



Autorski film animowany – wybrani artyści polskiej animacji

- [Autorski film animowany – wybrani artyści polskiej animacji](#)



Autorski film animowany – wybrani artyści polskiej animacji

Źródło: online-skills.

Ważne daty

1957 – powstaje pierwszy polski autorski film animowany pt. *Był sobie raz...* w reżyserii Jana Lenicy i Waleriana Borowczyka.

1958 – film *Dom* Jana Lenicy i Waleriana Borowczyka otrzymał Grand Prix na Międzynarodowym Konkursie Filmów Eksperymentalnych w Brukseli.

1977 – powstaje pierwszy polski film techniką non-camerową pt. *Słońce* autorstwa Juliana Antonisza.

Scenariusz lekcji dla nauczyciela.

Źródło: online skills.

I. Opanowanie zagadnień z zakresu języka i funkcji plastyki; podejmowanie działań twórczych, w których wykorzystane są wiadomości dotyczące formy i struktury dzieła. Uczeń:

1) wykazuje się znajomością dziedzin sztuk plastycznych: malarstwa, rzeźby, grafiki, architektury (łącznie z architekturą wnętrz), rysunku, scenografii, sztuki użytkowej dawnej i współczesnej (w tym rzemiosła artystycznego); rozumie funkcje tych dziedzin i charakteryzuje ich język; rozróżnia sposoby i style wypowiedzi w obrębie dyscyplin; zna współczesne formy wypowiedzi artystycznej, wyłamujące się tradycyjnym klasyfikacjom, jak: happening, performance, asamblaż; sztuka nowych mediów;

2) rozróżnia cechy i rodzaje kompozycji w naturze oraz w sztukach plastycznych (odnajduje je w dziełach mistrzów, a także w tworach i zjawiskach przyrody); tworzy różnorodne układy kompozycyjne na płaszczyźnie i w przestrzeni (kompozycje otwarte i zamknięte, rytmiczne, symetryczne, statyczne i dynamiczne); ustala właściwe proporcje poszczególnych elementów kompozycyjnych, umiejętnie równoważy kompozycję, wykorzystując kształt i kontrast form;

3) klasyfikuje barwy w sztukach plastycznych; wykazuje się znajomością pojęć: gama barwna, koło barw, barwy podstawowe i pochodne, temperatura barwy, walor barwy; rozróżnia i identyfikuje w dziełach mistrzów i własnych kontrasty barwne: temperaturowe, dopełnieniowe i walorowe; podejmuje działania twórcze z wyobraźni i z zakresu interpretacji natury, uwzględniające problematykę barwy;

5) charakteryzuje pozostałe środki wyrazu artystycznego, takie jak: linia, plama, faktura; wykorzystuje wskazane środki w działaniach plastycznych (kompozycjach z wyobraźni i transpozycji natury);

6) rozróżnia gatunki i tematykę dzieł w sztukach plastycznych (portret, autoportret, pejzaż, martwa natura, sceny: rodzajowa, religijna, mitologiczna, historyczna i batalistyczna); niektóre z tych gatunków odnajduje w grafice i w rzeźbie; w rysunku rozpoznaje studium z natury, karykaturę, komiks, rozumie, czym jest w sztuce abstrakcja i fantastyka; podejmuje działania z wyobraźni i z natury w zakresie utrwalania i świadomości gatunków i tematów w sztuce, stosuje w tym zakresie różnorodne formy wypowiedzi (szkice rysunkowe, fotografie zaaranżowanych scen i motywów, fotomontaż

II. Doskonalenie umiejętności plastycznych – ekspresja twórcza przejawiająca się w działaniach indywidualnych i zespołowych. Uczeń:

1) w zadaniach plastycznych interpretuje obserwowane przedmioty, motywy i zjawiska, stosując środki wyrazu zgodnie z własnym odczuciem; w wyższych klasach podejmuje również próby rysunkowego studium z natury;

2) wyraża w pracach plastycznych uczucia i emocje wobec rzeczywistości, a także płynące z inspiracji muzycznych czy literackich (impresja i ekspresja); rysuje, maluje, ilustruje zjawiska i wydarzenia realne i wyobrażone (także w korelacji z innymi przedmiotami);

5) podejmuje próby integracji sztuk tworząc zespołowo teatr plastyczny (animacja form plastycznych w przestrzeni plus światło i dźwięk) oraz realizując inne rodzaje kreacji z pogranicza plastyki i pokrewnych dziedzin jak pantomima, taniec, film animowany;

6) stosuje różnorodne techniki plastyczne (proste techniki graficzne, rzeźbiarskie, malarskie, elementy obrazowania cyfrowego fotograficznego i z wykorzystaniem wybranych graficznych programów komputerowych);

III. Opanowanie podstawowych wiadomości z zakresu kultury plastycznej, jej narodowego i ogólnoludzkiego dziedzictwa kulturowego. Uczeń:

4) wymienia, rozpoznaje i charakteryzuje najważniejsze obiekty kultury wizualnej w Polsce, wskazuje ich twórców;

6) rozumie i charakteryzuje na wybranych przykładach z różnych dziedzin pojęcie stylu w sztuce.

Nauczysz się

wyjaśniać czym jest autorski film animowany;

wymieniać znanych polskich twórców autorskich filmów animowanych i ich główne dzieła;

wskazywać główne cechy stylu animacji wskazanych twórców;

objaśniać i wskazywać techniki plastyczne wykorzystywane do produkcji filmu animowanego, takie jak: kolaż, wycinanki, animacje w mokrej farbie;

wyjaśniać czym jest metafora wizualna, scenopis obrazkowy (storyboard), gag;

wyjaśniać na czym polega technika *non-camera*;

tworzyć prace plastyczne na zadany temat: stworzyć techniką kolażu plan zdjęciowy i wykonać prosty film poklatkowy, stworzyć krótki scenopis obrazkowy z plam barwnych, stworzyć *animację karteczkową*.

Autorski film animowany

Autorski film animowany to taki, w którym autor sam wymyśla historię, tworzy rysunki, scenografię, reżyseruje i animuje. W Polsce ten rodzaj filmu zapoczątkowała animacja Jana Lenicy i Waleriana Borowczyka pt. *Był sobie raz...* z 1957 r.

Do znanych polskich twórców autorskich filmów animowanych można zaliczyć:

- Jana Lenicę
- Witolda Giersza
- Juliana Antonisza

Zapoznaj się z portretami tych artystów. Gdy klikniesz w fotografie poznasz ich krótkie noty biograficzne.



Jan Lenica (1928–2001) – projektował plakaty, scenografie, tworzył ilustracje do książek, filmy animowane wykonywał w technice wycinanki. Zrealizował między innymi filmy: *Pan Głowa (Monsieur Tête)* (1959), *Nowy Janko Muzykant* (1960), *Labirynt* (1962), *Nosorożce* (1963), *Adam 2* (1968).

Zasób interaktywny dostępny pod adresem <https://zpe.gov.pl/a/D1DNb5Vk4>

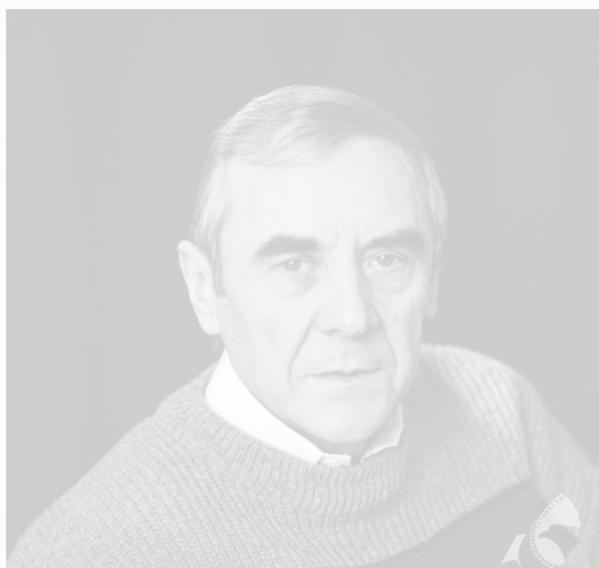
Jan Lenica, culture.pl, CC BY 3.0



Julian Antonisz (Antoniszczak) (1941–1987) był współzałożycielem Studia Filmów Animowanych w Krakowie, twórcą filmów animowanych, wynalazcą i kompozytorem. Zadebiutował w 1967 roku filmem *Fobia*. Jest znany z następujących animacji: *Jak nauka wyszła z lasu* (1970), *Jak to się dzieje...* (1970), *Jak działa jamniczek* (1971), *Słońce* (1977).

Zasób interaktywny dostępny pod adresem <https://zpe.gov.pl/a/D1DNb5Vk4>

Julian Antonisz, Autoportret Polaroidem, ok. 1980, antonisz.pl, CC BY 3.0



Witold Giersz (ur. 1927) – twórca filmów animowanych w technice rysunkowej, lalkowej, w mokrej farbie. Stworzył między innymi: *Neonowa fraszka* (1959), *Mały western* (1960), *Oczekiwanie* (1962), *Czerwone i czarne* (1963), *Korci* (1967), *Pożar* (1975).

Zasób interaktywny dostępny pod adresem <https://zpe.gov.pl/a/D1DNb5Vk4>

Witold Giersz, culture.pl, CC BY 3.0

Kolaż w filmie animowanym

Film Jana Lenicy i Waleriana Borowczyka pt. *Był sobie raz...* to animacja ruchomego kolażu wykonana techniką wycinanki. Artyści wykorzystali w niej różne materiały, jak rysunek dziecięcy, fragmenty dawnych ilustracji, a nawet fragmenty filmów telewizyjnych.

Więcej na temat kolażu dowiesz się z e-materiału: *Poznajemy technikę kolażu – klasowy fotokolaż*.

Przyjrzyj się kadrowi z filmu *Był sobie raz...* Zauważ, że przedstawia on bardzo zróżnicowane elementy: rysunki, wydzieranki, fragmenty ilustracji, a nawet reprodukcje dzieł sztuki. Animacja przedstawia perypetie dwóch abstrakcyjnych figur, które przybierają rozmaite kształty. Ich przykładowe „wcielenia” poznasz, klikając w interaktywne punkty.





Jan Lenica, niezlasztuka.net, CC BY 3.0

Polecenie 1

Potrzebne będą: stare gazety, pocztówki, wydruki komputerowe, kolorowe papiery, kredki, ołówki, farby, biała kartka papieru formatu A4, nożyczki, klej, aparat fotograficzny lub smartfon.

Przygotuj kartkę papieru i wyobraź sobie, że to twój plan zdjęciowy. Powycinaj kształty, figury, postacie, które mają stanowić tło i przyklej je do kartki. Następnie wyobraź sobie bohaterów Twojej animacji. Te elementy powinny być ruchome, dlatego wytnij je i ułóż w różnych miejscach kartki, ale nie przyklejaj. Przygotuj aparat fotograficzny, możesz użyć smartfona. Zrób pierwsze zdjęcie, wykonaj małe przesunięcie w ułożeniu Twoich bohaterów, wykonaj zdjęcie ponownie. Czynność tę wykonaj kilkakrotnie, tak, aby sfotografować każdą zmianę ruchomych elementów na kartce papieru. Zdjęcia skopiuj do komputera i połącz zdjęcia w ruchomy obraz. Wykorzystaj dostępny program do przeglądania zdjęć lub prosty program do tworzenia filmów.

Obejrzyj kadry z wybranych filmów animowanych Jana Lenicy. Klikając w interaktywne punkty, zapoznasz się z cechami stylu animacji tego twórcy.



1

Twórca posługiwał się metaforą wizualną. W tym kadrze widać jak z ust mężczyzny wychodzi kolorowy kwiat, będący metaforą kwiecistej mowy i używania wielu słów-ozdobników bez treści.

2

Lenica tworzył własne wycinankowe postacie, o uproszczonych, lekko kanciastych kształtach.

Jan Lenica, kadr z filmu „Monsieur Tête (Pan Głowa)”, 1959, ilustracja pochodzi z: E. Czerwiakowska, T. Kujawski (2002), Jan Lenica. Labirynt, Poznań: Muzeum Narodowe w Poznaniu, s. 204, CC BY 3.0



1

Artystę inspirowała architektura i architektoniczne detale, stąd w niektórych animacjach zabytkowe kamienice i budynki są tłem scenograficznym.

2

Lenica chętnie wykorzystywał XIX-wieczną ilustrację, wycinał postacie ze starych rycin i gazet.

Jan Lenica, kadr z filmu "Labirynt", 1962, ilustracja pochodzi z: E. Czerwiakowska, T. Kujawski (2002), Jan Lenica. Labirynt, Poznań: Muzeum Narodowe w Poznaniu, s. 125, CC BY 3.0

Ćwiczenie 1

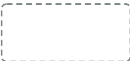
Źródło: online-skills.

Zobacz także

Inna wersja zadania

Ćwiczenie 2

Poniżej znajdują się kadry z filmów Jana Lenicy. Odwołując się do wiedzy o stylu animacji artysty, do każdego kadru dopasuj odpowiednie hasło.

(fot.1) - 
(fot.2) - 
(fot.3) - 

tworzenie prostego, graficznego kształtu postaci ludzkiej

inspiracja architekturą/architektonicznym detalem

wykorzystanie postaci ze starej ryciny

inspiracja architekturą/architektonicznym detalem

wykorzystanie postaci ze starej ryciny

tworzenie prostego, graficznego kształtu postaci ludzkiej

Źródło: online skills, cc0.

Ćwiczenie 3

Źródło: online-skills.

Ćwiczenie 4

Źródło: online-skills.

Zobacz także

Inna wersja zadania

Ćwiczenie 5

Poniżej znajdują się ilustracje z dziełami Lenicy: plakatem oraz kadrem z filmu. Dopasuj pojęcia do ilustracji.

(fot.1) - 

(fot.2) - 

kadr z filmu

plakat

plakat

kadr z filmu

Źródło: online skills, cc0.

Witold Giersz

Innym ważnym twórcą polskiej animacji jest Witold Giersz. Stosował on zróżnicowane techniki animacji. Jest współautorem (razem z Ludwikiem Perskim) filmu lalkowego, w którym postacie zostały wykonane z papierowych serwetek, w kilku filmach „bohaterem” uczynił plamę barwną, posługiwał się techniką animacji w mokrej farbie. Zapoznaj się z kadrami wybranych filmów artysty, obrazującymi cechy stylu jego animacji.

Film *Oczekiwanie* powstał jako wynik inspiracji materiałem. Punktem wyjścia do całej animowanej opowieści jest sytuacja w kawiarni. Mężczyzna siedzi przy stoliku i oczekuje na przyjście kobiety. Widzowie obserwują jego dłonie. W pewnym momencie tworzy on z papierowych serwetek postacie ludzkie: kobietę w długiej, rozłożystej sukni i dżentelmena we fraku. Tak rozpoczynają się perypetie papierowych bohaterów.



Witold Giersz, Ludwik Perski, kadr z filmu "Oczekiwanie", 1962, fototeka.fn.org.pl, Filmoteka narodowa



Witold Giersz, kadr z filmu "Mały western", 1960, playpoland.org, CC BY 3.0

Doświadczenia w animacji plamy barwnej doprowadziły Giersza do nowych plastycznych rozwiązań. Fragmenty w filmie *Pożar* są zrealizowane techniką animacji w mokrej farbie. W nieustannym rozedrganiu plamy barwnej i wibrujących kolorach ujawnia się dynamizm zmieniających się malarskich obrazów. Animacja jest ekspresyjna również dzięki fakturze, grubo kładzonej farbie i użyciu odpowiednich narzędzi.



Witold Giersz, kadr z filmu "Pożar", 1975, fototeka.fn.org.pl, FilMOTEKA narodowa

Ćwiczenie 6

Źródło: online-skills.

Ćwiczenie 7

Źródło: online-skills.

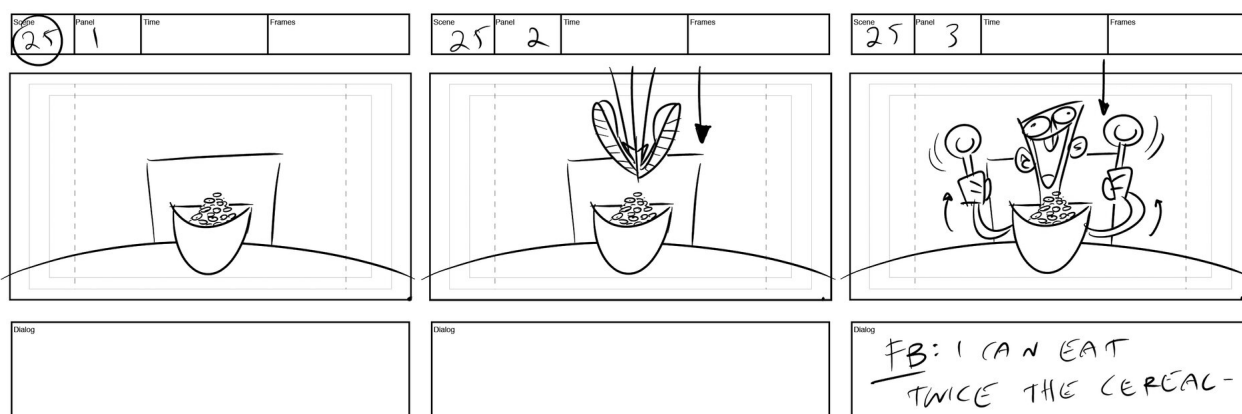
Plan pracy przy tworzeniu filmu

Przed przystąpieniem do pracy nad filmem należy stworzyć plan pracy – pisemny scenariusz, a w przypadku filmu animowanego scenopis obrazkowy, nazywany także storyboardem. Storyboard przypomina komiks, zawiera rysunkową opowieść zawartą w filmie, a także czas trwania poszczególnych sekwencji, ujęć oraz montażu. Zapoznaj się z poniższym przykładem fragmentu scenopisu obrazkowego.

Fanboy
and
Chum Chum

FB 143 "Fanbidextrous"

page 40



CEREAL
BOWL ON
TABLE

FB IN

HOLDING TWO
SPOONS

W filmach Giersza, np. w *Małym westernie* oraz w *Czerwonym i czarnym*, rozgrywa się kilka zabawnych, zaskakujących sytuacji nazywanych **gagami**.

Polecenie 2

Potrzebne będą: kartka białego papieru formatu A4, farby, pędzle różnej szerokości, woda.

Stwórz krótki, składający się z 6-12 obrazków scenopis obrazkowy z barwnych plam.

W scenariuszu spróbuj stworzyć zabawną sytuację, określaną gagem.

Julian Antonisz

Artystą, któremu zależało na tym, by pod względem formy obraz filmowy był jak najbliższy tradycyjnemu dziełu sztuki, był Julian Antonisz. Dlatego większość swoich animacji twórca narysował bezpośrednio na taśmie filmowej. Antonisz ostrym narzędziem wydrapywał rysunek w taśmie, następnie bezbarwną pastą do butów i czernią z sadzy pokrywał wyryte w taśmie kształty. Na koniec żona artysty uzupełniała je kolorem. Zobacz poniżej kadr z filmu, który ilustruje efekt końcowy.



Kadr z filmu Juliana Antonisza, „Jak działa jamniczek”, fototeka.fn.org.pl, CC BY 3.0

Pierwszą animacją Antonisza była *Fobia* (1967). Najbardziej znaną realizacją jest *Jak działa jamniczek* (1971). Wymienione filmy zostały stworzone częściowo bez użycia kamery. W 1977

r. powstała pierwsza animacja zrealizowana całkowicie bez użycia kamery pod tytułem *Słońce*. Technika taka określana jest jako *non-camera*, ponieważ obraz powstaje bezpośrednio na taśmie filmowej, np. poprzez malowanie, wydrapywanie, przyklejanie dodatkowych elementów. W tym celu, tworząc *Słońce*, Antonisz użył klocka drzeworytniczego. Rysunek odbity na taśmie przypomina stempel, dlatego linia jest rozmyta i nie zawsze wyrazista.

Ćwiczenie 8

Źródło: online-skills.

Polecenie 3

Potrzebne będą: pół dużego ziemniaka, farby, tusze, ołówki, bloczek karteczek samoprzylepnych.

Antonisz tworząc „Słońce” użył do tego celu klocka drzeworytniczego, który odbijał na taśmie filmowej. Inspirując się twórczością tego artysty, stwórz swoją prostą animację. Wydrąż w połowie ziemniaka dowolny kształt, zamocz w farbie lub tuszu i odbijaj na kolejnych karteczkach bloczku nie odrywając ich. Następnie stwórz historię, uzupełniając kolejne odbitki rysunkami. Pamiętaj, że aby powstało wrażenie ruchu, detale rysunku na sąsiadujących karteczkach powinny się różnić. Obejrzyj, jak powstaje „animacja karteczkowa”, szybko przewracając kartki bloczku.

Artysta był znawcą fizyki i muzyki. Mówił, że technika jest dla niego rodzajem sztuki. Animacje, które realizował, były odbiciem jego stylu życia. Z materiałów z odzysku, takich jak metal, karton, drewno, skonstruował wiele przedmiotów, wynalazków. Na zdjęciu poniżej znajduje się antoniszograf fazujący, który pomagał wydrapywać klatki na taśmie filmowej.



Ćwiczenie 9

Źródło: online-skills.

Ćwiczenie 10

Rozstrzygnij, czy poniższe zdania są poprawne. Zaznacz jedną z dwóch opcji: „Prawda” lub „Fałsz”.

	Prawda	Fałsz
Witold Giersz stworzył pierwszy polski autorski film animowany pt. <i>Był sobie raz</i>	☐	☐
Jan Lenica tworzył filmy animowane w technice wycinanki.	☐	☐
Julian Antonisz nigdy nie zrealizował filmu non-camerowego.	☐	☐

Źródło: online-skills.

Filmy krótkometrażowe zazwyczaj nie posługują się dialogiem. Cały ciężar filmowej narracji spoczywa na obrazie, dźwięku i muzyce. O Lenicy i innych animatorach tworzących w latach 60. XX w. mówi się, że tworzyli filmy filozoficzne. Animacje te przedstawiały historie dla dorosłego widza i miały uczynić go mądrzejszym, choć czyniły to prostymi środkami wyrazu – jedynie obrazem. Julian Antoniszczak realizował animacje eksperymentalne, jednak pod zabawnymi komentarzami i obrazami kryły się poważne przemyślenia. Z kolei Witolda Giersza inspirowały materiał i forma, a treść historii opowiedzianej w filmie była na drugim miejscu.

Słownik pojęć

Gag

zabawna sytuacja, żart sytuacyjny w filmie animowanym możliwy dzięki umowności świata przedstawionego.

Kolaż w filmie animowanym

technika tworzenia obrazu, polegająca na wykorzystaniu różnych materiałów, w tym fragmentów gotowych ilustracji, wycinków z gazet itd., które następnie komponowane są w nową całość. W filmie poszczególne elementy nie są przytwierdzane do tła, lecz pozostają ruchome i są przesuwane względem siebie i względem tła. Różnorodność wykorzystanych materiałów wpływa na zaskakującą formę animacji.

Metafora

termin oznaczający przenośnię – nowy sens nadany przez zestawienie ze sobą odległych znaczeniowo słów lub obrazów.

Wycinanka w filmie animowanym

to technika animacji płaskich elementów. Przedmioty przeznaczone do animacji, przedstawiające na przykład ludzi czy zwierzęta, składają się z kilku oddzielnych, ruchomych elementów, które można przesuwac względem siebie i względem tła. Technika wycinanki w tradycyjnej animacji charakteryzuje się uproszczoną formą plastyczną, jednak umożliwia twórcom samodzielne realizowanie projektów i usprawnia proces animacji.

Galeria dzieł sztuki



Witold Giersz, Ludwik Perski, kadr z filmu "Oczekiwanie", 1962, fototeka.fn.org.pl, Filmoteka narodowa



Witold Giersz, kadr z filmu "Mały western", 1960, playpoland.org, CC BY 3.0



Witold Giersz, kadr z filmu "Pożar", 1975, fototeka.fn.org.pl, FilMOTEKA narodowa

Fanboy
and
Chum Chum

FB 143 "Fanbidextrous"

page 40

Panel	Time	Frames	Panel	Time	Frames	Panel	Time	Frames
25	1		25	2		25	3	
CEREAL Bowl on TABLE			FB IN			HOLDING TWO SPOONS		

Przykład scenopisu ilustracyjnego, flickr.com, CC BY 3.0



Kadr z filmu Juliana Antonisza, "Jak działa jamniczek", fototeka.fn.org.pl, CC BY 3.0



Antoniszograf fazujący, wynalazek Juliana Antonisza, 2plus3d.pl, CC BY 3.0
