertowego nagrania utworu, a naganie i mastering dźwięku toczyły się jednocześnie z procesem animacji.



Ryc. 25 Kształt fali dźwiękowej utworu Srebro ryb;

Jako że animacja powstawała do utworu muzycznego, preprodukcja polegała w tym wypadku na analizie dzieła muzycznego i przygotowaniu scenariusza i koncepcji plastycznej w konsultacji z autorami muzyki.

Napisanie scenariusza poprzedziła precyzyjna analiza struktury utworu pod kątem muzycznym oraz analiza tekstu, a także rozmowa z twórcami muzyki na temat ich oczekiwań



Ryc. 26 Autorka pracy w opoczyńskim stroju ludowym, w tle tradycyjne wycinanki i pasiaki

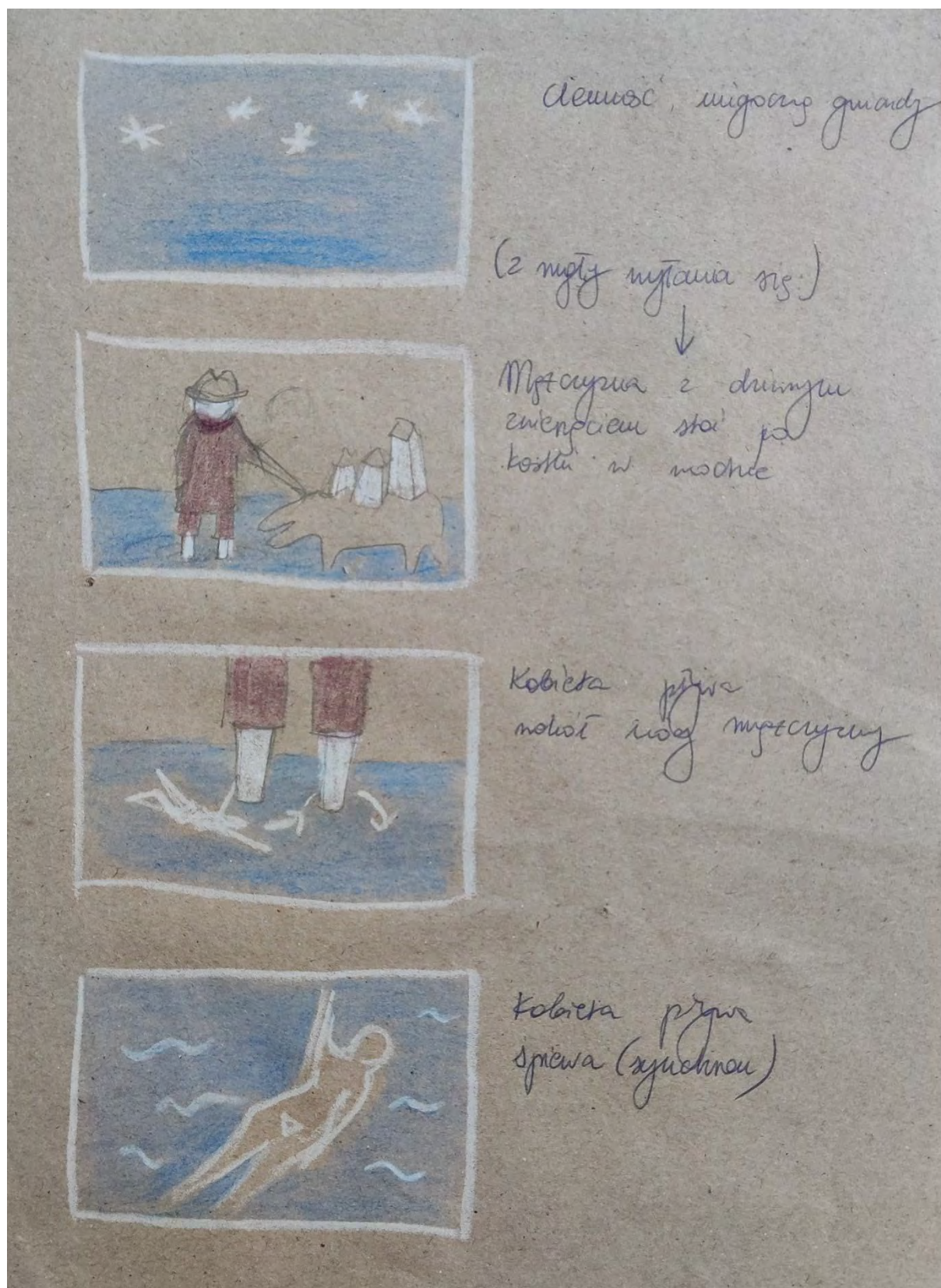
i pomysłów. Na warsztat wzięliśmy tekst, który łączy dwa różne, budzące drastycznie różne do siebie skojarzenia wizualne, światy. W warstwie muzycznej dominuje opoczyńska nuta. Jedyne melorecytacja haiku jest nawiązaniem do kultury Japonii. Czy zatem również w obrazie zachować podobną jak w dźwięku dominację, czy zadziałać kontrapunktowo, a może wymieszać ze sobą te dwa światy? To, czy utwór ma bezpośrednio nawiązywać w warstwie wizualnej do opoczyńskiej tradycji ludowej było jedną z najważniejszych, poza wyborem techniki animacji, decyzji artystycznych w tym procesie. Jest to bardzo bogata i intensywna pod względem formy i koloru kultura ludowa, która z łatwością mogłaby zdominować warstwę wizualną.

Opoczyńskie stroje to ciężkie i intensywne w kolorze wełniane pasiaki i białe lniane, haftowane bluzki oraz czerwone lub czarne, skórzane trzewiki. Na sztukę ludową regionu składają się tkaniny ozdobne – pasiaki – oraz tradycyjne dekoracje takie, jak wycinanki, które mają ostre, mocne formy, zawieszane u powały pająki wykonywane ze słomy, czy kraszanki, czyli jajka zdobione wzorami wykonywanymi igłą zanurzoną w wosku, a potem zanurzone w barwniku o intensywnej barwie. Elementy te nie korespondowały z japońską warstwą utworu. Zdecydowaliśmy w związku z tym, że bezpośrednie nawiązania nie są potrzebne, a ludowość należałoby podkreślić w inny sposób. Analizując wideoklip można znaleźć jedynie delikatne nawiązania do formy kraszanek. Kultura ludowa to także taniec.

Pierwotna koncepcja filmu *Srebro ryb* zakładała, że będzie posiadał narrację podobną do tej zawartej w treści utworu muzycznego — bohaterką miała być dziewczyna będąca podmiotem lirycznym przyśpiewki, a film miał opowiadać historię jej i jej relacji z chłopakiem, do którego śpiewa. Piosenka miała być w tej koncepcji śpiewana przez widoczną na ekranie bohaterkę, mieliśmy widzieć ruch jej ust synchronizowany ze śpiewem. Sama istota tej ludowej przyśpiewki jest nieliniowa, składa się ona z luźno powiązanych ze sobą motywów, co miało zyskać odzwierciedlenie w warstwie wizualnej utworu, opowiadana historia miała się składać z powtórzeń i refrenów.

Ludowe przyśpiewki często odnoszą się w bardzo konkretny sposób do tradycyjnych ludowych obrzędów, a także seksualności, miłości czy wydawania za mąż. Ta, która obecna jest w treści utworu jest zdecydowanie bardziej ulotna w swym charakterze. Opowiada o tym, że dziewczyna zrezygnowała z czegoś pięknego i kompletnego, by wrócić do chłopaka. Wręcz pokłóciła się „ze świętymi”. Nie mówi bezpośrednio o miłości, nie charakteryzuje w żaden sposób dziewczyny ani chłopaka, do którego przyśpiewka jest adresowana. To, co dla mnie w tym tekście najważniejsze, to siła więzi, która potrafi wpłynąć na rzeczy ostateczne - potrafi wyciągnąć z nieba. Zawiera on też paradoksalne użycie sformułowania „być w czymś po kolana”. Podmiot liryczny utworu jest po kolana w niebie – następuje tu odwrócenie kierunków. Czy aby być po kolana w niebie trzeba stać do góry nogami? Czy niebo jest czymś, w czym można tkwić i mieć jeszcze coś nad sobą, na przykład kosmos?

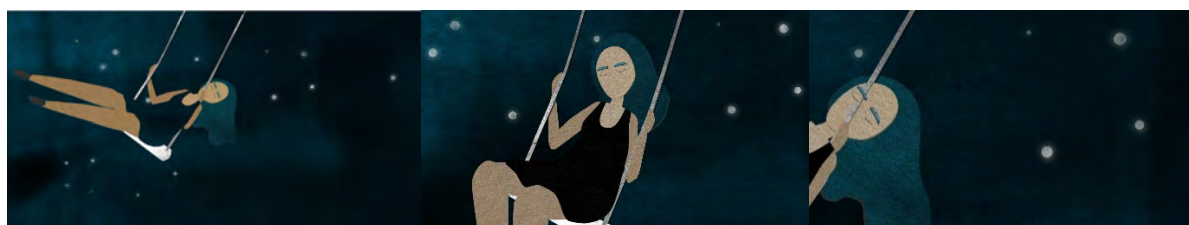




Ryc. 27 Pierwsza strona pierwotnego storyboardu filmu Srebro ryb;

Narracja miała rozgrywać się w abstrakcyjnej przestrzeni będącej zarówno niebem, jak i wodą — można by tę przestrzeń nazwać “oceanem gwiazd” — a młoda kobieta miała szybować, huśtając się na huśtawce, pomiędzy dość abstrakcyjnie określonymi, wypełnionymi rytmem,

wodnym i podniebnym elementem narracji. Film miał zostać zrealizowany w technice komputerowej animacji 2D w programie After Effects, w wycinankowej plastyce stylizowanej na fakturę papieru. Paleta barw miała być zawężona do ciemnoniebieskich tonów nocnego nieba i turkusu morza, przełamana ugrami i beżami koloru ciała bohaterów. Akcja miała się rozgrywać między niebem a wodą, elementem łączącym te światy miała być huśtawka, na której siedziałaby śpiewająca bohaterka. Narracja miała być podkreślana przez rytmy w obrazie – głównie rytm poruszającej się huśtawki i pływającej w wodzie bohaterki – oraz zrytmizowana za pomocą montażu.



Ryc. 28 Kadry ze szkicu animacji do pierwotnej koncepcji wizualnej filmu Srebro ryb wykonanego w After Effects;

Na etapie scenariusza, moodboardów i wstępnego storyboardu takie podejście wydawało się odpowiednie, jednak po wykonaniu pierwszych prób plastycznych i animacyjnych (Ryc. 28) okazało się, że wykonane według pierwotnych założeń testy nie spełniają oczekiwań, zarówno moich, jako twórcy, jak i autorów muzyki. Zaproponowana przeze mnie animacja nie korespondowała z muzyką, była od niej “odklejona”, mimo precyzyjnej synchronizacji obrazu z muzyką i zachowania odpowiednich rytmów. Obraz nie niósł w wystarczający sposób zawartych w muzyce emocji, tworzył odrębny od niej świat. Animacja nie posiadała tej jakości i głębi, którą miał utwór muzyczny i wydawała się odrobinę infantylna. Powstał moment zawieszenia, w którym należało na chwilę się zatrzymać, zastanowić się, jaka forma opowieści przyniesie oczekiwane rezultaty, a potem wybrać nową drogę.

W momencie klinczu, szczególnie kiedy praca na etapie koncepcyjnym nie daje efektów, które nam odpowiadają, dobrze jest wrócić do centrum, osadzić się w tym, o czym twórca wie, że



Ryc. 29 Werk z filmu MoMo i LuLu, widoczna półprzestrzenna postać oraz trójwymiarowe wodorosty

jest jego własne i odnośnie czego jest absolutnie pewny. Ja wówczas, odchodząc od komputera, wróciłam do testów wykonanych przy okazji innego projektu w technice płaskiej animacji plastelinowej na szkłe, których animowanie kilka miesięcy wcześniej sprawiło mi niesamowitą przyjemność. Testy te wykonałam podczas Warsztatów Filmu Animowanego w

Lanckoronie, próbując rozwiązać problem braku materialności, emocji niesionej przez materię, w zupełnie innym filmie. Były to testy animacji wodorostów, będące próbami technologicznymi do filmu krótkometrażowego *MoMo i LuLu* mojego autorstwa, które ostatecznie nie zostały włączone do tamtego filmu (patrz Ryc. 24 na stronie 58). Był to test animacji plastelinowej podświetlanej od dołu, film *MoMo i LuLu* został zaś ostatecznie wykonany również w technice plastelinowej, ale z zastosowaniem półprzestrzennych plastelinowych „lalek”, oświetlanych tradycyjnie, animowanych jako odrębne obiekty (patrz Ryc. 29).

Zaprezentowałam tamte plastelinowe wodorosty członkom zespołu *Odpoczno* i wspólnie nabraliśmy pewności, że taki rodzaj animacji — plastelinowa animacja poklatkowa na płaszczyźnie oświetlanej od spodu — doskonale sprawdzi się jako warstwa wizualna do utworu muzycznego *Srebro ryb*, dobrze bowiem oddaje gęstość podwodnego świata przedstawionego utworu i charakterem pasuje do muzyki. Test odtworzony razem z utworem *Srebro ryb* bardzo dobrze z nim korespondował, mimo że oryginalnie nie był wykonywany do tej muzyki, w przeciwieństwie do poprzedniej wycinankowej próby, która mimo precyzyjnej synchronizacji do muzyki nie korespondowała z nią.

Po wyborze techniki i rozmowie na temat tego, co szczególnie odpowiada nam w przedstawionych przeze mnie testach nie wróciliśmy do tradycyjnych etapów preprodukcji. Poruszałam się od tej pory metodą wykonywania kolejnych testów animacji, które powoli zbliżały mnie do efektu końcowego. Nie powstał nowy storyboard opowiadający nową, bardziej abstrakcyjną historię. Z poprzedniej koncepcji pozostał szkielet konstrukcji filmu w postaci zawieszenia opowieści pomiędzy wodą i niebem, ruch w górę i ruch obrotowy. Te proste elementy konstrukcyjne złożyły się na nową koncepcję. Wykonałam kilka nowych prób animacyjnych, spośród których wybraliśmy wspólnie z zespołem te, które miały zostać trzonem przyszłego utworu. Po ich akceptacji przez zespół przystąpiłam do pracy. Wśród wykonanych i odrzuconych prób znalazły się między innymi próby animacji postaci w technice plastelinowej, które odrzuciłam, jako zbyt konkretne. Wracając do mówiącej o przyrodzie formy haiku, które otacza ludową przyśpiewkę, zrezygnowałam z ludzkich bohaterów i elementów pochodzących z cywilizacji, zamiast tego pozostając wyłącznie przy





Ryc. 30 Odrzucony test animacji postaci do filmu *Srebro ryb* w technice plastelinowej – portret kobiety

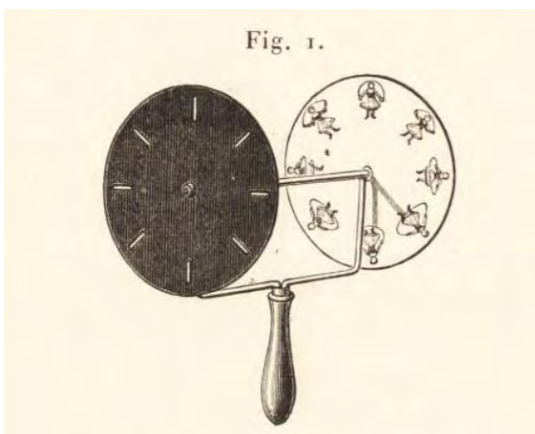
motywach roślinnych i zwierzęcych, przedstawianych w sposób syntetyczny i powtarzalny, oraz motywach abstrakcyjnych, które tworzyć miały dodatkowe znaczenia za pomocą ruchu. Początkowo chciałam uzyskać dodatkowy efekt komiczny, zderzając abstrakcję z konkretem, dodając abstrakcyjnym elementom usta śpiewające synchronicznie z muzyką słowa *łśni* w

*wodorostach srebro ryb*. Tutaj również wykonałam test, ale efekt, podobnie jak wcześniej w przypadku animacji postaci, okazał się zbyt konkretny i ostatecznie zupełnie zrezygnowałam z elementów komicznych na rzecz innych środków wyrazu.



Ryc. 31 test lip-syncu – „rybka” śpiewająca pierwszy wers haiku;

Na tym etapie ustalony został zarówno język filmu, jak i jego forma. Zdecydowałam się podejść dwutorowo – podkreślić w obrazie i sposobie ruchu ulotny, podwodny, otulający charakter, który posiada muzyka, a także nawiązać do taneczności utworu i jego lekko zarwanej rytmiki tanecznego kroku oberka. Podwodny charakter ruchu miała dać zastosowana technika, plastelinowe smugi w błękitnym kolorze miały oddać charakter wody i gęstość wodnego ośrodka. Monochromatyczny obraz miał dawać skojarzenia z podwodnym środowiskiem, a w momencie wyjścia poza wodę miało nastąpić przełamanie dominacji



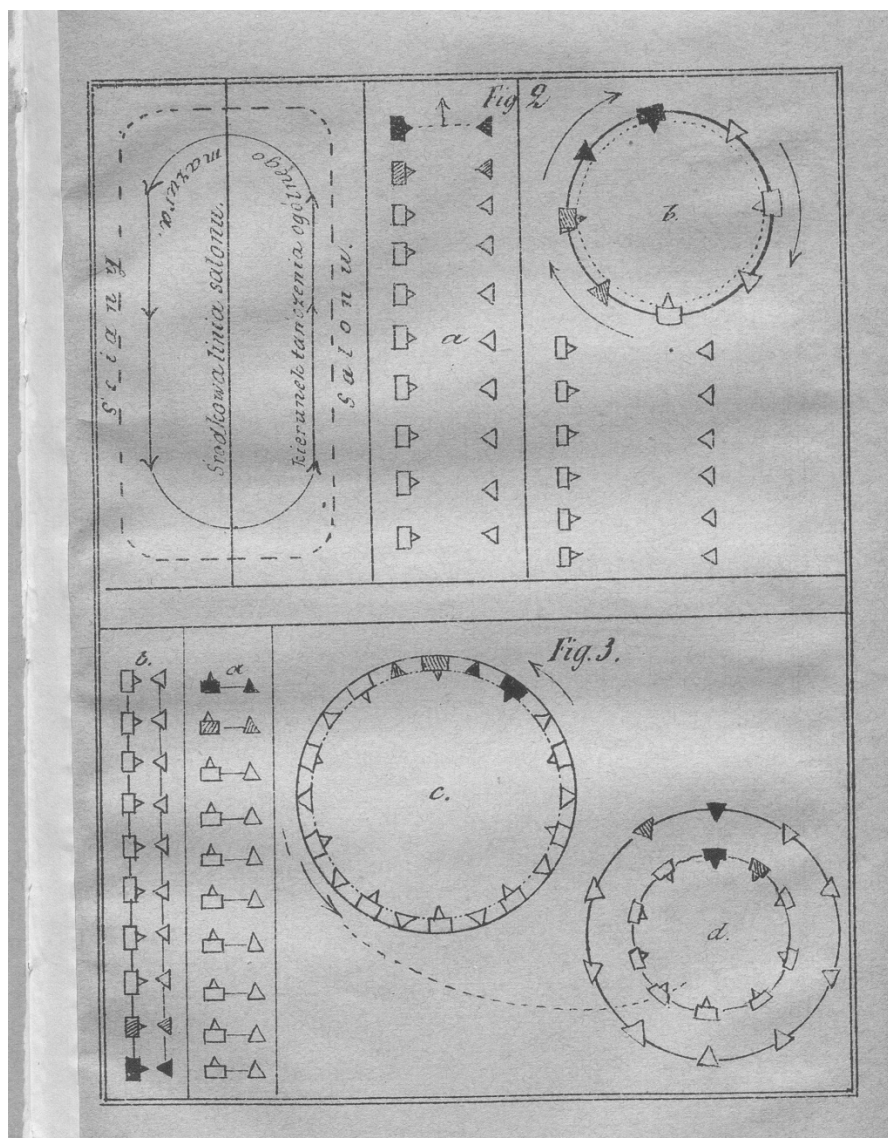
Ryc. 32 Fenakistiskop dyskowy



Ryc. 33 Zoopraksiskop Edwarda Muybridge'a

niskich i średnich tonów. Niebieski jest kolorem wody, ale jest też kolorem japońskich ilustracji.

Jeśli chodzi o przedstawienie rytmów, zainspirowała mnie lektura podręcznika na temat tańców ludowych *Różne formy tańców polskich*<sup>111</sup>, w którym w rzutach z góry postaci w tańcu



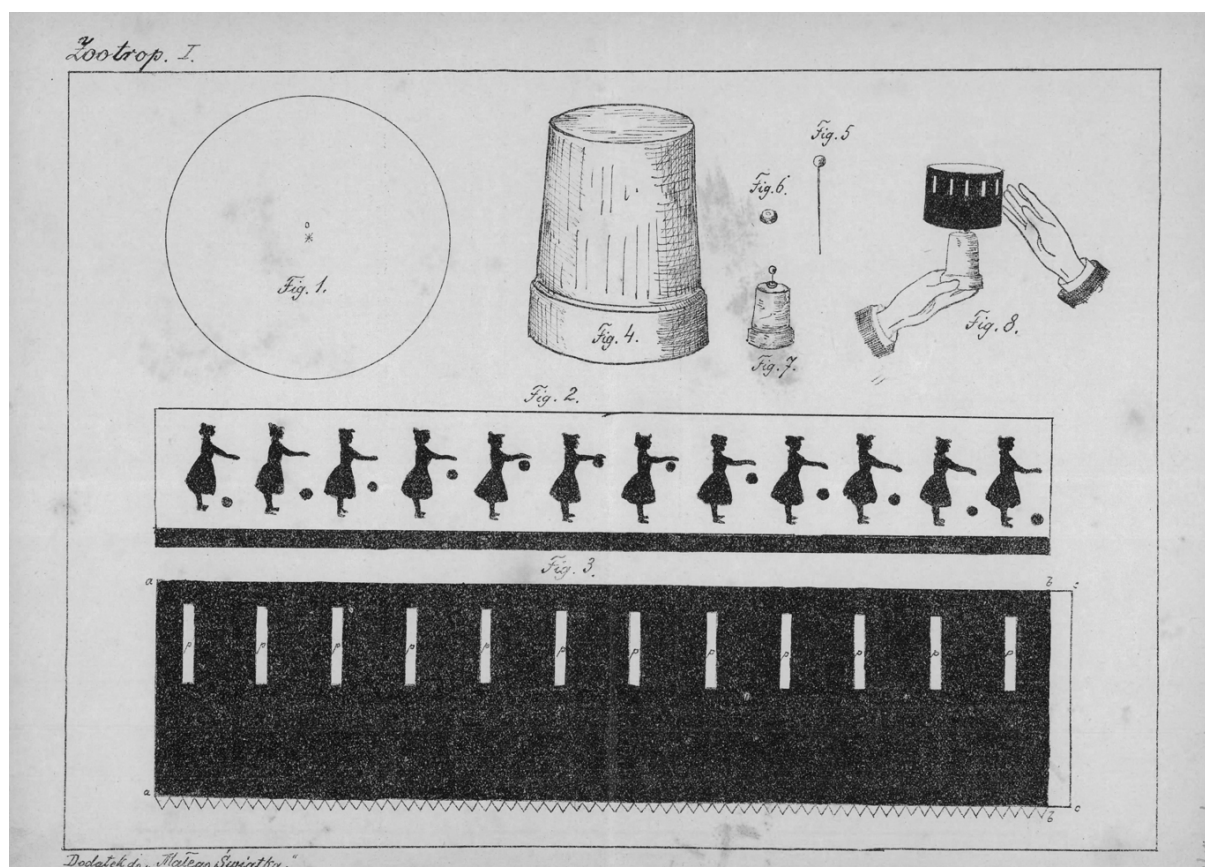
Ryc. 34 Ilustracje schematycznie przedstawiające figury w tańcu ludowym (*Różne formy tańców polskich*, I. Ostrowska)

reprezentowane były przez symboliczne kropki i półkola. Ten zupełnie nowy dla mnie sposób patrzenia na taniec – z góry, traktujący pojedynczych tancerzy jak elementy większej całości, kreślące figury układu w przestrzeni i w czasie, wywarł na mnie duże wrażenie. Zaczęłam myśleć o tańcu jako rzeczy zostawiającej ślad w przestrzeni i czasie. Niedaleko było do połączenia go z wirującym dyskiem fenakistiskopu.

<sup>111</sup> Ostrowska I. *Różne formy tańców polskich*, Wydawnictwo LTW, Warszawa 1980.

Efekt rytmiczny chciałam uzyskać na dwa sposoby — rytmizując film za pomocą ruchu wewnątrzkadrowego i montażu, a także zawierając w nim nawiązujące do prehistorii kina obracające się animowane formy oraz obracające się animowane poklatkowo okrągłe przedmioty. Jako że utwór zawiera wiele powtarzających się motywów, w obrazie również występuje pewna powtarzalność, a zapętlenie niektórych elementów obrazu nawiązuje do struktury muzyki.

Istotą zabawek optycznych popularnych przed wynalezieniem kinematografu, takich jak fenakistiskop, zoopraksiskop czy zootrop, jest wprowadzenie w ruch obrotowy tarczy lub bębna z rysunkami przedstawiającymi kolejne fazy ruchu. Oglądanie tych obracających się obrazów poprzez wąską szparę powoduje efekt stroboskopowy, a co za tym idzie, wrażenie ruchu.



Ryc. 35 Zootrop – schemat do samodzielnego zbudowanie pochodzący z przedwojennego czasopisma dla dzieci<sup>112</sup>

<sup>112</sup> Dodatek do: *Mały światek: czasopismo ilustrowane dla dzieci i młodzieży* R.29, nr 2, 1917.



Ryc. 36 Obrótowe elementy stylizowane na zoopraksiskop, elementy użyte w filmie *Srebro ryb*

Zastosowane przeze mnie obracające się elementy są nawiązaniem do fenakistiskopu, nie są jego bezpośrednim przetworzeniem na technologię filmu. Podobny motyw stosowałam wcześniej w swojej twórczości - w utworze *Warszawa*, w którym malowałam fazy animacji na talerzach, aby obracać je pod kamerą, wtórnie tworząc wrażenie ruchu.



Ryc. 37 Zestawione ze sobą talerze będące dyskami zoopraksiskopu z teledysku *Warszawa*

W filmie *Warszawa* malowane talerze były w istocie dyskami zoopraksiskopu. Gdyby nadać im ruch obrotowy i obejrzeć w stroboskopowym świetle, powstałoby wrażenie ruchu. W filmie *Srebro ryb* wirujące dyski nie powstawały w tym wypadku fizycznie, tak jak w przypadku zoopraksiskopu. Tutaj animacja poszczególnych elementów powstawała pod kamerą, a następnie w procesie compositingu poszczególne fazy ruchu zostały ułożone na płaszczyźnie koła i tej płaszczyźnie nadałam ruch obrotowy.

Obrót animowanych elementów lub całego świata, poza opisanymi powyżej funkcjami, jest ważnym dla mnie środkiem narracyjnym. Obracająca się plastelinowa rzeźba w filmie *Ab ovo*, wirujące talerze w *Warszawie*, kręcąca się dekoracja w ujęciu w przedziale pociągu w filmie *Locus*, obrót elementów dekoracji lub świata przedstawionego wokół własnej osi jednocześnie



buduje napięcie w obrazie i popycha do przodu narrację. Obrót jest jednocześnie elementem procesu i częścią składową opowieści.

### 3.2. Okres zdjęciowy



Ryc. 38 *Werk z planu zdjęciowego filmu*

Realizacja zdjęć poklatkowych odbywała się w tym projekcie równocześnie z montażem i postprodukcją — które zostaną dokładniej omówione w kolejnym podrozdziale — zdjęcia poklatkowe w technice plastelinowej były wykonywane do muzyki, a potem od razu importowane do oprogramowania do compositingu, co umożliwiałało jak najszybsze doświadczenie efektu końcowego, jaki chciałam uzyskać.

W tym podrozdziale opiszę sposób realizacji zdjęć poklatkowych.

Animacja powstała w technice animacji poklatkowej, w klatkażu dwanaście klatek na sekundę. Był to żmudny, pracochłonny etap. Niektóre ujęcia wymagały wykonania prób, zanim zostały zrealizowane w ostatecznej postaci. Animacja była wykonywana od razu w



Ryc. 39 *Werk z planu Srebro ryb, animacja poklatkowa obiektu*



synchronizacji z muzyką. Ścieżka dźwiękowa była importowana do programu Dragonframe, abym mogła słyszeć ją już podczas animowania.

Większość animacji wykonana została w sposób stricte reliefowy, za pomocą plasteliny pokrywającej całą powierzchnię obrazu. Jest to proces o tyle pracochłonny, że każda klatka wymaga poruszenia dużej części płaszczyzny obrazu – szczególnie że chciałam stworzyć wrażenie poruszającej się wody – co wymagało podobnej pracy całej płaszczyzny.

Część elementów animowana była osobno – niezależnie na białym tle – a następnie łączona z innymi elementami obrazu w całość w procesie compositingu. W ten sposób powstała między innymi płaszczka czy ptaki. Te elementy były w obrazie użyte wielokrotnie do stworzenia potrzebnych rytmów, a także ułożone z nich animowane pętle posłużyły do wykonania fragmentów animacji stylizowanych na zoopraksiskop.

Oprócz animacji plastelinowej, część warstwy wizualnej tworzą zdjęcia trickowe. Są to zdjęcia poklatkowe wirujących szklanych obiektów. Zdjęcia te realizowane były w większości z takim samym oświetleniem i na tym samym tle, co animacja plastelinowa. Wykorzystałam rozmaite szklane przedmioty ze swoich zbiorów, dobierając je pod kątem abstrakcyjnego wyglądu przy oświetleniu zastanym z planu zdjęciowego animacji plastelinowej. Eksperymentowałam, kładąc na szybie różne obiekty i oceniając ich wygląd pod kamerą.

Fotografowałam w ten sposób szklane figurki, rozmaite przezroczyste i półprzezroczyste obiekty, czy nawet ludzkie dłonie.

Aby nadać zdjęciom trickowym charakter pozwalający na połączenie z animacją plastelinową, zastosowałam w niektórych ujęciach rodzaj matówki z kartki papieru, za którą znajdowały się fotografowane obiekty. W praktyce oznaczało to zastosowanie dodatkowej szyby powyżej tej, na której animowałam plastelinę i przymocowanie do niej od spodu matówki i umieszczenie animowanych obiektów pod spodem, między szybą a źródłem światła. Matówka sprawiała, że obraz był mniej szczegółowy, bardziej abstrakcyjny. Przy fotografowaniu transparentnych przedmiotów obiektyw kamery widział jedynie odbijające się na kartce papieru refleksy świetlne i cienie, sprawiając, że animowane obiekty ztracały realistyczny charakter. Ten sposób fotografowania nie zmieniał koloru przedmiotów, jeśli były transparentne, ale projektował plamy koloru na papierową matówkę. Na Ryc. 42 widać zarówno plamy koloru rzucane przez przedmioty na matówkę, jak i rzucane przez nie refleksy świetlne i cienie.



Ryc. 40 Animowany obiekt umieszczony na szybie, oświetlenie takie samo jak w animacji plastelinowej



Ryc. 41 Ten sam obiekt w oświetleniu ogólnym

Trochę inaczej zachowywały się fotografowane w ten sposób obiekty nieprzezroczyste. Kiedy były blisko matówki, uwidaczniał się na niej konkretny obrys, kiedy były daleko, matówka zmiękczała obraz, tworząc bardzo graficzny efekt, jednocześnie ilość światła dostająca się między matówkę a obiekt powodowała, że im dalej od matówki, tym bardziej widoczny był oryginalny kolor fotografowanego przedmiotu.



Ryc. 42 Werk z planu filmu Srebro ryb pokazujący animowane szklane przedmioty dotykające papierowej matówki umieszczonej ponad nimi; obok te same obiekty widziane od góry, z perspektywy kamery.

Bardzo ważny dla uzyskania odpowiednio delikatnego, ale namacalnego efektu był dotyk materii – w momencie, kiedy obiekt dotykał papieru, a ten przylegał dokładnie do szyby, pod którą był przymocowany, wytwarzało się w obrazie wrażenie fizycznego, ale delikatnego dotyku. W ten sposób, za pomocą poklatkowej animacji dotykających matówki palców,



*Ryc. 43 Zdjęcie testowe do filmu Srebro ryb; widok z kamery na dłoń. Palce dotykają matówki dociskając ją do szyby. Nadaje im to wrażenie materialności przy jednoczesnym zachowaniu miękkiej plastyki obrazu.*

zaanimowane zostały widoczne w obrazie rybki. Eksperymenty z matówką wykonałam pomiędzy ujęciami animowanymi plastelinowo. Wykonane testy włączyłam wstępnie w animowany w plastelinie obraz. Dopiero po upewnieniu się, że będzie możliwe spójne połączenie animacji trickowej z plastelinową, kontynuowałam wykonywanie ujęć z plasteliny.



*Ryc. 44 Animowane poklatkowo palce dotykające matówki, od lewej – obraz spod kamery, pośrodku dodane inne animowane elementy i narzucony niebieski filtr, po prawej te same elementy po wkomponowaniu w przestrzeń*

### 3.3. Postprodukcja

Postprodukcja obrazu przebiegała równocześnie z planem zdjęciowym. Jako że prowadzenie obrazu w zgodzie ze strukturą utworu muzycznego było bardzo ważnym aspektem tworzenia filmu, poszczególne ujęcia importowane były wkrótce po ukończeniu do programu postprodukcyjnego (Adobe After Effects), w którym zaznaczone były poszczególne części utworu i synchronizowane z muzyką.

#### 3.3.1. Montaż

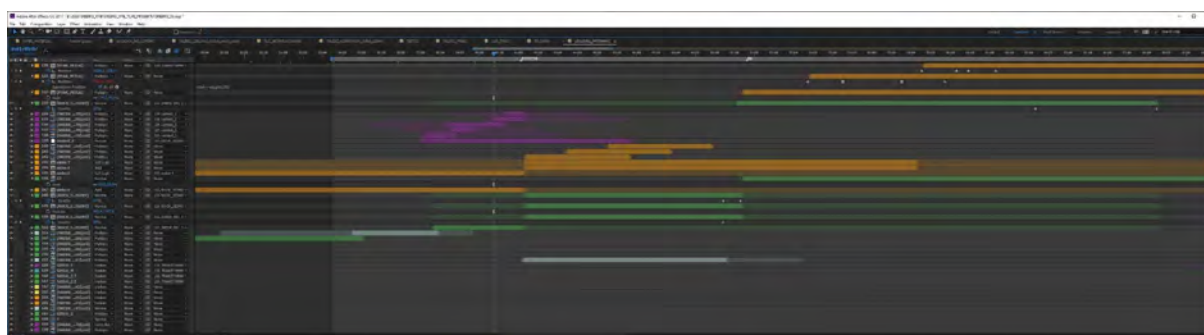
Nie było tu oddzielnego etapu montażu, był on spleciony z etapem compositingu. W dużej części filmu nie ma cięć, zamiast tego stosowane są subtelne przejścia, które rezonują z podwodnym rytmem.

Głównym zadaniem montażowym była tutaj synchronizacja obrazu z muzyką oraz zbudowanie przebiegu zgodnego z tym, jak rozkładają się napięcia w utworze muzycznym. Utwór trwa 4'56". W pierwszej minucie obraz płynie spokojnie wraz z melorecytacją wokalistki. Początek filmu przynależy do pierwszego wersu haiku i podwodnego świata, widzimy najpierw taflę jeziora, potem poruszające się do rytmu wodorosty, a potem mniej lub bardziej abstrakcyjnie przedstawione podwodne stworzenia. W 1:30 przechodzimy do przyśpiewki i świata powietrza. Tutaj powoli zaczynamy wchodzić w rytmy i obroty. Patrzymy na drzewa najpierw z boku, potem z góry, śledząc odlatującego z gałęzi ptaka. Potem obserwujemy zataczające pętle abstrakcyjne elementy, które przywodzą na myśl widzianych z lotu ptaka tancerzy. Wraz z przejściem do drugiej strofy przyśpiewki wchodzimy w świat powietrza obserwując chmurę ptaków. Część ptaków frunie po obwodzie koła, podkreślając rytm. Gdy wokalistka śpiewa „a jeszcze się wróciłam, bo się biłam, a bo się biłam z nimi” ptak przekształca się w wieloryba, a płaszczyzna kadru staje się znów powierzchnią wody. Wieloryb zaczyna się obracać wokół własnej osi i przekształca w płaszczkę. Kiedy wokalistka śpiewa „A byłam Ci ja byłam po kolana w niebie...” wracamy znów do drzew i tańczących abstrakcyjnych kształtów. Płynny montaż kończy się w momencie, kiedy wokalistka zaczyna śpiewać tekst haiku. Przechodzimy tu do obracających się elementów, ciętych ostro tak, jak intensywne są zmiany w muzyce. Nakładającym się na siebie jakości dźwiękowym towarzyszą intensywne, szybko zmieniające się jakości w obrazie. Muzyka wraca do spokojnego gitarowego brzmienia i w obrazie znów wracamy do pierwszego obrazu

powierzchni wody, a potem wchodzimy w głęb, obserwując pływające podwodne stworzenia, a potem wodorosty, z którymi zostajemy już do końca utworu.

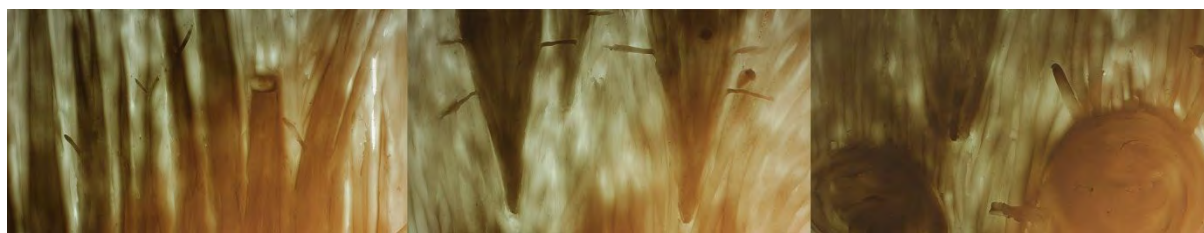
### 3.3.2. Compositing

Najważniejszym celem compositingu obrazu było uzyskanie spójnego, zarówno pod względem płynności, jak i ciężaru, podwodnego świata i uzyskanie odpowiednich rytmów zarówno w przestrzeni jak i czasie. Efekt ten uzyskałam za pomocą płynnych przejść montażowych oraz nakładania na siebie elementów obrazu za pomocą miękkich masek. Nakładanie na siebie różnych warstw pozwoliło sprawić wrażenie, że różne elementy obrazu podążają za poszczególnymi instrumentami, skrzypcami czy wokalem.



Ryc. 45 Compositing filmu w programie After Effects, oś czasu projektu;

Niektóre sekwencje animowane były w całości pod kamerą (drzewa – animowana była cała płaszczyzna kadru, compositing polegał tutaj jedynie na zmianie koloru i dodaniu ziarna spójnego z resztą filmu) lub podlegały niewielkim ingerencjom (wodorosty).



Ryc. 46 Drzewa – sekwencja spod kamery



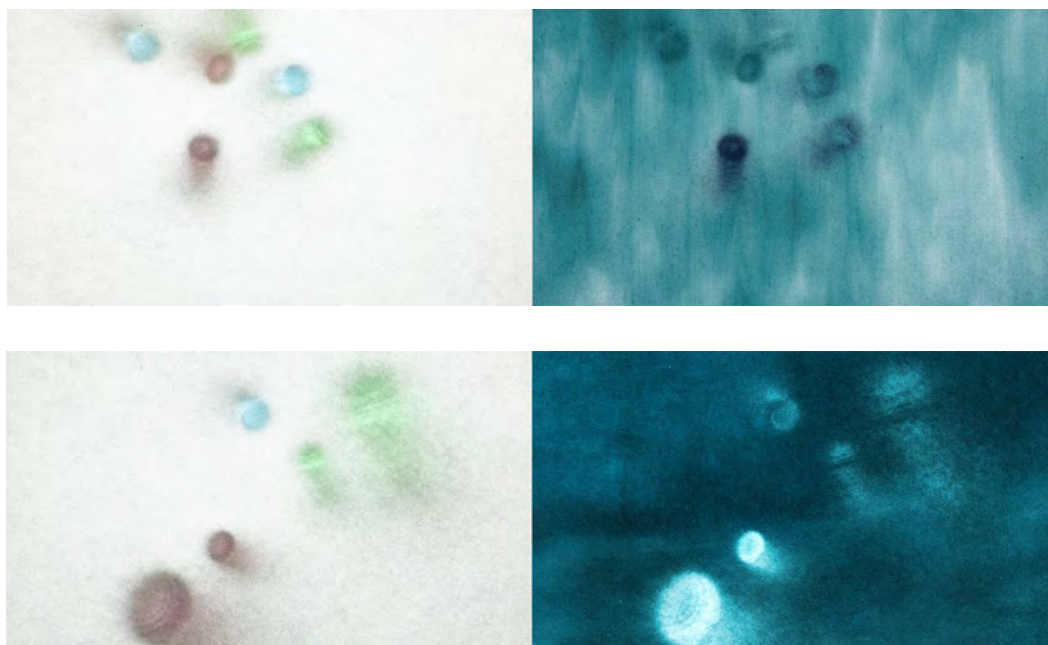
Ryc. 47 Drzewa – ostateczny wygląd

Najczęściej jednak w tym procesie łączyłam różne animowane sekwencje, na przykład dodając plastelinowe tło do animowanych abstrakcyjnych szklanych elementów, czy też



umieszczając morskie zwierzęta – płaszczki, rybki, etc., na tle wodorostów. Elementy te starałam się integrować z obrazem w sposób jak najbardziej organiczny, tak by tworzyły razem spójną, płynną animację.

Niektóre z animowanych sekwencji – na przykład ptaki czy animowane za pomocą palców „rybki” zostały w procesie compositingu użyte w różnych miejscach filmu w różny sposób – na przykład w pozytywie oraz w negatywie, osobno lub jako część większej grupy.



Ryc. 48 Elementy animowane poklatkowo – osobno oraz po compositingu

Jednym z zadań do wykonania na etapie compositingu było stworzenie ruchu obrotowego, bardzo ważnego z punktu widzenia efektu artystycznego oraz muzyki, nawiązującego przede wszystkim do ruchu ciał tancerzy oraz nadającego filmowi bardziej dynamiczny charakter. Ruch ten powstał w filmie na kilka różnych sposobów. W nielicznych przypadkach powstał na planie zdjęciowym – obracający się w perspektywie las i ptak ulatujący z gałęzi, zataczający łuk, abstrakcyjne szklane elementy czy wieloryb ruchem wokół własnej osi



Ryc. 49 Kadr z filmu Srebro ryb, widoczne dwa koncentryczne okręgi poruszające się w przeciwnych kierunkach, z synchroniczną animacją

przekształcający się w płaszczkę. W pozostałych przypadkach ruch ten powstał w compositingu. Po pierwsze – poprzez dodany na tym etapie obrót całej płaszczyzny kadru. Po wtóre – poprzez ułożenie z animowanych elementów większej formy

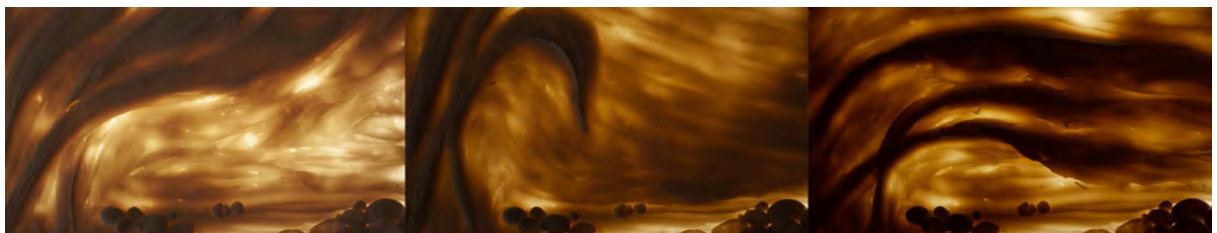


Ryc. 50 Kadr z filmu *Srebro ryb*, widoczny okrąg z asynchroniczną pętlą animacji

wpisanej w okrąg. W tym celu w odrębnej kompozycji układałam w formę okręgu zanimowane wcześniej elementy, na przykład płaszczkę. W tym przypadku było to zawsze osiem warstw. Poszczególne warstwy, na których była ta sama sekwencja animacji, mogły poruszać się w identyczny sposób lub mogły zostać

rozsynchronizowane w taki sposób, żeby każda kolejna warstwa przesunięta była w czasie w stosunku do poprzedniej o jedną klatkę. W ten sposób powstały dwa rodzaje pętli – jedna z synchronicznym ruchem i druga przypominająca zoopraksiskop – osiem kolejnych klatek widocznych w kadrze tworzyło tutaj osobną pętlę animacji – taki element po wydrukowaniu i wprawieniu w ruch obrotowy również dawałby wrażenie płynnej animacji.

### 3.3.3. Korekcja barwna



Ryc. 51 Kolor obrazu bezpośrednio spod kamery

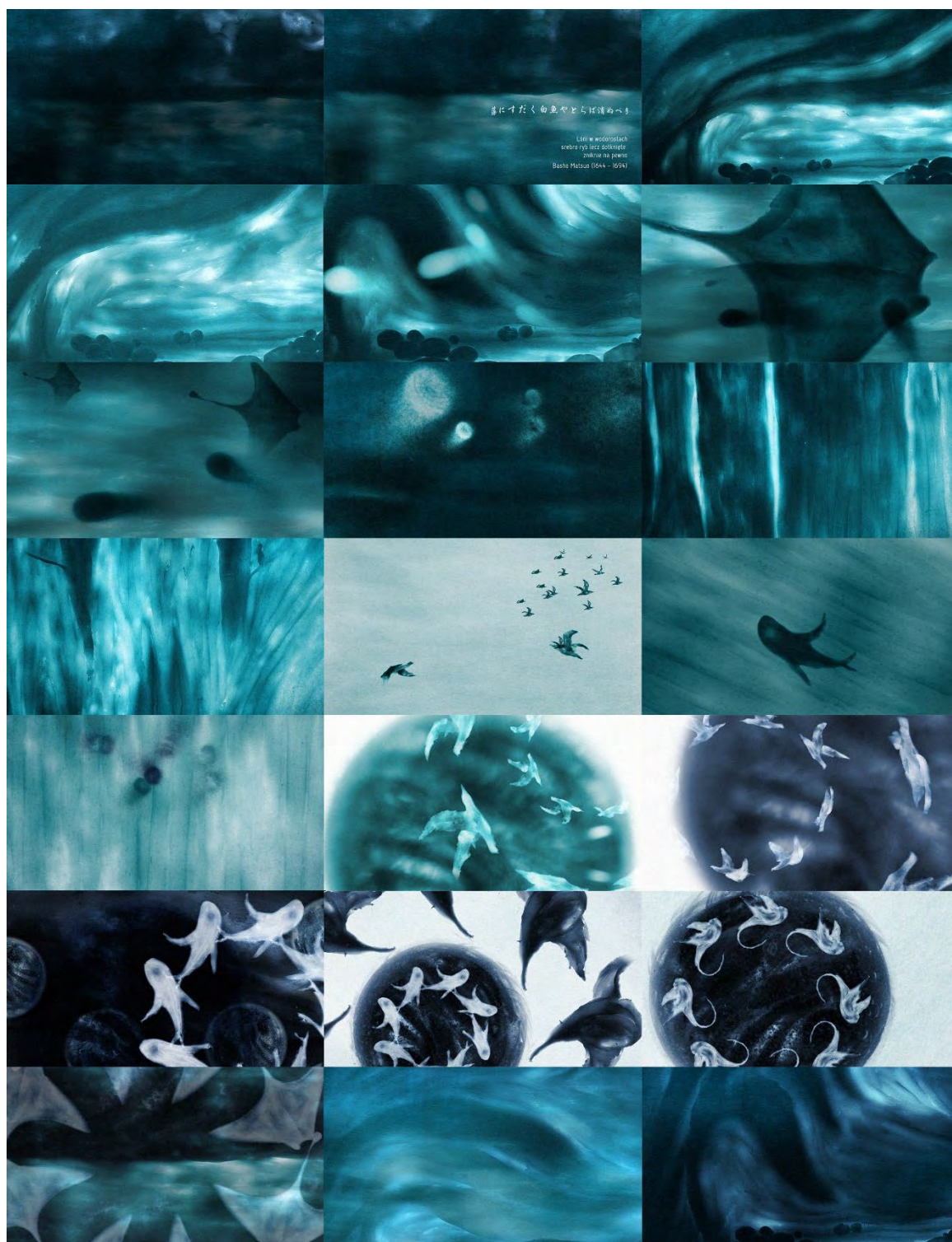
Kolor plasteliny użyty do animacji miał w moim filmie jedynie znaczenie funkcjonalne, inaczej niż w filmach Evgenii Gostrer czy Ishu Patela, gdzie kolor plasteliny użytej do animacji jest widoczny w ostatecznym obrazie. Użyłam białej plasteliny, ponieważ jest najbardziej transparentna z dostępnych kolorów, przepuszcza najwięcej światła. Podświetlona od dołu przestaje być biała, ma wówczas odcień sepii. Jako że film z założenia miał być



Ryc. 52 Paleta kolorów użytych w filmie *Srebro ryb*



monochromatyczny, kolor rejestrowanych za pomocą aparatu fotograficznego obrazów nie miał znaczenia, ważny był jedynie walor i nasycenie. Na wstępnym etapie zdecydowałam,



Ryc. 53 Przebieg koloru w filmie *Srebro ryb* – wybrane kadry z filmu ukazujące progresję koloru.

że nadam całości obrazu kolor kojarzący się z morzem i niebem, a także japońskimi formami malarskimi, w odcieniach turkusu i błękitu. Ostateczny kolor został nadany w czasie



compositingu, poprzez nakładanie różnego rodzaju filtrów kolorystycznych. W przebiegu filmu kolor zmienia się w obrębie zawężonej palety.

Ostatnim krokiem w pracy nad obrazem było dodanie faktury oraz ziarna. Aby cały materiał prezentował się spójnie, dodałam do niego delikatną fakturę papieru, pochodzącą z fotografowanej pod kamerą opisywanej wyżej matówki (patrz Ryc. 43, str. 75) a także drobne ziarno.

## Zakończenie i wnioski

Tworzenie filmu *Srebro ryb* było dla mnie ważnym etapem w rozwoju artystycznym. Mimo jego prostej formy udało mi się zawrzeć w nim środki artystycznego wyrazu przynależne do mojego języka. Po raz pierwszy wykorzystałam w nim odkrytą niedługo wcześniej dla siebie technikę, szczegółowo opisaną w tej pracy, w dłuższej niż kilkusekundowa formie. Planuję do tej techniki często wracać, przede wszystkim ze względu na jej prostotę realizacyjną i szczególny efekt wizualny, który można przy jej pomocy uzyskać. Nie jest to jednak technika uniwersalna, dlatego może trochę potrwać, zanim znajdę odpowiednią treść, która będzie się nadawała do opowiedzenia za jej pomocą. Duży potencjał widzę w zastosowaniu koloru przy tym sposobie animacji, z którego w *Srebrze ryb* świadomie zrezygnowałam, a z którego z powodzeniem korzystają inni artyści, jak na przykład Evgenia Gostre.

Podczas realizacji tego utworu odkryłam również dla siebie w jaki sposób można materiał animowany plastelinowo montować i łączyć w organiczny sposób w procesie postprodukcji. Ważnym wnioskiem był ten, że nawet mocne ingerencje postprodukcyjne w obraz można wykonać nie zaburzając jego płynności. Nie bez znaczenia dla tego procesu był fakt, że muzyka była dana na początku i w procesie montażu można się było na niej oprzeć. Potrzeba stworzenia w obrazie rytmów odpowiadających rytmom w muzyce i jej intensywności sprawiła, że zastosowałam rozwiązania, których raczej nie użyłabym w oderwaniu od niej, a jednocześnie spójne z moim sposobem prowadzenia narracji.

Z pozycji twórczyni, która wraca do plasteliny w swoich kolejnych utworach stwierdzam, że jest to bardzo ważne dla mnie medium. Fizyczność plasteliny, materia stawiająca opór, pozwala w procesie animacji zawrzeć i utrwalić emocje, które są później przekazywane widzowi. Zarówno w tym filmie, jak i kolejnym, *MoMo i LuLu*, przeszłam przez proces, w którym podjęłam próbę zastosowania techniki cyfrowej, z której następnie zrezygnowałam na rzecz plasteliny w związku z tym, że technika cyfrowa nie pozwalała mi w odpowiedni sposób zawrzeć w obrazie pożądaných znaczeń i emocji. Elementy obrazu zaprojektowane wcześniej dla animacji cyfrowej, po wykonaniu i zanimowaniu w plastelinie wypełniły się treścią, której wcześniej brakowało. Z pewnością mogę się wypowiadać jedynie na temat własnego procesu twórczego, inne osoby potrafią tworzyć poruszające obrazy przy pomocy zupełnie innych środków wyrazu. Sposób odbioru filmu jest zupełnie inny wtedy, kiedy w grę wchodzi dialog czy inny rodzaj znaczenia przenoszony przez słowa i ludzki głos, natomiast zmysłowa teoria kina daje podstawy do uznania, że materialność animowanych obiektów pozwala uzyskać w

efekcie haptyczny obraz, uruchamiający u widza współodczuwanie również za pomocą zmysłu dotyku, a także nadaje specyficzny rodzaj prawdy obrazom. Dla mnie praca z materią jest podstawowym sposobem przekazywania emocji w obrazie, dlatego zamierzam sięgać do animacji plastelinowej w kolejnych realizowanych utworach.

## Najważniejsze daty w historii animacji plastelinowej

- 1880 Franz Kolb wynajduje plastelinę;
- 1897 Wilhelm Harbutt wynajduje plastelinę oraz publikuje *Harbutt's Plastic Method and the use of plasticine in the Arts of Writing, Drawing and Modeling in Educational Work*;
- 1902 Powstaje *Fun in a Bakery Shop* w reżyserii Edwina S. Pottera, pierwszy film z użyciem animacji plastelinowej;
- 1910 James Stuart Blackton, *Chew Chew Land or The Adventures of Dollie and Jim*
- 1916 Powstaje pierwszy z 53 z serii *Miracles in Mud*, w reżyserii Williego Hopkinsa.
- 1917 Powstaje *Romeo i Julia*, reż. Helena Smith Dayton
- 1923 Buster Keaton występuje w *Three Ages* na plecach plastelinowego dinozaura.
- 1928 Virginia May animuje dinozaury w filmie *Monsters of the Past*, Pathé review
- 1931 Akademia przyznaje pierwszego Oscara w kategorii *Najlepsza Kreskówka*
- 1953 Powstaje *Gumbasia*, Art Clokey
- 1957 Powstaje serial *Gumby*
- 1960 W Annecy we Francji odbywa się pierwszy międzynarodowy festiwal filmów animowanych
- 1966 Film studencki Eliot Noyes'a *Clay: Origin of the Species* otrzymuje nominację do Oscara
- 1971 Bruce Bickford zaczyna pracę nad *Last Battle on Flat Earth*
- 1974 *Closed Mondays* zdobywa Oscara za Najlepszy Animowany Film Krótkometrażowy;
- 1977 Peter Lord tworzy postać *Morpha* w Studio Aardmana
- 1979 Powstaje *Baby Snakes* Franka Zappy z animacją Bruce'a Bickforda
- 1980 Powstaje pierwszy pełnometrażowy film animowany w technice plastelinowej – *Go Pogo!*

- 1981 Will Vinton otrzymuje patent dla Claymation.
- 1984 Jimmy Picker otrzymuje Oscara za film *Sundae in New York*.
- 1985 Powstaje pełnometrażowy film animowany w technice plastelinowej - *Przygody Marka Twaina* – który wchodzi na ekrany kin.
- 1990 *Creature Comforts* Nicka Parka dostaje Oscara
- 1992 *Mona Lisa Descending a Staircase*, Joann C. Gratz otrzymuje Oscara dla najlepszej animacji krótkometrażowej
- 2000 Powstaje pierwszy film pełnometrażowy studia Aardmana – *Uciekające Kurczaki*.
- 2005 *Jam Session* Izabeli Plucińskiej dostaje Srebrnego Niedźwiedzia w Berlinie

# Słowniczek pojęć

|                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|-------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Animacja poklatkowa</b>                | technika animacji polegająca na rejestracji sekwencji obrazów, dająca iluzję ruchu, ang. <i>stop-motion</i> lub <i>stop-frame</i>                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Animatik</b>                           | szkicowe rozłożenie ujęć w czasie wykonane na podstawie storyboardu, czasem zawierające szkic ruchu wewnątrzkadrowego                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Bloki</b>                              | testowe ujęcie w animacji poklatkowej, w którym fotografuje się lalkę w kluczowych momentach ruchu, aby precyzyjnie zaplanować umiejscowienie ruchu w czasie, odpowiednik klatek kluczowych w animacji rysunkowej. Są szczególnie przydatne w ujęciach z ruchem kamery.                                                                      |
| <b>Claymation</b>                         | ang. clay animation - termin wprowadzony i opatentowany przez Willa Vintona, animacja poklatkowa przy użyciu plasteliny lub innych materiałów plastycznych;                                                                                                                                                                                  |
| <b>Clay painting/malowanie plasteliną</b> | rodzaj animacji plastelinowej, w której plastelina umieszczana jest na płaszczyźnie, najczęściej na szkłe – w sposób imitujący materię malarską i modyfikowana w każdej klatce - tworząc nowy obraz;                                                                                                                                         |
| <b>Clean pass</b>                         | ang. czysty przebieg, w animacji lalkowej wersja ujęcia zrealizowana bez lalki, dająca stuprocentową widoczność tła, co pozwala na usunięcie technicznych elementów - rigów, drutów etc. w procesie postprodukcji;                                                                                                                           |
| <b>Compositing</b>                        | łączenie warstw obrazu video, na przykład tła z animacją bohatera;                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Fenakistiskop</b>                      | zabawka optyczna pozwalająca uzyskać wrażenie ruchu przed wynalazkiem kina;                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Interpolacja</b>                       | proces tworzenia klatki pośredniej za pomocą informacji pochodzących z innych klatek animacji. Interpolacja ruchu pomiędzy klatkami kluczowymi przez algorytm programu do animacji jest typowym sposobem na uzyskiwanie ruchu przy animacji na klatkach kluczowych, w animacji pod kamerą stosuje się interpolację zawartości całych klatek; |
| <b>Klatkaż</b>                            | liczba klatek na sekundę;                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |

|                        |                                                                                                                                                                                                        |
|------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Klatki kluczowe</b> | w animacji rysunkowej i cyfrowej klatki zawierające ważne/charakterystyczne elementy ruchu;                                                                                                            |
| <b>Lip-sync</b>        | synchronizacja ruchu ust animowanej postaci z dialogiem;                                                                                                                                               |
| <b>Moodboard</b>       | wizualny szkic plastycznej strony filmu przygotowany przy pomocy zebranych - nie wytworzonych samodzielnie - obrazów;                                                                                  |
| <b>Motion control</b>  | robot pozwalający na precyzyjne zaplanowanie i wielokrotne odtworzenie ruchu kamery;                                                                                                                   |
| <b>Strat-a-cut</b>     | animacja plastelinowa polegająca na uformowaniu plastelinowej bryły z zawartym wewnątrz wzorem, która jest następnie cięta na cienkie plastry, które fotografowane są kolejno, tworząc animowany wzór; |
| <b>Timelapse</b>       | Technika poklatkowej rejestracji obrazu, której istotą jest przyspieszenie rejestrowanego zjawiska;                                                                                                    |



## Bibliografia

- Barthes, R. (1999). *Imperium Znaków*. Warszawa: Wydawnictwo KR.
- Bendazzi, G. (1994). *Cartoons: one hundred years of cinema animation*. Bloomington, Ind.: Indiana University Press.
- Crockett, Z. (2014, 05 9). *How the Father of Claymation Lost His Company*. Pobrano z lokalizacji [www.priceconomics.com](http://www.priceconomics.com): <https://priceconomics.com/how-the-father-of-claymation-lost-his-company/>
- Douglass, J. (2017). Artist, Author, and Pioneering Motion. *Animation Studies*.
- Frierson, M. (1993, June). The Invention of plasticine and the use of clay in the early motion pictures. *Film History, Vol 5, No2, Animation*, 142-157.
- Frierson, M. (1994). *Clay animation: American highlights 1908 to the present*. Nowy Jork: Maxwell Macmillan International.
- Furniss, M. (2017). *Animation: the global history*. Londyn: Thames & Hudson.
- Gartler, J. (2013, Czerwiec). Feat of Clay: The Forgotten 'Adventures of Mark Twain'. *Animation World Network*. Pobrano 07 20, 2024 z lokalizacji <https://www.awn.com/animationworld/feat-clay-forgotten-adventures-mark-twain>
- Gillespie, K. (2017, 07 28). *Claymation Pioneer Peter Lord Explains the Magic Behind Wallace and Gromit*. Pobrano z lokalizacji Vice: [www.vice.com](http://www.vice.com)
- Giżycki, M. (2007). *Nie tylko Disney: rzecz o filmie animowanym*. Warszawa: WAIF Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe.
- Greenaway, P. (2010). Ulica krokodyli. W P. A. Mikurda Kuba, *Trzynasty miesiąc: Kino braci Quay* (strony 126-137). Kraków: Ha!art.
- Harbutt, W. (1897). *Harbutt's plastic method and the use of plasticine: in the arts of writing, drawing, & modelling in educational work*. Londyn: Chapman & Hall.
- Ikuma, J. (2016, Czerwiec 16). Art Clokey – Clay Animation Master. *Stop Motion Magazine*. Pobrano z lokalizacji <https://stopmotionmagazine.com/art-clokey/>

- Ikuma, J. (2016, Czerwiec 16). The History of Stop Motion – In A Nutshell. *Stop Motion Magazine*. Pobrano z lokalizacji <https://stopmotionmagazine.com/history-stop-motion-nutshell/>
- Januszewski, J. (2009, 09 30). *Czym jest haiku*. Pobrano 02 25, 2025 z lokalizacji <https://poezja.org/forum/utwor/99303-abc-haiku/>
- Korejwo, A. (1996, Maj). My Small Animation World. *ANIMATION World Magazine*, 1(2). Pobrano 07 25, 2024 z lokalizacji <https://www.awn.com/mag/issue1.2/articles1.2/korejwo1.2.html>
- Lenburg, J. (2006). *Who's who in animated cartoons: an international guide to film & television's award-winning and legendary animators*. Nowy Jork: Applause Theatre & Cinema Books.
- Magnaval, A. (2023, 12 22). *“Barbe-bleue”, pionnier du film d’animation*. Pobrano z lokalizacji Radio France: <https://www.radiofrance.fr/>
- Marks, L. U. (2002). *Touch. Sensuous Theory and Multisensory Media*. Minneapolis/Londyn: University of Minnesota Press.
- Maselli, V. (2018). The Evolution of Stop-motion Animation Technique Trough 120 Years of Technological Innovations. *International Journal of Literature and Arts*, 54-62.
- Merleau-Ponty, M. (2012). *Phenomenology of perception*. Londyn: Routledge.
- Mikurda, K. (12 (2015)). Touchint Images. Proszę dotykać. *Widok. Teorie i praktyki kultury wizualnej*, 9.
- Mikurda, K. (2010). Trzynasty miesiąc. W A. P. Kuba Mikurda, *Trzynasty miesiąc: Kino braci Quay* (strony 5-12). Kraków: Ha!art.
- Mikurda, K. i Oleszczyk, M. (2020). Gabinet Braci Quay. W A. P. Kuba Mikurda, *Trzynasty miesiąc: Kino Braci Quay* (strony 15-98). Kraków: Ha!art.
- Ostrowska, I. (1980). *Różne formy tańców polskich*. Warszawa: Wydawnictwo LTW.
- Park, C. F. (2016). *Fluid Frames: experimental animation with sand, clay, paint, and pixels*. Boca Raton FL: CRC Press Taylor & Francis Group.

- Priebe, K. A. (2011). *The Advanced Art of Stop-motion Animation*. Boston: Cengage Learning.
- Quigley, M. (2009). Glocalisation vs. Globalisation. In M. Furniss, *Animation: Art & industry* (pp. 55-62). Herts: Bloomington.
- Sarto, D. D. (2023, Luty 14). Blinkink Builds Claymation 'Layla's Story'. *Animation World Network*. Pobrano 07 27, 2024 z lokalizacji <https://www.awn.com/news/blinkink-builds-claymation-laylas-story>
- Śniecikowska, J. (2007). Haiku po polsku. Stereotypy – wizualizacje – polemiki. *Pamiętnik Literacki*, 155-182.
- Stańczyk, M. (2015). Zmysłowa teoria kina. Vivian Sobchack i sensuous theory. *Ekrany* 3-4, 70-75.
- Stańczyk, M. (2019). Ucieleśnione doświadczenie kinowe. Sensuous theory i jej krytyczny potencjał. *Rozprawa doktorska*. Kraków: Uniwersytet Jagielloński.
- Trutat, E. (1899). *La photographie animee*. Paryż: Gauthier-Villars.
- Williams, P. G. (2017, Styczeń 17). *The 1970 Graphic Novels Blog*. Pobrano październik 13, 2024 z lokalizacji <https://blogs.exeter.ac.uk/1970sgraphicnovels/author/pgw204/>
- Williams, G. (2019, 05 19). *The Glass Canvas: Approaching Digital Direct Under Camera Animation*. Pobrano z lokalizacji *Animation Studies*: <https://oldjournal.animationstudies.org/>

# Filmografia

## Filmy

- A Sculptor's Welsh Rarebit Dream* (1908) [US]  
*Ab ovo* (2012), reż. Anita Kwiatkowska-Naqvi [PL]  
*Afterlife* (1978) reż. Ishu Patel [CA]  
*Animated Putty* (1911), reż. Walter R. Booth i F. Percy Smith [UK]  
*Aquatic* (1987), reż. Koji Yamamura [JP]  
*Babylon* (1986), reż. Peter Lord, David Sproxton [UK]  
*Barbe-Bleue* (1938), reż. Jean Painlevé [FR]  
*Brat / Brother* (2000), reż. Adam Elliot [AU]  
*Carnalis* (2011), reż. Anita Kwiatkowska-Naqvi [PL]  
*Chew Chew Land* (1910), James Stuart Blackton [US]  
*Chronopolis* (1982), reż. Piotr Kamler [FR]  
*Ciemność – światło – ciemność* (1989), Jan Švankmajer [CZ]  
*Cremaster* (1994-2002), reż. Matthew Barney [US]  
*Clay or the origin of species* (1964), reż. Eliot Noyes [US]  
*Closed Mondays* (1974), reż. Bob Gardiner, Will Vinton [US]  
*Confessions of a Foyer Girl* (1978), reż. Peter Lord, David Sproxton [UK]  
*Darling* (2013) reż. Izabela Plucińska [DE, PL]  
*Dinozaury/Dinosaur* (1980), reż. Will Vinton [US]  
*Dinozaur i brakujące ogniwo/Dinosaur and the missing link* (1915), reż. Willie O'Brien [US]  
*Down and Out* (1979), reż. Peter Lord, David Sproxton [UK]  
*Drawing Restraint 9* (2005), reż. Matthew Barney [US]  
*Dyrygent* (1920), reż. Leon Kuczkowski [PL]  
*Educated Mud!* (1930), [UK]  
*El Ruido del Mundo* (2023), reż. Coke Riobóo [ES]  
*Eurynome* (1970), John Straiton [CA]  
*Facing it* (2018), reż. Sam Gainsborough [UK]  
*Frankfurterstr. 99a* (2016), Evgenia Gostrer [DE]  
*Fun in a bakery shop* (1902), reż. Edwin S. Porter [US]  
*George Washington modeled in clay* (1927), reż. Virginia May [US]  
*Golenie owiec/A Close Shave* (1995), reż. Nick Park [UK]  
*Gumbasia* (1953), reż. Art Clokey [US]

*Gumby, The Movie* (1995), reż. Art Clokey [US]  
*Harvie Krumpet* (2003), reż. Adam Elliot [AU]  
*Humorous Phases of Funny Faces* (1906), reż. James Stuart Blackton [US]  
*I go Pogo!* (1980), reż. Mark Paul Chinoy [US]  
*Jimmy the C* (1978), reż. Jimmy Picker [US]  
*John and Michael* (2005), reż. Shira Avni [CA]  
*King Kong* (1933), Merian C. Cooper [US]  
*Książę Ahmed/The Adventures of Prince Ahmed* (1926), reż. Lotte Reiniger [DE]  
*Kuzyn / Cousin* (1999), reż. Adam Elliot [AU]  
*Last Battle of Flat Earth* (1971), reż. Bruce Bickford [US]  
*Le rêve des marmitons* (1908), reż. Segundo de Chomón [FR]  
*Little Baker* (1925), reż. Lew Cook [US]  
*Locus* (2016), reż. Anita Kwiatkowska-Naqvi [PL]  
*Long Live the Bull!* (1926), reż. Joseph Sunn [US]  
*Love Me, Fear Me* (2018), reż. Veronica Solomon [DE]  
*Mandala* (1977), reż. Art Clokey [US]  
*Mały Książę/The Little Prince* (1979), reż. Will Vinton [US]  
*Max i Mary* (2009), reż. Adam Elliot [AU]  
*Metamorfoza pana Samsa/The Metamorphosis of Mr. Samsa* (1977), Caroline Leaf [CA]  
*MoMo i LuLu* (2023), reż. Anita Kwiatkowska-Naqvi [PL]  
*Mona Lisa schodząca ze schodów / Mona Lisa Descending a Staircase* (1992), reż. Joan C. Gratz [US]  
*Mountain Music* (1975), reż. Will Vinton [US]  
*Nightmare Before Christmas* (1993), reż. Henry Sellick [US]  
*No credit* (1947), Leonard Tregillus, Ralph Luce [US]  
*Portret Suzanne* (2019), reż. Izabela Plucińska [DE, PL]  
*Proem* (1949), Leonard Tregillus, Ralph Luce [US]  
*Prometheus' garden* (1988), Bruce Bickford [US]  
*Przygody Marka Twaina / The Adventures of Mark Twain* (1985), reż. Will Vinton [US]  
*Rip van Winkle* (1978), reż. Will Vinton [US]  
*Sculpteur Moderne* (1908), reż. Segundo de Chomón [FR]  
*Sculptor's Nightmare* (1908), reż. Wallace McCutcheon [US]  
*Shaping Us: Layla's Story* (2023), reż. Sam Gainsborough [UK]  
*Sonoda wiosna/lato/jesień/zima* (1988), reż. Koji Yamamura [JP]

*Stary człowiek i morze* (1999), reż. Aleksander Petrov [RU]  
*Stop motion Dinosaurs and their Sculptor* (1921), reż. Virginia May [US]  
*Sundae in New York* (1982), Jimmy Picker [US]  
*Swat the fly* (1917), reż. Willie Hopkins [US]  
*The Creation* (1981), reż. Will Vinton [US]  
*The Elephant's Song* (2018), reż. Lynn Tomlinson [US]  
*The Owl who Married a Goose* (1979), reż. Caroline Leaf [CA]  
*Top Priority* (1981), reż. Ishu Patel [CA]  
*Toy story* (1995), reż. John Lasseter [US]  
*Tying your own shoes* (2009), reż. Shira Avni [CA]  
*Uciekające kurczaki/Chicken Run* (2000), reż. Peter Lord, Nick Pak [UK]  
*Ulica Krokodyli/Street of Crocodiles* (1986), reż. Bracia Quay [UK]  
*Wściekłe gacie/The Wrong Trousers* (1993), reż. Nick Park [UK]  
*Wujek/Uncle* (1996) reż. Adam Elliot [AU]  
*Wymiary dialogu* (1982), reż. Jan Švankmajer [CZ]  
*Zaczarowany rysunek / The Enchanted Drawing* (1900), reż. James Stuart Blackton [US]  
*Zagadka* (1984), reż. Eugeniusz Strus [PL]

### **Seriale/Serie**

*Augusta*, reż. Csaba Varga [HU]  
*Bąblandia*, reż. Jerzy Knabe, Danuta Adamska-Strus, Eugeniusz Strus [PL]  
*Celebrity Deathmatch*, reż. Eric Vogl [US]  
*Dawid i Goliat*, reż. Art. Clokey [US]  
*Gumby*, reż. Art Clokey [US]  
*Karo i Piyobt*, reż. Koji Yamamura [JP]  
*Morph*, reż. Peter Lord [UK]  
*Pacusi*, reż. Koji Yamamura [JP]  
*Pingu*, reż. Otmar Guttman [CH]  
*Plastelinki*, reż. Danuta Adamska-Strus, Eugeniusz Strus [PL]  
*Talpy*, reż. Fusako Yusaki [IT]

### **Wideoklipy**

*Free to Roam* (2019), reż. Gianluca Maruotti, muzyka Giangrande [IT]  
*My Baby Just Cares for Me* (1987) reż. Peter Lord, muzyka Nina Simone [UK]  
*Sledgehammer* (1986), reż. Stephen R. Johnson, muzyka Peter Gabriel [UK]  
*Srebro ryb* (2020), reż. Anita Kwiatkowska-Naqvi, muzyka Odpoczno [PL]

*Storm Boy* (2022), reż. Gianluca Maruotti, muzyka Xavier Rudd [IT]

*Warszawa* (2018), reż. Anita Kwiatkowska-Naqvi [PL]

# Spis ilustracji

|                                                                                                                                                                                          |    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| RYC. 1 RYCINY Z PODRĘCZNIKA W. HARBUTTA ILUSTRUJĄCE KOLEJNE ETAPY PROCESU RZEŹBIENIA W PLASTELINIE                                                                                       | 9  |
| RYC. 2 OPAKOWANIE PLASTELINY HARBUTTA                                                                                                                                                    | 9  |
| RYC. 3 KADRY Z FILMU FUN IN A BAKERY SHOP, REŻ. EDWIN S. PORTER                                                                                                                          | 10 |
| RYC. 4 KADRY Z FILMU SCULPTOR'S NIGHTMARE, REŻ. WALLACE MCCUTCHEON                                                                                                                       | 11 |
| RYC. 5 KADRY Z FILMU SCULPTEUR MODERNE, EŻ. SEGUNDO DE CHOMÓN                                                                                                                            | 12 |
| RYC. 6 KADRY Z FILMU ANIMATED PUTTY, REŻ. WALTER R. BOOTH, F. PERCY SMITH                                                                                                                | 13 |
| RYC. 7 FOTOS Z FILMU HELENY SMITH DAYTON                                                                                                                                                 | 14 |
| RYC. 8 KADRY Z FILMU LONG LIVE THE BULL, REŻ. JOSEPH SUNN                                                                                                                                | 15 |
| RYC. 9 KADRY Z FILMU GEORGE WASHINGTON MODELED IN CLAY, REŻ. VIRGINIA MAY                                                                                                                | 16 |
| RYC. 10 KADRY Z FILMU BARBE-BLEUE, REŻ. JEAN PAINLEVÉ                                                                                                                                    | 17 |
| RYC. 11 BOHATEROWIE FILMU LOVE ME, FEAR ME, REŻ. VERONICA SOLOMON, WIDOCZNE KOŁORY I FORMY OPISUJĄCE CHARACTER POSTACI.                                                                  | 30 |
| RYC. 12 KADR Z FILMU LOVE ME, FEAR ME, REŻ. VERONICA SOLOMON, WIDOCZNA POSTAĆ JEST INTEGRACJĄ CZTERECH POSTACI Z RYC. 11, Z ZACHOWANYM KOLOREM I CHARAKTEREM KAŻDEGO Z ELEMENTÓW.        | 31 |
| RYC. 13 KADRY Z FILMU DARLING, REŻ. IZABELA PLUCIŃSKA                                                                                                                                    | 31 |
| RYC. 14 KADRY Z FILMU PORTRET SUZANNE, REŻ. IZABELA PLUCIŃSKA, POKAZUJĄCE TRANSFORMACJĘ Z RELIEFU DO BARWNEJ FORMY PRZESTRZENNEJ.                                                        | 31 |
| RYC. 15 KADRY Z FILMU TEN DEGREES OF STRANGE, REŻ. LYNN TOMLINSON                                                                                                                        | 35 |
| RYC. 16 KADRY Z FILMU THE BALLAD OF HOLLAND ISLAND HOUSE, REŻ. LYNN TOMLINSON                                                                                                            | 35 |
| RYC. 17 PROGRESJA HAPTYCZNOŚCI W FILMIE CARNALIS, REŻ. ANITA KWIATKOWSKA-NAQVI. OD ABSTRAKCYJNEJ CZERWIENI, PRZEZ DELIKATNE ŚLADY KRWI, AŻ DO PIERWSZEJ PRZEBIEGAJĄCEJ PRZEZ KADR LARWY. | 48 |
| RYC. 18 WERK Z PIERWSZYCH TESTÓW TECHNIKI – PODCZAS TWORZENIA PIERWSZYCH PLASTELINOWYCH ILUSTRACJI.                                                                                      | 53 |
| RYC. 19 KADR Z FILMU AB OVO, REŻ. ANITA KWIATKOWSKA-NAQVI. WE WNĘTRZU WIDAĆ TRANSPARENTNĄ PLASTELINĘ PRZEPUSZCZAJĄCĄ ŚWIATŁO Z UMIESZCZONEGO Z TYŁU ŹRÓDŁA.                              | 52 |
| RYC. 20 PIERWSZA LUSTRACJA W TECHNICIE MALOWANIA PLASTELINĄ MOJEGO AUTORSTWA                                                                                                             | 53 |
| RYC. 21 KADRY Z CZOŁÓWKI FESTIWALU IFEMA 2019                                                                                                                                            | 52 |
| RYC. 22 KADRY Z FILMU SREBRO RYB: WYOBRAŻONA KAMERA PRZEFRUWA NAD DRZEWAMI – ZMIANA PERSPEKTYWY KREUJE WIRTUALNY RUCH KAMERY                                                             | 58 |
| RYC. 23 KADR PODŚWIETLONY WYŁĄCZNIE OD DOŁU;                                                                                                                                             | 58 |
| RYC. 24 KADR PODŚWIETLONY ŚWIATŁEM GÓRNYM I DOLNYM;                                                                                                                                      | 58 |
| RYC. 25 KSZTAŁT FALI DŹWIĘKOWEJ UTWORU SREBRO RYB;                                                                                                                                       | 63 |
| RYC. 26 AUTORKA PRACY W OPOCZYŃSKIM STROJU LUDOWYM, W TLE TRADYCYJNE WYCINANKI I PASIAK;                                                                                                 | 63 |
|                                                                                                                                                                                          | 95 |



|                                                                                                                                                                                                                          |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| RYC. 27 PIERWSZA STRONA PIERWOTNEGO STORYBOARDU FILMU SREBRO RYB;                                                                                                                                                        | 65 |
| RYC. 28 KADRY ZE SZKICU ANIMACJI DO PIERWOTNEJ KONCEPCJI WIZUALNEJ FILMU SREBRO RYB<br>WYKONANEGO W AFTER EFFECTS;                                                                                                       | 66 |
| RYC. 29 WERK Z FILMU MOMO I LULU, WIDOCZNA PÓŁPRZESTRZENNA POSTAĆ ORAZ<br>TRÓJWYMIAROWE WODOROSTY;                                                                                                                       | 66 |
| RYC. 30 ODRZUCONY TEST ANIMACJI POSTACI DO FILMU SREBRO RYB W TECHNICIE PLASTELINOWEJ –<br>PORTRET KOBIETY;                                                                                                              | 68 |
| RYC. 31 TEST LIPSYNC-U – „RYBKA” ŚPIEWAJĄCA PIERWSZY WERS HAIKU;                                                                                                                                                         | 68 |
| RYC. 32 FENAKISTISKOP DYSKOWY                                                                                                                                                                                            | 68 |
| RYC. 33 ILUSTRACJE SCHEMATYCZNIE PRZEDSTAWIAJĄCE FIGURY W TAŃCU LUDOWYM (RÓŻNE<br>FORMY TAŃCÓW POLSKICH, I. OSTROWSKA)                                                                                                   | 69 |
| RYC. 34 ZOOTROP – SCHEMAT DO SAMODZIELNEGO ZBUDOWANIE POCHODZĄCY Z<br>PRZEDWOJENNEGO CZASOPISMA DLA DZIECI                                                                                                               | 70 |
| RYC. 35 ZOOPRAKSISKOP EDWARDA MUYBRIDGE’A                                                                                                                                                                                | 68 |
| RYC. 36 OBROTOWE ELEMENTY STYLIZOWANE NA ZOOPRAKSISKOP, ELEMENTY UŻYTE W FILMIE<br>SREBRO RYB                                                                                                                            | 71 |
| RYC. 37 ZESTAWIONE ZE SOBĄ TALERZE BĘDĄCE DYSKAMI ZOOPRAKSISKOPU Z TELEDYSKU<br>WARSZAWA                                                                                                                                 | 71 |
| RYC. 38 WERK Z PLANU ZDJĘCIOWEGO FILMU;                                                                                                                                                                                  | 72 |
| RYC. 39 WERK Z PLANU SREBRO RYB, ANIMACJA POKLATKOWA OBIEKTU                                                                                                                                                             | 72 |
| RYC. 40 ANIMOWANY OBIEKT UMIESZCZONY NA SZYBIE, OŚWIETLENIE TAKIE SAMO JAK W ANIMACJI<br>PLASTELINOWEJ;                                                                                                                  | 74 |
| RYC. 41 TEN SAM OBIEKT W OŚWIETLENIU OGÓLNYM;                                                                                                                                                                            | 74 |
| RYC. 42 WERK Z PLANU FILMU SREBRO RYB POKAZUJĄCY ANIMOWANE SZKLANE PRZEDMIOTY<br>DOTYKAJĄCE PAPIEROWEJ MATÓWKI UMIESZCZONEJ PONAD NIMI; OBOK TE SAME OBIEKTY<br>WIDZIANE OD GÓRY, Z PERSPEKTYWY KAMERY.                  | 74 |
| RYC. 43 ZDJĘCIE TESTOWE DO FILMU SREBRO RYB; WIDOK Z KAMERY NA DŁOŃ. PALCE DOTYKAJĄ<br>MATÓWKI DOCISKAJĄC JĄ DO SZYBY. NADAJE IM TO WRAŻENIE MATERIALNOŚCI PRZY<br>JEDNOCZESNYM ZACHOWANIU MIĘKKIEJ PLASTYKI OBRAZU.     | 75 |
| RYC. 44 ANIMOWANE POKLATKOWO PALCE DOTYKAJĄCE MATÓWKI, OD LEWEJ – OBRAZ SPOD<br>KAMERY, POŚRODKU DODANE INNE ANIMOWANE ELEMENTY I NARZUCONY NIEBIESKI FILTR,<br>PO PRAWEJ TE SAME ELEMENTY PO WKOMPONOWANIU W PRZESTRZEŃ | 75 |
| RYC. 45 COMPOSITING FILMU W PROGRAMIE AFTER EFFECTS, OŚ CZASU PROJEKTU;                                                                                                                                                  | 77 |
| RYC. 46 DRZEWA – SEKWENCJA SPOD KAMERY                                                                                                                                                                                   | 77 |
| RYC. 47 DRZEWA – OSTATECZNY WYGLĄD                                                                                                                                                                                       | 77 |
| RYC. 48 KADR Z FILMU SREBRO RYB, WIDOCZNE DWA KONCENTRYCZNE OKRĘGI PORUSZAJĄCE SIĘ W<br>PRZECIWNYCH KIERUNKACH, Z SYNCHRONICZNĄ ANIMACJĄ                                                                                 | 78 |
| RYC. 49 KADR Z FILMU SREBRO RYB, WIDOCZNY OKRĄG Z ASYNCHRONICZNĄ PĘTLĄ ANIMACJI                                                                                                                                          | 79 |
| RYC. 50 KOLOR OBRAZU BEZPOŚREDNIO SPOD KAMERY                                                                                                                                                                            | 79 |

|                                                                                                    |    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| RYC. 51 PRZEBIEG KOLORU W FILMIE SREBRO RYB – WYBRANE KADRY Z FILMU UKAZUJĄCE<br>PROGRESJĘ KOLORU. | 80 |
| RYC. 52 PALETA KOLORÓW UŻYTYCH W FILMIE SREBRO RYB                                                 | 79 |

## Podziękowania

Piotr Dumala  
Kalina Duwadzińska  
Michał Floreczak  
Jerzy Kucia  
Shireen Kwiatkowska-Naqvi  
Małgorzata Świdorska  
Małgorzata Żurek  
Anna Wróblewska