



A JAK ANIMACJA

ELIZA I RADOSŁAW ŁABARZEWSKY

Animacja poklatkowa to technika filmowa polegająca na tworzeniu efektu ożywienia martwych kształtów przez wykonywanie serii pojedynczych zdjęć. Dla nas jest doskonałym narzędziem w edukacji, pomagającym docierać do indywidualnych potencjałów, a także budującym wspólnotowe doświadczenie grupy. Poza tym to świetna zabawa, nieustający eksperyment.

Od ponad 100 lat tworzenie animacji wygląda tak samo. Potrzebny jest aparat fotograficzny, jakiś statyw, światło i to, co chcemy „ożywić”. Oczywiście dziś mamy dużo lepszy sprzęt, oświetlenie, komputery i oprogramowanie do montażu. Możemy też całkiem niezły film zrobić smartfonem. Mimo to nadal jest to ten sam żmudny proces: jedna sekunda filmu to dwadzieścia cztery klatki, czyli 24 zdjęcia, w przypadku amatorskiej twórczości wystarczy 12 zdjęć. Tylko tyle i... aż tyle.

W czerwcu 1910 w Kownie, w małej, zaaranżowanej w domu pracowni, pewien rosyjski biolog z polskimi korzeniami dokonał dość oryginalnego eksperymentu. Zafascynowany różnorodnością i bogactwem form i kształtów świata owadów

postanowił najciekawsze i najwspanialsze okazy filmować. Wybór padł na unikalne jelonki, mieszkańcy puszczy litewskiej. Oto, jak sam opisał to wydarzenie: „Kiedy próbowałem sfilmować walkę żywych żuków jelonków o samicę, okazało się, że po zapaleniu reflektorów zamierały one w bezruchu. Wpadłem więc na pomysł, aby uśpić moich rycerzy. Oddzieliłem ich kończyny i rogi od tułowia, potem z powrotem umieściłem je na właściwym miejscu przy pomocy cieniutkich drucików. Tak spreparowane lalki z uśpionych żuków ubrałem w kostiumy, buty z cholewami, dałem do ręki rapier” i ... na tle stylizowanej dekoracji, dzieląc ruch na poszczególne fazy i wykonując zdjęcia klatka po klatce, Władysław Starewicz nakręcił jeden z pierwszych filmów animowanych. Po obejrzeniu go na ekranie, zawołał: *Ruszają się, ruszają jak żywe! Co za fantastyczne tworzywo, zdolne kreować cuda!*

W tej nieco makabrycznej opowieści zawiera się cały ogromny potencjał narzędzia, jakim jest animacja poklatkowa. Do jej stworzenia potrzebujemy techniki, ale i tak najważniejsza jest wyobraźnia twórcy, jego kreatywność oraz odwaga w eksperymentowaniu.

ELIZA I RADOSŁAW ŁABARZEWSKY



Warsztaty wycinanki w pracowni TOR

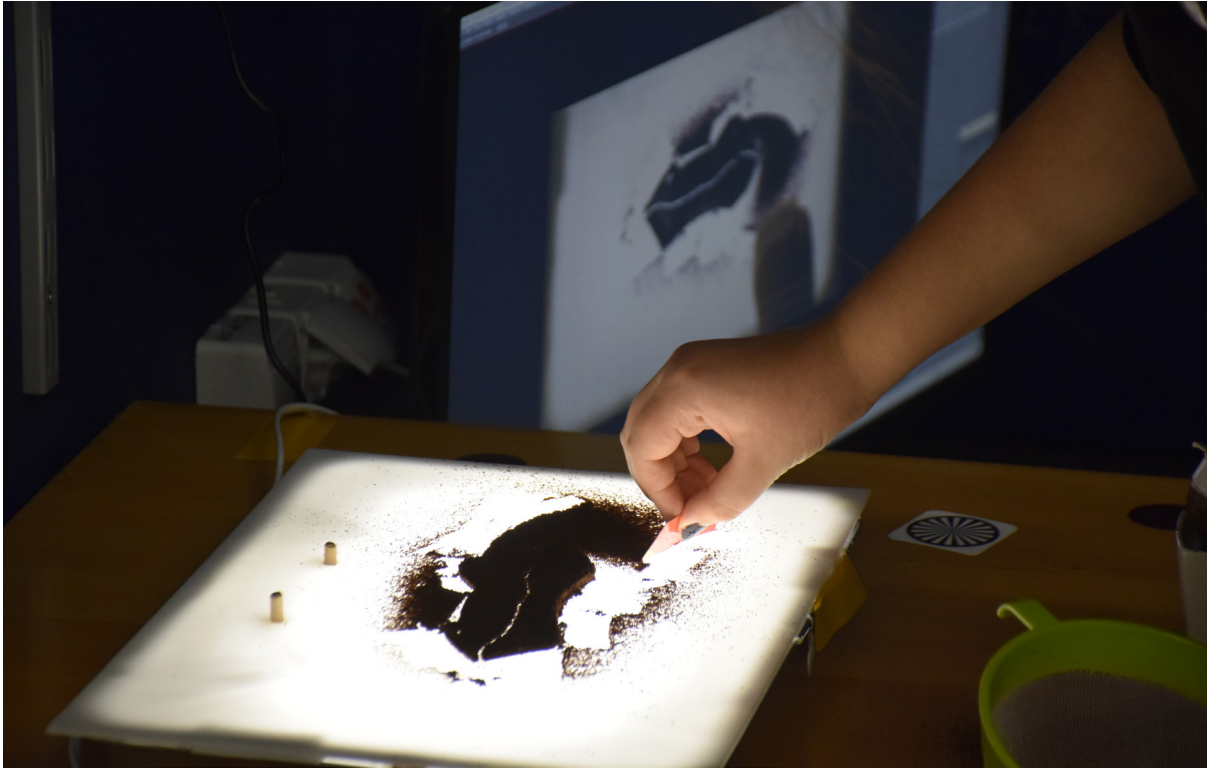
MOC SPRAWCZA ANIMACJI

W dobie wszechobecnej technologii, gdzie – tak jak w komputerowych grach – nakładamy jedynie gotowe wzorce strojów, wybieramy zaprojektowane wcześniej moce albo – w ćwiczeniach edukacyjnych – wypełniamy jedynie część gotowego wzorca lub rysujemy po śladzie czy doklejamy wcześniej wyprodukowane graficzne wzory, gubimy zaufanie do swoich umiejętności. Często na początku naszych zajęć słyszeliśmy od uczestników: „nie umiem rysować”, „nie umiem opowiadać”, „nie wiem, co chcę ożywić”. Wymienione wyżej „gotowce” powodują, że umiejętność kreatywnego podejścia do problemu zanika. Odbierają odwagę i radość z eksperymentowania, zabawy z formą. Kolejnym przekleństwem dzisiejszych czasów jest wszechobecna dostępność technologii, z której korzystamy raczej jako konsumenci, a nie jako twórcy. Opowiadamy treści filmów i seriali, a nie uczymy sztuki opowieści, umiejętności krytycznego myślenia, zapatu do dyskusji.

Animacja poklatkowa jest doskonałą drogą do przebudzenia, wyrwania się ze schematów. Można ją robić ze wszystkiego: plasteliny, kawy, soli, papieru, zabawek itp. Każdy materiał wymaga innej drogi do „ożywienia”. Jest to aktywność dość żmudna, ale uczy cierpliwości i wytrwałości. Uczestnicy pochłonięci pracą zdają się zapominać o upływającym czasie. Skupiają się na osiągnięciu efektów, zachowaniu płynności ruchu, „wiarygodności” tworzonych obrazów ruchomych.

Jak już wspomnieliśmy, 12 zdjęć to dopiero 1 sekunda, czyli 1-minutowa etiuda to przesuwanie przedmiotu/ów około 720 razy i tyleż samo zdjęć. Kiedy to sobie uświadomimy, zaczniemy uczyć się przewidywać, jak dana rzecz będzie się poruszać, jak zmieniać w czasie, aby miało to sens. A skoro ma mieć sens, to trzeba też nauczyć się tworzenia opowieści. Trzeba wymyślić czas, miejsce i bohaterów. Przemyśleć, co gdzie się dzieje. Co się wydarzy? Jakie będą skutki działania postaci i co może wyniknąć z sytuacji, którą sprowokowaliśmy, również w sensie technicznym?

A JAK ANIMACJA



Warsztaty z kawą w pracowni TOR

Tak dochodzimy do wniosku, że warto kluczowe sytuacje rozrysować wcześniej w formie scenorysu, czyli zrobić szablon w kadrach, w których zawrzemy następujące po sobie zdarzenia.

Kiedy zrozumiemy te podstawowe zasady, szybko odkryjemy ogromne możliwości animacji, która prowokuje do zabawy formą. Lubi przerysowanie. Prowokuje do abstrakcji. Tym samym czerpie z naszej wyobraźni, jednocześnie tę wyobraźnię napędzając. Zadziwiające jest, że młodzi ludzie w procesie tworzenia, po zrobieniu sekwencji ruchu są zachwyceni możliwościami „ożywiania”. Szybko się odblokowują i eksplorują nowe formy przetwarzania obrazów. Wszystko ich ciekawi. Jak zrobić, by bohater wyszedł z kadru? Jak ma „zniknąć” jakiś przedmiot? Jak skakać? Jak latać? Jak mieszać kolory?

Mogą doświadczać i przede wszystkim czują, że mają moc sprawczą. Dzięki temu zaczynają nabierać wiary we własne możliwości. Uczą się projektować, syntetyzują myśli. Rozwijają zmysł obserwacji i myślenie przyczynowo-skutkowe.

W tej aktywności mają moc tworzenia światów, bycia animatorami, reżyserami, scenografami, dźwiękowcami etc. Zaczynają sobie też zdawać sprawę, że tworzenie to proces, który – im lepiej przygotowany i zaplanowany – tym skuteczniej może nas doprowadzić do zakładanego celu. Warto w tym procesie znaleźć sojuszników, pomocników (choćby osobę, która nam będzie „klikać” zdjęcia).

Kolejnym pozytywnym aspektem tworzenia animacji jest komunikacja i nawiązywanie relacji. Jeżeli zajęcia realizowane są w grupie i powstaje jeden film, musi dojść do konfrontacji różnego rodzaju punktów widzenia i pomysłów. Czasami do sporów. Uczestnicy muszą ze sobą rozmawiać, wspólnie projektować i wypracowywać kompromis. Kiedy powstają indywidualne projekty, obecność grupy to szansa na wymianę wizji i doświadczeń. Obie sytuacje to okazja do budowania relacji i poznawania siebie nawzajem.

ELIZA I RADOSŁAW ŁABARZEWSKY



Warsztaty z plasteliną w pracowni TOR

PRACOWNIA TOR (TWORZENIA OBRAZÓW RUCHOMYCH)

W latach 2017 i 2019 zorganizowaliśmy krótkie feryjne warsztaty z animacji poklatkowej. Zajęcia bardzo się spodobały uczestnikom, a my zaczęliśmy się zastanawiać, czy nie można by zorganizować stałych zajęć. Tak powstał projekt, który złożyliśmy do Budżetu Obywatelskiego Płocka. Projekt zakładał stworzenie pracowni do realizacji filmów metodą poklatkową dla amatorów przy użyciu stołów montażowych, aparatów fotograficznych, komputera i specjalnego oprogramowania. Chcieliśmy połączyć świat technik komputerowych ze światem pracowni manualnej. Komputer jest dziś przedmiotem osobistego użytku, narzędziem pracy i rozrywki. Jak każde narzędzie może stanowić zagrożenie, ale może też być użyteczne. Przez nasze warsztaty chcieliśmy pokazać, że komputer, technologia IT może być wsparciem w procesie twórczym, stać się środkiem do podejmowania działań, a z czasem pomysłem na realizację ścieżki kariery zawodowej.

Zakładaliśmy pracę w małych grupach i animowanie wszystkiego, co możliwe: rysunku, plasteliny, soli, przedmiotów codziennego użytku. Musieliśmy zdobyć środki na zakup sprzętu i opłacenie przyjazdu do Płocka animatorów. Projekt uzyskał dofinansowanie w 2021 roku.

O pomoc poprosiliśmy twórcynie filmów animowanych z całej Polski. My mieliśmy zająć się obsługą pracowni i opieką nad grupą przy równoczesnym – wraz z uczestnikami – uczeniu się technik od zaproszonych profesjonalistów, aby z czasem przejąć zadania merytoryczne.

Pierwsze zajęcia zaczęły się w październiku 2021 roku. Chcąc nadrobić stracony czas (ze względu na sytuację pandemiczną start pracowni opóźnił się o pół roku), staraliśmy się zintensyfikować plan spotkań. Zorganizowaliśmy warsztaty dwa razy w miesiącu z różnymi animatorkami-instruktorkami, z użyciem różnych technik.

A JAK ANIMACJA

W tym czasie następowała technologiczna weryfikacja urządzeń, które zakupiliśmy do pracowni (finansowanej ze środków Budżetu Obywatelskiego Płocka). Korzystaliśmy tu głównie z opinii i rad doświadczonych animatorów-wykładowców, którzy prowadzili zajęcia dla naszych uczestników.

W sumie w 2021 roku w pracowni zorganizowaliśmy sześć dwudniowych warsztatów.

Nasi uczestnicy doskonale posługują się takim narzędziem, jak smartfon czy komputer. Na nich oglądają filmy. Chodzą też do kina. Zajęcia w pracowni TOR poszerzają definicję narzędzia, jakim jest komputer, wykorzystywany do obsługi platform społecznościowych i nauki zdalnej oraz jako maszyna do pisania. Teraz może być narzędziem do tworzenia. Zajęcia dają uczestnikom możliwość zmiany ról z odbiorcy na aktywnego twórcę, z osoby ulegającej iluzji ekranu w iluzjonistę. Bycia projektantem, konstruktorem i wynalazcą.

Zajęcia z animacji są nieustającym eksperymentem, który uczestnicy sami przeprowadzają, w którym sami są doświadczani, ale i doświadczają, szukają rozwiązań i zaczynają rozumieć, że procesy twórcze wymagają przygotowania, skupienia, współpracy i koncepcji.

To niezwykle budujące doświadczenie, które rozwija umiejętność „szachowej strategii”, pozwalające iść na skróty, ale częściej skłaniające do wysiłku, poszukiwania własnej drogi.

Trudno tutaj o jakieś podsumowanie, bo jesteśmy w procesie, gdzieś w połowie drogi. Uczestnicy dopiero poznali dostępne techniki i narzędzia, zmierzili się z pierwszymi przeciwnościami. Po zajęciach, podczas których mieli nagrać własne głosy, opowiadające własne historie, zaczynają też rozumieć, na czym polega konstruowanie opowieści i że nie jest to zadanie łatwe, ale i nie nieosiągalne.



Radostaw Łabarewski

JAK BAWIĆ SIĘ ANIMACJĄ W KLASIE?

W szkole, ze względu na ograniczone możliwości techniczne, można robić filmy w technice animacji poklatkowej, używając zwykłego smartfona. Wystarczy pobrać jakąś bezpłatną aplikację, np. Stop Motion Studio. Jej interfejs jest czytelny i intuicyjny, a obsługa nie powinna sprawiać większych problemów. Chcąc „ożywić” np. kredkę, która leży na ławce, umieszczamy statycznie telefon, otwieramy aplikację, a następnie naciskamy ikonkę aparatu. Wykonujemy zdjęcie. Delikatnie przesuwamy kredkę i czynność powtarzamy, aż do zadowalającego nas efektu. Po zakończeniu zdjęć naciskamy play i oglądamy stworzony przez nas ruchomy obraz. Aplikacja ma też ciekawe funkcje szybkiego montażu, możliwość podłożenia muzyki, spowalniania lub przyśpieszania klatek.

Należy pamiętać, że – aby efekt był zadowalający – telefon musi być unieruchomiony, tło stabilne, a jedynie przedmiot delikatnie poruszany przy

ELIZA I RADOSŁAW ŁABARZEWSKY

każdym kolejnym zdjęciu. Dobrym ćwiczeniem wprowadzającym do tego zadania jest „animowanie” klasy. Należy poprosić uczniów, aby ustawili się jeden za drugim, w „kolejce”. Po wykonaniu pierwszej osobie zdjęcia prosimy ją, aby przeszła poza kadr, a kolejna zrobiła krok w przód. Kolejne zdjęcie i powtórka czynności. Po przejściu całej grupy możemy włączyć *play*. Efekt zabawy zawsze wywołuje śmiech, ale pozwala szybko zrozumieć zasadę „stop-motion”. Podobnie możemy zrobić z rysunkiem na tablicy. Każdy z uczniów ma za zadanie dorysować do istniejącej już figury (np. trójkąta) własny element.

Ciekawe efekty daje też obserwacja przyrody poprzez rejestrację. Trochę żmudne, ale fascynujące, na przykład robienie przez tydzień lub dwa jednego zdjęcia dziennie kiełkującej fasoli, rozwijającego się kwiatu lub widoku za oknem, zawsze o tej samej porze dnia. Im dłużej trwa proces rejestracji, tym lepszy finał, czyli film. Animacja może przydać się również na lekcjach języka polskiego,

przykładowo w czasie zabawy z wykorzystaniem tekstu literackiego do stworzenia filmu. Każdy uczestnik może wtedy zaprojektować własną postać, a potem wspólnie „ożywić” podczas opowiadania historii.

Możliwości animacji są nieograniczone, wystarczy tylko odrzucić lęki i uruchomić wyobraźnię. •

*

Pracownia Tworzenia Obrazów Ruchomych TOR

działa przy Płockim Ośrodku Kultury i Sztuki im. Thémersonów od października 2021. Tworzy ją grupa nastolatków, którzy chcą poznawać różne techniki animacji poklatkowej – od rysunku, poprzez wycinankę, materiały sypkie, lalkę itp. Na razie eksperymentujemy i doświadczamy. Naszymi przewodnikami po świecie animacji są wspaniałe animatorki i animatorzy z całej Polski, którzy dzielą się z nami swym doświadczeniem, wiedzą i pasjami. Opiekunami pracowni są Eliza i Radosław Łabarzewscy.



Eliza Łabarzewska w pracowni TOR

A JAK ANIMACJA

PRZYDATNE LINKI

- **polskaanimacja.pl** – O!PLA Ogólnopolski Niezależny Festiwal Animacji jest największym festiwalem promującym tę gałąź polskiej sztuki filmowej. Festiwal ma formę konkursu. Jurorami Festiwalu jest publiczność, również ta najmłodsza. Odbywa się w kilkudziesięciu miastach w Polsce, również w Kinie za Rogiem w Płocku.
- **35mm.online** – platforma Wytwórni Filmów Dokumentalnych i Fabularnych jest największą platformą streamingową z bezpłatnym dostępem do polskich filmów, również animacji, zarówno tych dla dzieci, jak i dla dorosłych i filmów eksperymentalnych
- **ninateka.pl** – platforma Filmoteki Narodowej – Instytutu Audiowizualnego, gdzie również nieodpłatnie można zobaczyć ciekawe filmy animowane oraz dokumenty o twórcach, rozmowy, reportaże poświęcone animacji, między innymi Franciszce i Stefanowi Themersonom.
- **nhef.pl** – największy program edukacji filmowej realizowany w całej Polsce, również w Kinie za Rogiem w Płocku, umożliwiający dzieciom i młodzieży spotkanie z kinem (zarówno z klasyką, jak i twórczością współczesną), pogłębianie ich wiedzy na temat sztuki filmowej, rozwijający ich wrażliwość i przygotowujący do samodzielnego i świadomego obcowania z kulturą. Zawiera blisko 150 tytułów, w ramach 17 cykli tematycznych dla młodych widzów w każdym wieku. Spora część to animacje, szczególnie w cyklach skierowanych do najmłodszych uczniów.
- **facebook.com/PracowniaTOR** – profil facebookowy naszej pracowni. Tutaj znajdują się aktualne informacje o naszych działaniach, nasze filmy i ciekawostki.
- **csdpoznan.pl/oko-kalejdoskopu** – Ogólnopolski Przegląd Filmów Animowanych Tworzonych przez Dzieci „Oko Kalejdoskopu” powołany został w 2014 roku w celu wspierania dzieci i młodzieży tworzących filmy animowane i stworzenia ogólnokrajowej platformy prezentacji ich twórczości. Co roku do projektu zapraszani są twórcy w wieku 5-17 lat, którzy indywidualnie lub w grupach, samodzielnie lub pod opieką profesjonalistów bawią się technikami filmowej animacji. Organizatorem jest Centrum Sztuki Dziecka w Poznaniu (warto śledzić jego działania) w partnerstwie z Centrum Kultury Zamek – Kino Pałacowe oraz Poznańskim Centrum Świadczeń – Centrum Inicjatyw Rodzinnych.
- **wbc.poznan.pl/Content/384180/Poszukiwanie%20formy%20w%20filmie%20animowanym-Andrzej%20Gosieniecki.pdf?handler=pdf**

ELIZA ŁABARZEWSKA – animator kultury, pedagog, socjoterapeuta. Prowadzi autorskie zajęcia filmowe oraz zajęcia rozwijające kreatywność i umiejętności społeczne w Młodzieżowym Domu Kultury w Płocku. Organizatorka warsztatów animacji poklatkowej WATA I i II. Prelegentka programu Nowe Horyzonty Edukacji Filmowej w Kinie za Rogiem w Płocku.

RADOSŁAW ŁABARZEWSKI – animator kultury w Płockim Ośrodku Kultury i Sztuki im. Themersonów. Inicjator powstania Kina za Rogiem w Płocku. Twórca przewodnika „Po Filmowym Płocku.” Płocki koordynator programu Nowe Horyzonty Edukacji Filmowej w Kinie za Rogiem w Płocku w latach 2018-2020. Autor pierwszego polskiego bloga o sztuce brut i innych zjawiska outsiders art (znalezienie.pl). Współtwórca portretów dokumentalnych „Inni. Sztuka jest tam, gdzie nikt nie szuka”. Twórca plakatów filmowych i okładek płyt.