

Czy można animować w czasie rzeczywistym?

To pytanie w obecnej chwili rozwoju technologii cyfrowej i sztucznej inteligencji wydaje się naturalne i prawie niepozbawione pozytywnej odpowiedzi. Jednak już blisko dwadzieścia lat temu odpowiedź ta była znana pedagogom i studentom animacji poznańskiej ASP. Taką umiejętność przypisywaliśmy młodemu studentowi Robertowi Prochowi. W tym twierdzeniu, wydawałoby się tak absurdalnym i niewykonalnym w swoim założeniu, krył się nie tylko żart, ale wyraz ogromnego szacunku i uznania dla szybkości jego pracy oraz umiejętności kreowania ruchu. Ta niesamowita biegłość warsztatowa Roberta i jej efekty, w każdej z technik procesu animacji, wzbudzały zawsze zachwyt. Wyjątkowe w swej formie plastycznej było eksplorowanie przez niego możliwości rysunku i plamy w animacji. Osiągnięte w tej technice rezultaty filmowe zasługują w pełni na miano wybitnych. Był znakomitym animatorem, który nie tylko bardzo szybko opanował skomplikowane arkana warsztatu, ale przede wszystkim uświadomił sobie rolę i znaczenie ruchu materii w budowaniu dramaturgii filmowej. Ruchomej materii plastycznej przypisywał pierwszorzędą rolę w kształtowaniu obrazu. Nie potrzebował przy tym plastycznych didaskaliów. Odrzucał zbędne chwytły i środki wyrazowe. Tylko ruchem animowanego obiektu wyznaczał przestrzeń i kompozycję kadru. W „Fugu” głucha i płaska plastycznie czerń kadru dzięki pływającym dynamicznie rybom staje się przepastną głębią oceanu, a rozarta palcem materia grafitu czy farby – drgającym światłem, które je ujawnia. Takie myślenie ruchem i materią to wyjątkowa umiejętność, tak rzadka w dzisiejszych produkcjach, nawet tych artystycznych święcących triumfy. Robert w każdym ze swoich filmów dokonywał szczególnej syntezy wizualnej, która wyróżnia jego kadry. Materializował ją na dwóch zasadniczych poziomach.

Pierwszy, to wyrafinowana synteza materii plastycznej z kreowanym przez niego ruchem. To jedność, która emanuje z obrazu wyjątkową lekkością i swobodą, opisująca celnie emocje jego aktorów. Robert posiadał wyjątkowe wyczucie wykorzystania właściwości kinetycznych materii. Był animatorem, który operował bardzo dynamicznym procesem animacji z jednoczesnym wykorzystaniem całej palety ekspresji plastycznej materii, którą wprawiał w ruch. Ukazując jej całe bogactwo, potrafił jednocześnie budować czytelny dla widza komunikat wizualny. Robert całkowicie panował nad żywiołem kreski czy plamy, kształtując z nich precyzyjne fazy ruchu. Ta adekwatność ruchu do materii, której dawał duszę, to jego filmowy charakter pisma.

Drugi poziom, kształtowany przez Roberta równie w sposób mistrzowski, to synteza obrazu i dźwięku. Posiadał bowiem wyjątkową wrażliwość wizualno-dźwiękową i w oryginalny sposób spajał animowany obraz z muzyką. Na tym polu wykraczał także poza standard synchronu obrazu i dźwięku, jakim jest głównie ich wspólne tempo i rytm.

W ruchu materii szukał dla nich wspólnej barwy i faktury. A to przecież cechy ważne dla każdej z tych sztuk i wydawałoby się nie do korelowania we wspólnym mianowniku, jakim jest dynamiczny kadr. Robert dokonywał tego, nie zatrzymując się wyłącznie na teoretycznych rozważaniach o synestezji. Nagradzany „Virus” czy jazzowa „Kultura”, a są to przecież realizacje tak odmienne pod względem wyboru materii plastycznej, ukazują właśnie tę wysublimowaną umiejętność Roberta w odnajdywaniu jednorodnego ekwiwalentu dźwięku i obrazu. Proponował także widzowi kolejną, inteligentną, nienachalną płaszczyznę relacji

muzyki i obrazu, która podkreślała żartobliwie jego obserwacje i znaczenia zawarte w ujęciach. Tworzył wizualno-dźwiękowe anegdoty. Oglądając „Galerię”, dostrzegamy, jak wielokrotnie stosuje te zabiegi. Ich źródłem było jakże naturalne i urzekające wraz z jego uśmiechem poczucie humoru Roberta.

Żeby przekuć w skończone dzieło swoją wizję relacji obrazu i dźwięku, musiał się posłużyć stricte filmowym etapem realizacji, jakim jest montaż. I także w tym obszarze Robert spajał ujęcia na najwyższym profesjonalnym poziomie. Umiejętność gradacji planów oraz sposoby ich wiązania zaskakują widza błyskotliwością rozwiązań, stając się wizualną ucztą rytmów. Taką perełką montażowego kunsztu Roberta jest „Shadowrun”. Montaż w animacji rodzi się już podczas projektowania statycznego jeszcze obrazu. Wymaga to od twórców szczególnych predyspozycji i wyobraźni czasowej oraz przestrzennej, którą Robert czuł całym sobą. Podejmowane przez niego decyzje koncepcyjne wyznaczały mu właśnie horyzont unikatowej syntezy obrazu i dźwięku, która wybrzmiewa z całego jego dorobku filmowego.

Robert Proch był twórcą filmowym, który w świadomy sposób operował językiem animacji. Był wierny jego źródłu, jakim jest kreowany ruch. Animowany obraz jest istotą tej dyscypliny – konstytuuje oraz wyodrębnia jego język w przestrzeni sztuk wizualnych. Animacja potrafi ręką wrażliwego artysty opisać nawet najintymniejsze i skomplikowane stany emocjonalne. Robert nie musiał i nie wspomagał się słowem, które w postaci dialogów czy narratora tłumaczą i przekazują treść scen. Świadomy czwartego wymiaru czasu w filmie, składał na jego osi klatka po klatce swoją wizualno-dźwiękową opowieść i refleksję o otaczającej go rzeczywistości. Operując klasycznym językiem animacji, potrafił jednak nadać jemu swój własny, indywidualny, rozpoznawalny charakter. Tak potrafią tylko wybitni artyści.

Pozostawił po sobie imponujący dorobek malarski i z dzisiejszej perspektywy tych kilkanaście etiud i filmów zrealizowanych podczas studiów jest tylko częścią jego bogatej spuścizny twórczej. Krótko po studiach wrócił do malarstwa, ale jak to często podkreślał, doświadczenia wyniesione z animacji w sposób zasadniczy ukształtowały jego metodę obrazowania na płótnie. Pozbawiony tu czwartego wymiaru czasu, dzięki któremu w filmie mógł rozwijać w sposób fizyczny dynamiczne kompozycje, wykorzystuje w malarstwie niektóre narzędzia bogatego instrumentarium animatora. Nie rezygnuje z ruchu. Multiplikowane – statyczne wydawałoby się – elementy obrazów wyglądają jak kolejne fazy. To one rozsadzają otwarte kompozycje płaszczyzn obrazów i ulatują poza nie, niosąc ze sobą swoich bohaterów. Te obrazy to wycięte klatki filmowe. Stojąc przed nimi, mamy wrażenie permanentnego ruchu, w każdej sekundzie ich recepcji. Robert dokonał tego wydawałoby się karkołomnego zadania twórczego – animował i animuje naszą percepcję w czasie rzeczywistym, do dziś.

prof. Jacek Adamczak

Uniwersytet Artystyczny im. Magdaleny Abakanowicz w Poznaniu

Wydział Animacji i Intermediów