Klaudiusz Wesołowski: Czysta Forma w animacji

Wyzwaniem przy pracy nad „Miazmatem” było przeniesienie idei artystycznych Stanisława Ignacego Witkiewicza na nowe medium, jakim jest animacja komputerowa – pisze Klaudiusz Wesołowski, autor filmu animowanego „Miazmat”, inspirowanego koncepcjami estetycznymi Witkacego.

Zacząłem od wnikliwego zgłębienia teorii estetycznych Witkacego, odnoszących się do malarstwa i teatru, które są dosyć szczegółowo opisane w *Nowych formach w malarstwie i wynikających stąd nieporozumieniach* oraz we *Wstępie do czystej formy w Teatrze*. Próbując stworzyć dzieło w zupełnie nowym medium, które nie było przewidziane przez twórcę Czystej Formy, musiałem posiłkować się wcześniej wymienionymi książkami i aplikować teorie na zupełnie inny, nowocześniejszy grunt. Doszedłem do wielu ciekawych wniosków uwzględniających istotę animacji. Animacja komputerowa zawiera w sobie bowiem wszystko, co jest najlepsze w malarstwie, czyli posługuje się dowolnymi abstrakcyjnymi formami, ma możliwość swobodnego budowania napięć kierunkowych pomiędzy bryłami, dopasowuje kolory w harmonijne pary kolorów dopełniających się, jak i przez dysharmonijne zestawienia barw sobie pokrewnych. Animacja – tak samo jak obraz – jest zawarta w prostokątnym kadrze, dzięki czemu można bezpiecznie projektować kompozycję form w animacji podobnie jak w obrazie.

Z drugiej strony nowy multimedialny środek przekazu dużo bierze z teatru – jego esencję – czyli zmianę w czasie i efekty dźwiękowe. Ponadto animacja w porównaniu z teatrem ma też i tę zaletę, że jest dużo mniej uzależniona od budżetu przedsięwzięcia artystycznego, bo niestety koszty budowania scenografii, kostiumów są bardzo drogie i mają ograniczenia czysto praktyczne, np. nie można na scenie wyczarować tak gigantycznych rozmiarów obiektów o bardzo specyficznej formie i teksturze. Używając grafiki komputerowej można

zrobić to o wiele taniej i przez to swobodniej zbudować wyimaginowane przestrzenie. Dodatkowo można stosować wszelkiego rodzaju sztuczki, które nie są możliwe do zrobienia w realnym świecie. Na przykład jest możliwość swobodnej zmiany materiału, z jakiego jest zrobiony dowolny obiekt. Wyobraźmy sobie królika, którego powierzchnia zmienia się z puchatej sierści na soczystą czerwoną truskawkę. Posuńmy ten przykład do jeszcze większego ekstremum i nadajmy mu strukturę płynnego miodu. Tego typu transformacje są zupełnie niemożliwe na scenie i w realnym świecie, ale w animacji możemy je wyczarować bez problemu. Jeśli chcemy się stosować do zasad czystej formy i stosować harmonijne zestawienie kolorów, jest to stosunkowo łatwe przy precyzyjnym użyciu komputera. Odnosi się to również do kolorów. Jeśli dany kolor nie pasuje do efektu, który chcemy osiągnąć, możemy zmienić jego kolor kilkoma kliknięciami myszki na wielu etapach produkcji.

Bez wsparcia ludzi takich jak Ty, nie mógłbyś czytać tego artykułu.
Prosimy, kliknij tutaj i przekaż darowiznę w dowolnej wysokości.

Jednak grafika komputerowa ma pewne też swoje ograniczenia i wady. Tworzenie realistycznych obiektów w animacji jest bardzo pracochłonne i trudne. Im bardziej chcemy, aby animacja w jakiejś właściwościach wyglądała lub zachowywała się podobnie jak w realnym świecie, tym więcej czasu musimy poświęcić na tworzenie tego modelu i dłużej będzie trwało przeliczanie każdej ramki animacji. Niektóre ujęcia w *Miazmacie* były przetwarzane przez komputer bardzo długo. Przypominam sobie problem z półprzezroczystymi obiektami, takimi jak góra lodowa, której czas przeliczania dla jednej ramki trwał kilkanaście godzin. Sama góra jest widziana w animacji przez kilkaset klatek, więc łatwo wyobrazić sobie, jak długo trwałoby przeliczanie takiej sekwencji klatek, gdybym używał tylko jednego komputera. Przy wykorzystaniu 150 komputerów dostępnych w Platige Image, można było policzyć takie sekwencje w granicach tygodnia. Chciałem, aby materiały i światło w mojej animacji zachowywały się realistycznie, dlatego kosztowało mnie to ogrom nakładów pracy i czasu. Nadawanie postaciom materiału lekko przezroczystej skóry, półprzezroczystości czy delikatny meszek i futro na niektórych stworach przedłużyły produkcję mojej animacji o miesiące, a może lata. Wykonanie podobnej animacji, która byłaby oparta na płaskich stylizowanych kształtach,

zostałaby wykonana o wiele prościej i szybciej. Ja jednak byłem wierny swym ideałom artystycznym do samego końca produkcji i wszystko inne stało się mniej ważne. O wyglądzie animacji miała decydować estetyka, a nie np. ramy budżetowe i czas.

Wracając do cech wspólnych Animacji i Teatru, dostrzegam, że oba te media operują na zmianie trwającej w czasie. Podobnie jak przy budowaniu scenografii, komputer daje swobodę tworzenia ruchu i zmiany obiektów, co daje przewagę nad teatrem. Jednak gdy chcemy komputerowo naśladować precyzyjnie poruszanie się postaci, komputer z trudem dorównuje rzeczywistości, a nawet jeśli da się wykonać coś realistycznego, to koszty są nieporównywalnie większe niż nagranie aktora kamerą. Przy tych ograniczeniach animacji mamy takie unikalne możliwości jak przekształcanie jednego obiektu w drugi (tak zwany morphing), wykonywanie dowolnych ruchów w dowolnym czasie lub po prostu podmiana obiektów w jednej sekundzie.

Nowe medium daje niesamowitą wolność i swobodę twórczą, jednak kiedy twórca chce w pewnych jakościach zbliżyć się do realizmu, technika komputerowej animacji stawia opór – wymaga dużego nakładu pracy i czasu

Można powiedzieć „coś za coś”. Nowe medium daje niesamowitą wolność i swobodę twórczą, jednak kiedy twórca chce w pewnych jakościach zbliżyć się do realizmu, technika komputerowej animacji stawia opór – wymaga dużego nakładu pracy i czasu. Te praktyczne wnioski przekładają się bezpośrednio na to, co chce się tworzyć tą techniką. Uważam, że animacja komputerowa idealnie nadaje się do tworzenia nowych światów, abstrakcyjnych tworów wyobraźni albo takich miksów rzeczywistości, które są trudne lub nawet niemożliwe do wykonania tradycyjnie. Dlatego podjąłem się tego karkołomnego pomysłu, jakim było wskrzeszenie Czystej Formy w Animacji, przy jednoczesnym ożywieniu abstrakcyjnego w swoim kształcie obrazu Witkacego *Kompozycja* z roku 1922. Obraz ten fascynował mnie przez wiele lat, zwłaszcza zawarte w jego abstrakcyjnych formach postacie. Chciałem,

aby ożyły, dosłownie poruszały się one w mojej wyobraźni. Byłem ciekaw, jak mogłoby to wyglądać, gdyby zrealizować ich poruszanie się i powstawanie w animacji komputerowej. Żadna inna technika nie byłaby w stanie ożywić tych abstrakcyjnych form. Animacja daje wolność tworzenia i kształtowania formy i koloru w czasie.

Teoria czystej formy często odnosi się do paradoksu wielości w jedności. Stosunku poszczególnych elementów dzieła do jego ogółu. Chciałem, aby ogólna konstrukcja animacji też zawarła ten aspekt na wielu płaszczyznach. W wymiarze czasu poznajemy poszczególne elementy obrazu powoli, w każdym ujęciu dostajemy tylko część. Dodatkowo – aby nie było za łatwo – pomieszałem chronologię wydarzeń tak, aby połączenie zdarzeń nie odbywało się łatwo i automatycznie. Pragnąłem, aby za pierwszym obejrzeniem widz poczuł się jakby obudzony ze snu, zdezorientowany i zaskoczony tym, co widział. Zaprojektowałem to tak, aby dopiero kolejne obejrzenia pozwalały połączyć elementy w coś, co jest bardziej spójne. Witkacowska tajemnica istnienia zawarta jest w konstrukcji ujęć, w ich długości tego, co pokazują. W pewnym momencie animacji mamy kulminację, która pokazuję całość, jednak prawdziwe zrozumienie całości w zderzeniu z wielością ujęć powinno się wydarzyć dopiero po wielokrotnym obejrzeniu w umyśle widza. Idąc dalej, wybrane przejścia między ujęciami odnoszą się do poczucia dziwności istnienia. Podobieństwa, a zarazem tajemnica świata mikroskopowego, skontrastowane z bezkresną pustką kosmosu. Kiedy indziej możemy doznać uczuć metafizycznych jak nie wtedy, kiedy kontemplujemy skalę wszechświata. Jak nie wtedy, kiedy myślimy, co jest jeszcze mniejsze od kwarków albo o tym, za którą galaktyką kończy się wszechświat. Przyglądając się bliżej animacji, możemy dostrzec kadrowanie poszczególnych ujęć i sposób ich oświetlania, dobór kolorów podyktowany zasadami czystej formy. Opalizujące kolory tęczy, połyskujące materiały, kolorowe pyłki wirujące wokół obiektów, wszystko to jest oparte na tak zwanych harmoniach kolorystycznych, czyli zderzeniu kolorów dopełniających się.

Witkacy tłumaczył, że elementy realistyczne w jego obstrukcyjnych obrazach, czyli wszystkie oczy i usta, są po to, aby podkreślić napięcia kierunkowe zawarte w abstrakcyjnych formach. Chciał, aby siła tych napięć była większa, bardziej perwersyjna. Ja posunąłem się dalej, bo ożywiłem te abstrakcyjne formy, wprowadziłem je w ruch, który tym

> *Pragnąłem, aby za pierwszym obejrzeniem widz poczuł się jakby obudzony ze snu, zdezorientowany i zaskoczony tym, co widział*

mocniej zawiązuje napięcia między tymi formami. Jest tam pożądanie, miłość, okrucieństwo i ekstaza. Połączenie pierwotnych emocji ma zwiększać siłę wyrazu formy. Mix abstrakcyjnych form i realistycznych cech ma wprowadzić widza w zakłopotanie. W poczucie jakby odkrywał nowy świat. Szukając inspiracji do tworzenia świata *Miazmatu*, oglądałem bardzo dużo zdjęć rafy koralowej i głębi oceanu. Okazało się, że moje potwory wcale nie są aż tak abstrakcyjne, kiedy porówna się je do strzykw, ukwiałów, ślimaków i ryb głębinowych. Czerpałem garściami z kolorów, faktur oraz tego, jak się poruszają zwierzęta rafy koralowej. Dzięki temu płaskie kształty z obrazu Witkacego stały się namacalne, bardziej nam bliskie jakby z bardzo realistycznego snu. Samą wartością jest zderzenie tych oddzielonych od siebie wartości niczym Witkacowska dwoistość istnienia, abstrakcja i realizm razem w jednym, ale osobno.

Najmniej ważną częścią animacji jest jej znaczenie symboliczne. Zawarłem w niej kilka nawiązań do innych utworów Witkacego oraz innych autorów. Są symbole czystej formy w jej teoretycznym i praktycznym aspekcie. Jednak symbolika jest tylko dodatkiem, a dla tych, którzy bardziej interesują się tematem, małą nagrodą dla wtajemniczonych zupełnie nie wymaganą, żeby cieszyć się z formalnych wartości animacji. Założeniem było, że w utworze dominuje forma, a treść jest tylko dodatkiem i pretekstem. Mam nadzieję, że takie czterominutowe zanurzenie się w estetykę czystej formy, może sprawić trochę estetycznej przyjemności albo przyjemnego zaskoczenia, że można coś tak dziwnego stworzyć.

Klaudiusz Wesołowski

Sfinansowano przez Narodowy Instytut Wolności - Centrum Rozwoju Społeczeństwa Obywatelskiego ze środków Programu Rozwoju Organizacji Obywatelskich na lata 2018 – 2030

Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego