

UNIwersytet Artystyczny w Poznaniu
Wydział Komunikacji Multimedialnej

Mateusz Sadowski

**Związki filmu, rzeźby i fotografii
na podstawie pracy *Kształt chwili***

Rozprawa doktorska Mateusza Sadowskiego
napisana pod kierunkiem prof. Konrada Kuzyszyna

Poznań, 2018

SPIS TREŚCI

Część pierwsza. Rola uważności i decyzyjności w procesie twórczym	2
1. Proces podejmowania decyzji w filmach animowanych	3
2. Analogowe – cyfrowe	12
3. Poszukiwanie obrazu, którego nie dałoby się wygenerować automatycznie	16
4. Środki wyrazu w obrazie stereograficznym. Obraz płaski trójwymiarowy w filmie	19
Część druga. <i>Kształt chwili</i>	22
Scena <i>Syn</i> [0'13" - 1'12"]	24
Scena <i>Ptaki</i> [1'12" - 1'25"]	26
Scena <i>Szyja</i> [1'26" - 1'56"]	27
Sekwencja <i>Spacer, sznurówka, bieg</i> [1'56" - 2'40"]	29
Scena <i>Ręka + przyciemnienie</i> [2:41 – 2:46]	32
Scena <i>Autoportret</i> [2'47" - 3'15"]	33
Sekwencja <i>Spojrzenie/widok/ręce</i> [3'15" - 3'57"]	35
Scena <i>Łąka</i> [3'57 – 4'09"]	38
Scena <i>Ręka/kamienie</i> [4'09" - 4'17"]	39
Scena <i>Spalanie</i> [4'17" - 4'38"]	40
Scena <i>Czapka</i> [4'38" - 5'16"]	42
Scena <i>Droga</i> [5'17" - 5'52"]	43
<i>Scena finałowa</i> [5'52" - 7'09"] i uwagi końcowe	45
Bibliografia	49

Część pierwsza

Rola uważności i decyzyjności w procesie twórczym

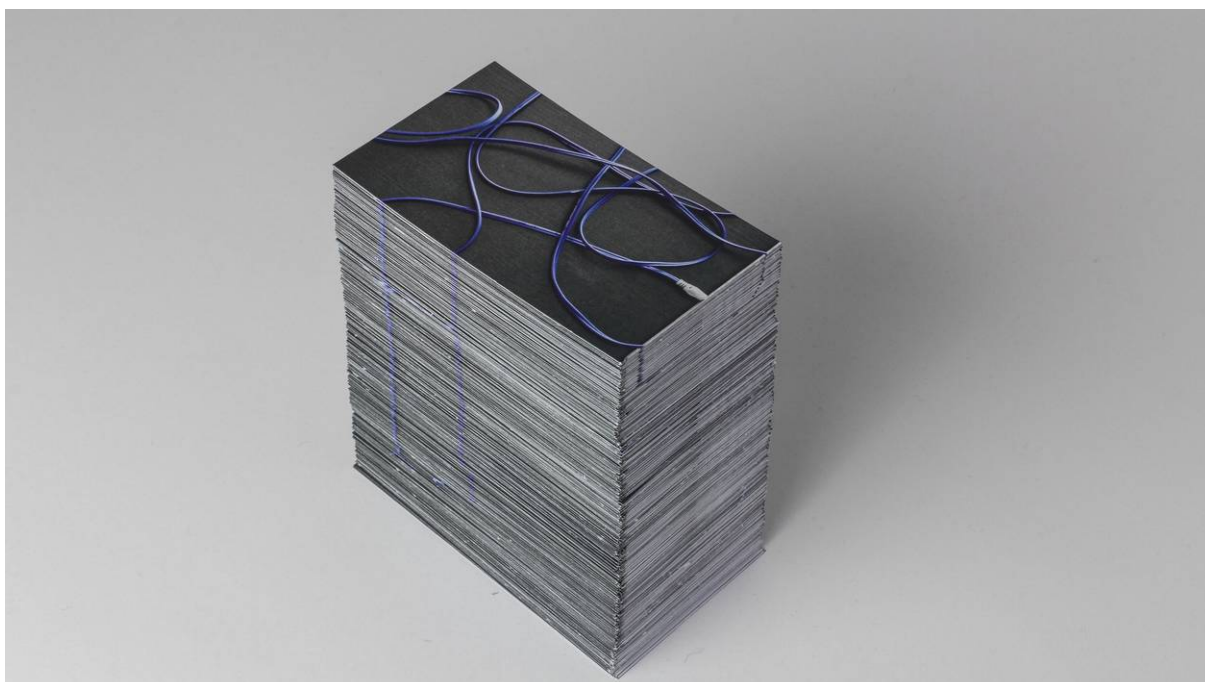
W niniejszej części rozprawy przyjrę się poszczególnym etapom własnej pracy twórczej, a w szczególności sposobom powstawania filmów animowanych. Charakter moich filmów oraz specyfika pracy nad eksperymentalnymi formami jest procesem, w którym przenikają się różne aspekty fotografii, działań przestrzennych, wideo i animacji poklatkowej. Złożone i pracochłonne etapy realizacji poszczególnych produkcji pozwalają wyodrębnić szereg zagadnień o charakterze estetycznym, technicznym i filozoficznym. Wynika to bezpośrednio z użycia autorskiego tworzywa wyrazowego, które pochodzi z różnych dziedzin medialnych.

Na wstępie chcę podkreślić hipotetyczny charakter części poniższych rozważań, z których większość wywodzi się z mojej własnej praktyki artystycznej. Taki sposób dociekania wydaje się rozsądny, gdy chodzi o rozstrzygnięcie podstawowej kwestii dotyczącej procesu twórczego, jakim jest badanie zasad, według których podejmuje się decyzje, a co za tym idzie – badanie własnego stylu¹.

¹ W myśl słów: „Styl to zasada decyzji w dziele sztuki, podpis woli artysty”, S. Sontag, *Przeciw interpretacji i inne eseje*, Wyd. Karakter, Kraków 2012, s. 50.

1. Proces podejmowania decyzji w filmach animowanych

Pracując nad filmami animowanymi w technice poklatkowej, odkryłem własne środki realizacji obrazu ruchomego, w których specyficzne potraktowanie procesu preprodukcji i postprodukcji animacji odgrywa kluczową rolę. Sposób realizacji filmu *Rezonans* (2013) stał się punktem wyjściowym do produkcji kolejnych filmów, stąd prześledzenie poszczególnych etapów pracy nad nim, uważam za istotne wprowadzenie w problem podejmowania autorskich decyzji.



Rezonans, Mateusz Sadowski, 2013, 4K, 6'16", kadr z filmu

Klasyczna technika animacji poklatkowej polega na fotografowaniu poszczególnych stadiów sceny na planie filmowym, aby w rezultacie osiągnąć ruch fotografowanych obiektów, najczęściej zgodny z wcześniejszymi założeniami/scenopisem. Istotną cechą animacji poklatkowej jest możliwość przedstawienia ruchu obiektów, których poszczególne fazy przemian nie są możliwe do osiągnięcia inną metodą. Za kontr-przykład może posłużyć film klasyczny – sfotografowanie idącej osoby ze znaczą ilością klatek na sekundę nie jest animacją poklatkową. Natomiast sfotografowanie różnych osób w trakcie chodzenia, które zostanie uspoźnione do ruchu jednej osoby stanowić będzie już animację poklatkową, ponieważ nie da się osiągnąć powyższego efektu metodą filmu klasycznego. Inną podstawową cechą animacji poklatkowej jest wprawianie w ruch obiektów, które

w rzeczywistości nie poruszają się same na planie filmowym. Fazy przemian takie, jak ręczne przesuwanie przedmiotów, nie są fotografowane, czego rezultatem jest iluzja ich samodzielnego poruszania się.

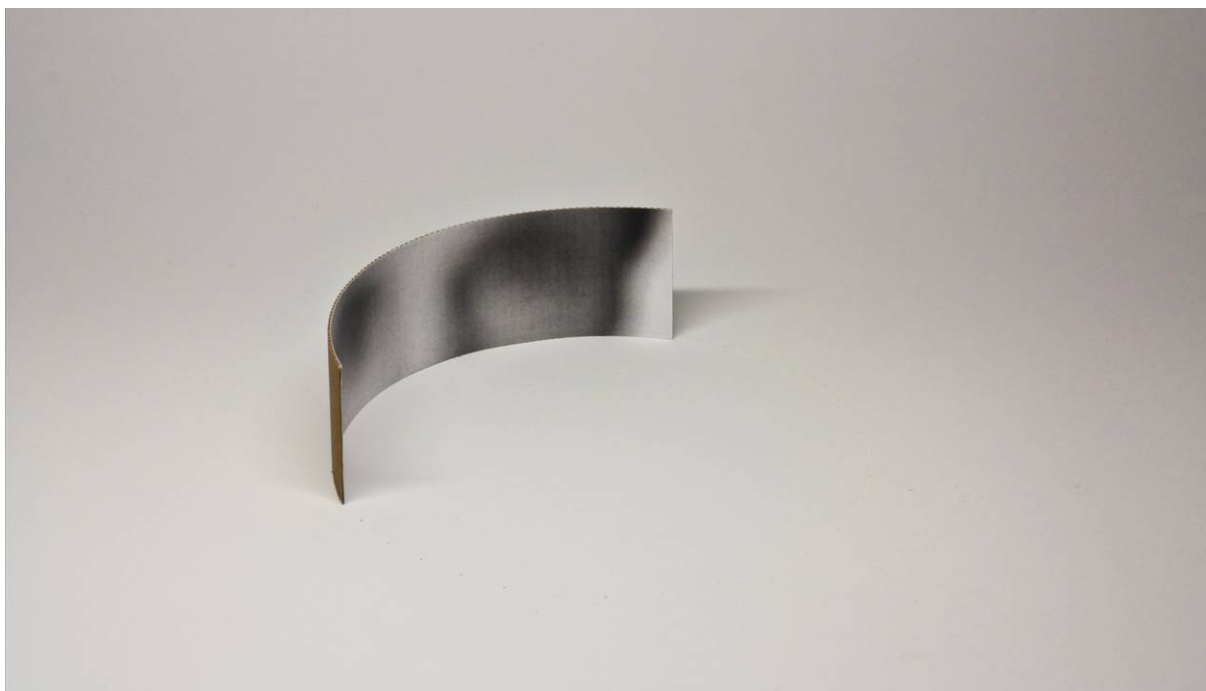
W *Rezonansie* występują klasyczne cechy animacji poklatkowej, ponieważ przedmioty są fotografowane na planie zdjęciowym, a ich ruch w filmie nie jest możliwy do osiągnięcia metodą klasycznego filmu. Ręcznie przesuwane bloki zadrukowanych kartek i obiektów tworzą jednak bardziej skomplikowane układy ruchu, gdyż same w sobie zawierają już informację w postaci obrazu. Powodem jest przesunięcie w procesie preprodukcji poszczególnych scen filmu. Na każdą scenę składają się zarówno uprzednio nagrane sekwencje wideo bądź fotografie, jak i forma, w której zostają ponownie wprowadzone w ruch na planie animacji.

Proces ten uwidacznia się szczególnie wyraźnie w kilku scenach, przykładowo w scenie przedstawiającej wodę. Okrężny ruch falującej tafli wody ukazany został na bloku kartek, który porusza się, jak gdyby przechodziła przez niego fala. Uprzednio sfilmowany motyw znajduje swój odpowiednik w formie, w jakiej jest „ponownie” animowany. Długość sfilmowanej sceny bezpośrednio przekłada się na długość bloku zdjęć, które tworzą tę scenę na planie. Falowanie bloku umożliwiające jest potraktowaniem filmu jako obiektu fizycznego.



Rezonans, Mateusz Sadowski, 2013, 4K, 6'16", kadr z filmu

Nieco odmienną, z technicznego punktu widzenia, metodą posłużyłem się w finałowej scenie filmu. Detal oczu został sfotografowany, a następnie skopiowany. W każdej kopii obrazu występuje zróżnicowana nieostrość, dodana do nieruchomej fotografii. Okrężny ruch wydrukowanej formy oczu, wyostrza i rozostrza się naprzemiennie. Iluzja animacji występuje w zachowaniu wrażenia pojedynczej formy/kartki, podczas gdy produkcja sceny wymagała wielu zadrukowanych kart.



Rezonans, Mateusz Sadowski, 2013, 4K, 6'16", kadry z filmu

Zauważyłem, iż podobne do powyżej opisanych rozwiązania wpływają na percepcję filmu, a co za tym idzie – na jego poetykę. Każdy ze sfotografowanych procesów, będących powszechnie znanymi, ukazany jest w filmie co najmniej w dwójnasób. Każda ze scen, gdyby ją rozbić na części składowe, byłaby rejestracją powszechnie znanych zjawisk fizycznych, bądź abstrakcyjnym ruchem form geometrycznych. Tak rozumiana binarność przedstawień jest *de facto* zaburzona tym, iż animacja poklatkowa jest również rejestracją rzeczywistości fizycznej, a abstrakcja w postaci obrazu, ściśle rzecz ujmując, tu nie występuje. Estetyka *Rezonansu*, posługująca się niedoskonałą formą powielania obrazu, jaką są kserokopie, uwypukla analogowy charakter scen. Jednakże nawet tak luźne połączenie obydwu składowych – czyli form rejestracji rzeczywistości z formami abstrakcyjnymi – może prowadzić do nieoczekiwanych interpretacji. Percypowanie każdej sceny staje się kilkuetapowe, skłania do stwierdzenia towarzyszącego często moim utworom, iż tutaj „wszystko jest czymś więcej [niż się wydaje]”².

Eksperymenty wykonane podczas realizacji filmu *Rezonans* wpłynęły na sposób podejmowania przeze mnie decyzji podczas kolejnych produkcji. Proces decydowania o zawartości każdej potencjalnej sceny filmowej przebiega odtąd dwutorowo – na etapie rejestracji obrazu filmowego oraz na etapie formy fizycznej, w jaką obraz ten jest transformowany. Jak wyjaśnię w dalszej części, możliwym stało się programowanie tego procesu w obydwu kierunkach tak, aby zachowując znaczną kontrolę nad techniczną produkcją filmu – delegować proces decyzji na formy, których używam – i aby częściowo pozbawiając się zrjonalizowanej kontroli, oddawać pole intuicji.

Realizacja *Rezonansu* otworzyła przede mną pole nowych możliwości wykorzystania obrazu fotograficznego, filmowego i animacji. Metodę, dzięki której obraz wideo transformowany jest w obiekty animowane, zastosowałem również w filmie *It takes time* (2014). Dostrzegłem potencjał dalszych eksperymentów i możliwych kombinacji odkrytych w obrazie zależności. O ile w *Rezonansie* posłużyłem się abstrahowaniem form animowanych z otoczenia białego tła, o tyle w *It takes time* zaplanowałem przekroczenie tego założenia. Ponieważ „obiekty animowane” w obu filmach mogą same w sobie przywołać ma myśl obiekty lub rzeźby, na miejscu wydaje się zwrócenie uwagi na przestrzeń planu, w której zostały sfotografowane, jak gdyby stanowiła ona przestrzeń

2 Stwierdzenie pochodzi z tekstu towarzyszącego wystawie *Reflex Wander* w Galerii Stereo w Warszawie. Zob. M. Lasota, *Mateusz Sadowski - Reflex Wander*, www.galeriastereo.pl/mateusz-sadowski-reflex-wander, (dostęp 20.07.2018).

galerii³. Tak rozważana przestrzeń filmowa, stanowi niejako miejsce ekspozycji, jak gdyby film pokazywany na wystawie tworzył sam w sobie odrębną wystawę. Kontekst dla obiektów na wystawie (czyli w filmie) stwarzany jest dzięki przestrzeni takiej wystawy, czyli dzięki tłu będącemu planem filmowym. Przy czym tło stara się abstrahować, zawieszać poszczególne obiekty w przestrzeni o skali i właściwościach nierozpoznanych, jak gdyby ukrytych.



It takes time, Mateusz Sadowski, 2014, 4K, 3'13", kadr z filmu

Podstawową dla realizacji *It takes time*, stała się konstatacja, iż można użyć również tła dla animowanych obiektów – jako kolejnego animowanego obiektu. Pozostała więc jedna z zasad filmu *Rezonans* – animowane bloki zadrukowanych kartek – ale rozszerzona o animowane tło, w odróżnieniu od obiektywizująco białego, nieruchomego tła. Tło stało się istotnym elementem filmu, kontekstualizującym obiekty na tyle mocno, iż trudno twierdzić, że mniej równoprawnym⁴. Co za tym idzie, przebieg zdarzeń filmowych oparty

3 „Historia modernizmu jest gruntownie obramowana tą przestrzenią [przestrzenią galerii – M.S.]; lub też może historia sztuki nowoczesnej zależna jest od zmian w tej przestrzeni i tego, jak ją postrzegamy. Osiągnęliśmy obecnie moment, kiedy widzimy najpierw nie sztukę a *przestrzeń*. (Typowym zachowaniem naszych czasów jest obrzucanie wzrokiem przestrzeni, kiedy wchodzi się do galerii). Na myśl przychodzi biała, idealna przestrzeń, wyjaśniająca się poprzez proces historycznej nieuchronności zwykle związanej ze sztuką w niej zawartą, która to bardziej niż jakikolwiek pojedynczy obraz może być archetypicznym wizerunkiem sztuki dwudziestego wieku.” *Uwagi o przestrzeni galerii* [w:] B. O’Doherty, *Biały sześcian od wewnątrz. Ideologia przestrzeni galerii*, Wyd. Fundacja Alternativa, Gdańsk 2015, s. 18.

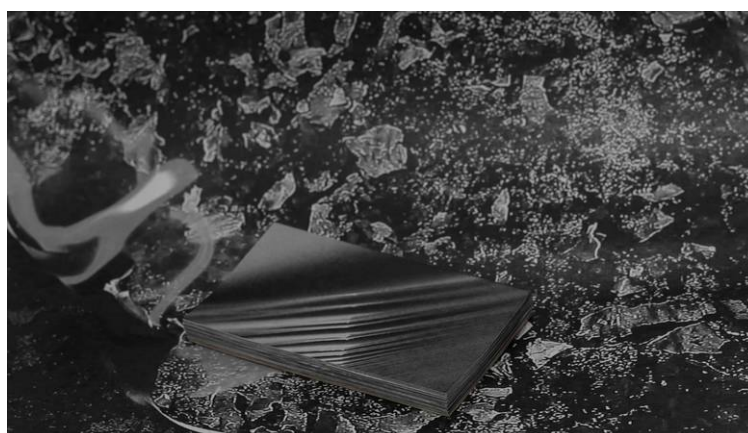
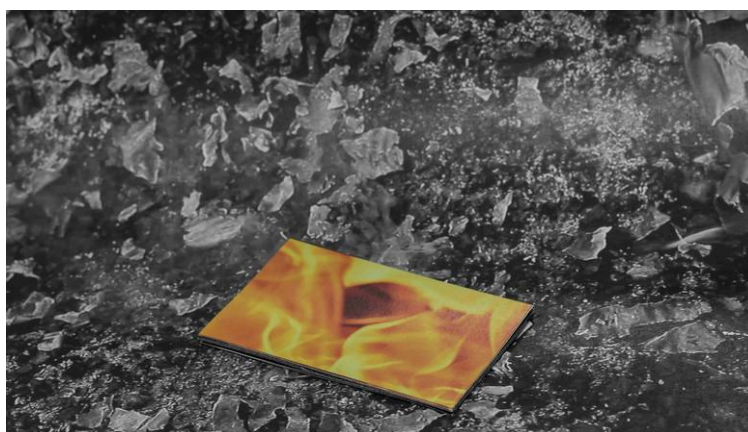
4 Konstatując za Dohertym, iż: „Przestrzeń nie jest tylko miejscem, w którym występują zdarzenia. To one tworzą przestrzeń.” [w:] j.w., s. 47.

jest na ścisłej zasadzie współlistnienia tła i obiektu, tak aby nie sposób było rozstrzygnąć, co jest istotniejszym elementem – pierwszy czy drugi plan. Zasada budowania filmu opiera się na problemie rozstrzygnięcia ważności, kierunku wpływów i następstw czasowych, przebiegu zdarzeń i obrazów – pomiędzy animowanym obiektem a animowanym tłem. Szczególnie wyraźnie obrazuje ten proces następstwo scen, w których występuje motyw spalania. Motyw spalania pojawia się najpierw w animowanym bloku kartek oraz w tle. Następnie jego miejsce w bloku zajmuje inny motyw, natomiast spalanie w tle jest powtórzone. Powtórzenie to przebiega na uprzednio sfotografowanej i wydrukowanej scenie spalania, a więc motyw w tle przechodzi podwójną przemianę – najpierw widzimy wydrukowaną w czerni i bieli sekwencję spalania kartki, następnie wydrukowaną sekwencję spalania drugiej kartki, której motywem jest ostatni kadr poprzedniej sekwencji. Występuje tu swoiste powtórzenie: spalanie jest rejestrowane i animowane, następnie w kolejnym etapie – reprezentacja (rejestracja) obrazu spalonego jest ponownie wydrukowana, a następnie ta zapośredniczona forma papierowa jest ponownie spalana i rejestrowana. Taki zabieg ma na celu zwrócenie percepcji widza wstecz, do poprzednich sekwencji. Status scen zmienia się wraz z czasem trwania filmu. Zmienia się również status tego, co zarejestrowane i reprezentowane w obrazie – jedno i drugie poddane zostaje w wątpliwość⁵. Taki sposób pracy z obrazem można odnieść do filozofii W.T. Mitchell'a i jego animistycznej teorii obrazu – przyjmując, iż obrazy są bytami na podobieństwo żywych organizmów, a ich intencje nie są tożsame z ich przesłaniem lub oddziaływaniem⁶. Odnosząc tezy Mitchella do obrazów filmowych, mogę już wstępnie zasygnalizować ich złożony charakter, który zdają się wydobywać moje realizacje. Obraz jest tu traktowany problematycznie na każdym etapie – od rejestracji do końcowego przetworzenia. Staram się wręcz, aby nie został dopowiedziany, aby proces jego ujawniania uniemożliwiał łatwą interpretację jego intencji, lub parafrazując – obraz na każdym etapie mojej pracy z nim stara się ukryć swoje intencje. Wraz z kolejnymi przetworzeniami mam nadzieję dowiedzieć się więcej o jego naturze, wyekstrahować cechy, które być może umknęły mi wcześniej, albo nie zdołały się ujawnić. Dzieje się to pomiędzy znaczeniami i symboliką obrazu, które zdają się podnosić lakoniczne rejestracje codziennych motywów do rangi

5 Przytoczę fragment tekstu kuratorskiego towarzyszącego mojej wystawie: „Metoda twórcza Sadowskiego polega na nagromadzeniu wątpliwości i komplikacji, podważających to, co widać i sugerujących różnorodność znaczeń. Stąd artysta dopuszcza różne perspektywy: jego prace przypominają skrzyżowania – można je oglądać z wielu punktów widzenia i odczytywać na różne sposoby. To twórczość prowokująca pytania, unikając bezpośrednich odpowiedzi.” M. Lasota, Z. Hadryś, *Mateusz Sadowski : I've seen too much*, http://www.svitpraha.org/en/program/past/mateusz-sadowski-i-ve-seen-too/ci_95/203.html, (dostęp 6.06.2017).

6 Zob. I. Kurz, Ł. Zaremba, *Potęga i nędza królestwa obrazów. Animistyczna ikonologia W.J.T. Mitchella*, [w:] W.J.T. Mitchell, *Czego chcą obrazy?*, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2015.

doniosłych wydarzeń, i odwrotnie. Status obrazowanych gestów i zjawisk pozostaje zagadkowy, ponieważ sam proces obrazowania podlega kluczowi poddającemu go w wątpliwość. To właśnie sposób obrazowania gra tu główną rolę, przy czym należy pamiętać, że staje się to możliwe tylko dzięki domyślnie prawdziwej, a nie umownej, mocy użytych gestów i zjawisk. Innymi słowy – gdyby gesty lub symbole użyte w filmie miały charakter jednoznacznie przypadkowy lub jednoznacznie istotny – nie można by było doświadczyć wagi sposobu obrazowania, ponieważ pozostałby on ukryty za reprezentacją.



It takes time, Mateusz Sadowski, 2014, 4K, 3'13", kadry z filmu

Przyjęcie powyższego rozumowania pozwala na kilkietapowe budowanie odczuć w animacjach. Śledzenie transformacji obrazów wymaga sprawdzania „w co się zamienia” oraz „co z nich zostanie”. Zabieg ten utrudnia możliwość natychmiastowej próby interpretacji dokonywanej w danej chwili trwania filmu. Widz niejako zmuszony jest do wypracowania swojej interpretacji w znacznym rozciągnięciu czasowym, czasem po kilkukrotnym obejrzeniu materiału. Taki zabieg wymaga wzmożonego wysiłku uważności.

Przyjęcie powyższej metody łączy się z improwizacją podczas produkcji filmu. Ponieważ *It takes time* powstawał na bieżąco, a procesy pre-produkcji i postprodukcji przenikały się, możliwym było wyjście poza początkowy scenopis, który nie uwzględniał takich transformacji – do ich odkrycia doszedłem w trakcie pracy na planie. Taki sposób pracy nie jest liniowy, gdyż poszczególne, niemal gotowe sceny, wpływają na sceny kolejne i transformują cały proces. Porównując to działanie do produkcji klasycznego filmu, wyobraźmy sobie: najpierw nagrywane są sceny początkowa i końcowa, które po zakończeniu zdjęć poddane są montażowi i edycji do postaci filmu. Następnie reżyser stwierdza, że dopiero teraz, na podstawie gotowych scen, wie czego brakuje mu w środku filmu. Rusza więc produkcja nowej sceny, aktorzy są na nowo zatrudniani i powstaje scena, o której nikt wcześniej nie wiedział, że miała powstać – nie było jej w założeniach scenopisu. To porównanie służy podkreśleniu nieoczekiwanych możliwości tkwiących w skromnych autorskich środkach produkcji filmu. Niejednokrotnie pozwalają one na większą swobodę działania, a czasami wręcz umożliwiają powstawanie filmów, których nie dałoby się zrealizować z dużym budżetem i zespołem produkcyjnym. To stwierdzenie pozwala ponownie docenić autorskie metody jako wyjątkowe, a tym samym pracę z filmem w pojedynkę – jako odrębną dziedzinę obrazowania, która może kierować się swoistymi założeniami, prawami i specyfiką. O ile klasyczny film musi pozostać sztywnym w pewnych swoich cechach, o tyle film indywidualnie autorski może poszukiwać nowych sposobów realizacji obrazu, a nawet powinien, jak będę starał się dowieść w tej pracy. Sposób pracy jest bowiem nierozzerwalnie połączony ze znaczeniami, jakie praca może generować.

2. Analogowe – cyfrowe

Pracę nad moimi animacjami można ująć także inaczej, z perspektywy technologii – jako proces negocjacji formy w działaniach analogowo-cyfrowych. Odzwierciedla się to w bezpośrednich transformacjach pracy w procesie rejestracji, produkcji i postprodukcji. Praca wykonywana jest na styku ścisłej automatyzacji, związanej głównie z rejestrowaniem obrazów wideo i ich obróbką cyfrową, oraz ściśle fizycznie rozumianej pracy – na planie animacji oraz samej postprodukcji, co należy podkreślić szczególnie przy okazji filmu *Veil of the moment* (2017). Transformacje procesu pracy przybliży poniższy schemat – algorytm postępowania przy produkcji filmów *Rezonans* i *It takes time*:

rejestracja obrazów wideo i fotografii (cyfrowych) – obróbka cyfrowa materiału, przygotowanie do druku (praca na interfejsach cyfrowych)– wydruk/ksero cyfrowe wcześniej przygotowanych kadrów – przygotowanie poszczególnych, fizycznych klatek obiektów filmowych (manualna praca z materiałem fizycznym) – fotografowanie obiektów filmowych na planie animacji (manualna praca z materiałem fizycznym oraz rejestracja cyfrowa) – obróbka cyfrowa fotografii i docelowy montaż filmu (praca na interfejsach cyfrowych)

W przypadku pracy nad filmem *Veil of the moment* końcowy proces postprodukcji jest jeszcze o stopień bardziej skomplikowany. Finalna obróbka cyfrowa niektórych, już animowanych scen, nosi wyraźne ślady manualnego charakteru postępowania z interfejsem cyfrowym programu graficznego. Brzegi poszczególnych fragmentów scen i elementów planu filmu rozmywane są ręcznie, klatka po klatce, przy pomocy palców na gładziku komputera. Procesem tym dodaję kolejną warstwę w materii filmu – bezpośrednio odciskam manualny gest w strukturze obrazu cyfrowego.

Działania te można odnieść do fotograficznej twórczości Lucasa Blalock’a, którego liczne cykle operują przewrotnym humorem, w bezpośredni sposób ujawniając proste manipulacje cyfrowe i narzędzia programu Photoshop. Sam Blalock odnosi ten odświeżający wizualnie i koncepcyjnie sposób traktowania obrazu, do *teorii obcości*⁷

7 „Efekt obcości – podstawowa kategoria estetyki Bertolta Brechta (...). E.o. polegał przede wszystkim, na „oczyszczeniu sceny i widowni z wszelkiej magii”. Aktor według Brechta nie powinien dopuścić do pełnej identyfikacji z postacią - widownia winna cały czas wiedzieć, że aktor tylko pokazuje postać (ale nią nie jest).” 11.04.2017, AICT Polska – Sekcja polska Międzynarodowego Stowarzyszenia Krytyków Teatralnych, *Słownik Teatralny*, <http://www.aict.art.pl/slownik/efekt-obcosci/>, (dostęp 06.09.2017).

Bertolta Brechta⁸. Blalock za pomocą środków technicznych ujawnia sposób produkcji swoich obrazów, a tym samym wkład pracy, który najczęściej pozostaje ukryty.

Bezparadonowy sposób traktowania fotografii, który eksploruje cyfrowe zaplecze, włączanie śladów narzędzi programowych do sfery reprezentacji – to często cechy twórczości związanej ze zjawiskiem post-fotografii, czyli fotografii w czasach, gdy ontologia obrazowania fotograficznego bezpowrotnie uległa cyfryzacji. W eseju towarzyszącym głośnej publikacji *Photography is Magic* autorstwa Charlotte Cotton znajdujemy bogaty opis działań artystów i zjawisk, które mają początek w latach 90-tych, kiedy fotografia cyfrowa szeroko weszła do powszechnego użytku. Opisany rozłam dotyczy decyzji, jakie podejmują fotografowie w kontekście cyfrowych manipulacji obrazu. Większość z nich stara się ukryć przetworzenia, jak gdyby nie burząc integralności przedstawienia, z jego siłą polegającą na zakotwiczeniu w rzeczywistości pozaobrazowej, czyli w *symulacji* klasycznego obrazu fotograficznego z jego analogowym dziedzictwem⁹. Taki sposób traktowania obrazu miał na celu utrzymanie dotychczasowego miejsca fotografii w ramach sztuki. Po roku 2000 technologie, takie jak postprodukcja w Photoshopie, druk pigmentowy, czy rejestracja cyfrowa, tworzą wyłom wśród fotografów. Nowe technologie kojarzone są na początku z reklamowym sektorem usług fotograficznych i odrzucane przez część twórców – szczególnie tych chcących wpisać się w paradygmat sztuki fotografii – jako nieautentyczne. Natomiast przeważnie młodszy twórcy tego okresu, często związani ze szkołami artystycznymi, zaczynają eksplorować i włączać nowe cyfrowe cechy obrazu w pole eksperymentu. Zwracają tym samym uwagę, iż samo obrazowanie uległo przemianie, której nie należy tuszować, a którą należy poznawać: „Co więcej, studenci sztuki wraz z artystami zatrudnionymi jako laboranci techniczni odkrywali, iż oprogramowanie Photoshopa może być użyte w bardziej innowacyjny i znaczący sposób niż zaledwie symulujący analogowy retusz i techniki z mokrej ciemni fotograficznej”¹⁰. [tłum. - M.S.]

8 Zob. Lucas Blalock. *Inside the white cube*,

http://whitecube.com/exhibitions/lucas_blalock_inside_the_white_cube_2013/, (dostęp 11.09.2017).

9 C. Cotton, *Photography is Magic*, Aperture Foundation, New York 2015, s. 6-7.

10 Ibidem, s. 7.



Veil of the moment, Mateusz Sadowski, 2017, 4K, 7'13", kadry z filmu

Moje działania w ramach animacji zakorzenionej w obrazowaniu fotograficznym eksplorują hybrydalne sposoby obrazowania. Struktura obrazu w filmach *Rezonans* i *It takes time* jest trudna do rozszyfrowania. Możemy *de facto* przyjąć, iż podstawą jest tu obraz cyfrowy, natomiast dalsze działania w toku produkcji komplikują tę zasadę. Poszczególne klatki, przygotowywane jako pojedyncze wydruki, mają charakter ściśle analogowy, podatne są na wszelkie niedoskonałości, jakie to z sobą niesie. Obrazy wydobyte ze świata cyfrowego zyskują fizyczne wymiary, ciężar, fakturę. Praca z nimi

wymaga skrupulatności i precyzji, którą trudno idealnie zachować na planie animacji. Każda transformacja animowanego obiektu jest wynikiem manualnego działania, forma obiektu powstaje za sprawą rąk, palców, drobnych gestów, przesunięć. Proces animowania w toku pracy upodabnia się również do działań o charakterze intuicyjnym. Na podstawie zdobytych *ad hoc* doświadczeń, działania manualne częściowo wytracają swoje racjonalne, policzalne podstawy. W pewnym momencie procesu animowania, zagadnienia typowo techniczne, takie jak ilość klatek na sekundę, wartość przesunięć obiektów przed aparatem itp. – zostają wchłonięte przez ciało animatora. Gesty wykonywane tu i teraz przejmują dowodzenie, upodabniają się do działań rzeźbiarskich – z tą różnicą, że gesty typowe dla klasycznej formy rzeźbiarskiej – nigdy nie zostaną sfinalizowane w skończonej formie, w punkcie, wokół którego można podążać. W filmie występuje bowiem jeden punkt widzenia, a niemożność zastąpienia go innym, wydobywa różnicę percepcji czasowej obu sytuacji.

W przypadku fizycznego obiektu rzeźbiarskiego, gdy jesteśmy skonfrontowani z czasowo-przestrzenną percepcją, obchodzimy obiekt z różnych stron, zmieniamy punkty i kąty widzenia. Natomiast przypadek obiektu w filmie pozwala na jeden sposób oglądu, ale tylko pozornie, gdyż sposób ten zmienia się wraz z czasem trwania filmu. Tekstura animowanego obiektu występującego w moim filmie, jest jednocześnie nośnikiem znaczeń, które rozwijają się w ramach transformacji obrazu. W filmie nie możemy obejść obiektu, doświadczyć jego bryłowości z różnych stron. W miejsce tego doświadczenia pojawia się informacja¹¹, którą staramy się zinterpretować w czasie trwania utworu. Gra pomiędzy ciągłym/analogowym a kwantyfikowalnym/cyfrowym charakterem obrazowania jest jedną z istotnych cech moich realizacji. Powodem zaprzęgnięcia skomplikowanego procesu pre- i postprodukcji jest chęć przewyciężenia obecnie trwających zjawisk automatyzacji w generowaniu obrazu.

11 Ze *Słownika podstawowych pojęć* Flussera – „**informacja**: nieprawdopodobna kombinacja elementów”. V. Flusser, *Ku filozofii fotografii*, Wyd. Aletheia, Warszawa 2015, s. 147.

3. Poszukiwanie obrazu, którego nie daloby się wygenerować automatycznie

„Aparat”, w rozumieniu Villem’a Flusser’a będący „narzędziem naśladowującym myślenie”¹², jest podstawą obecnie powstających „**obrazów technicznych**, czyli obrazów wytwarzanych przez aparaty”¹³. W ramy relacji „**fotografa**, czyli człowieka, który stara się wprowadzić do obrazu informacje nieprzewidziane w programie aparatu fotograficznego”¹⁴, i „**aparatu**” należy obecnie włączyć również inne aparaty, w szczególności te o charakterze cyfrowym, tj. internet, aplikacje społecznościowe, programy graficzne, jak również te, które najczęściej pozostają ukryte w aparatach, tj. algorytmy rozpoznawania i analizowania obrazów.

Należy tu wspomnieć o skokowym rozwoju algorytmów ewolucyjnych¹⁵, które obecnie wykonują zadania, które do niedawna wydawały się nieosiągalne. Wyszukiwanie obrazów na podstawie opisu tekstowego, jak i zautomatyzowane opisywanie obrazów tekstem, stają się obecnie powszechne. Podobnie jest z pisaniem tekstów przez programy komputerowe – człowiek przestaje odróżniać tekst napisany przez innego człowieka od tekstu napisanego przez program. Postęp w tej dziedzinie dokonuje się na tyle szybko, iż można spekulować na temat obrazu, który mógłby zostać wygenerowany w całości – na podobieństwo tekstu pisanego. Algorytm tworzący taki post-fotograficzny obraz mógłby korzystać zarówno z nieograniczonych zasobów fotograficznych w sieci, jak i złożonego oprogramowania graficznego. Tutaj ujawnia się spekulatywny problem, który włączam do własnej praktyki artystycznej – czy możliwym jest stworzenie obrazu, którego program nie byłby w stanie wygenerować. Problem ten przejawia się w mojej praktyce na kilku poziomach realizacji. Jedną z cech moich filmów jest skomplikowany proces produkcji, który wydaje się stać w opozycji do podstawowych właściwości większości sztucznych inteligencji, czyli wpisanych w nie procesów optymalizacji. Sztuczne wytworzenie obrazu, który podlegałby zasadzie *podwójnej produkcji*¹⁶ obecnej w moich filmach, wydaje się nieefektywne i nieekonomiczne z perspektywy automatyzacji w generowaniu obrazu, ale co może bardziej interesujące – przede wszystkim niezrozumiałe. Zakładam, iż symulacja podwójnej produkcji za pomocą dowolnych środków cyfrowych byłaby prostsza od

12 Ibidem.

13 Ibidem.

14 Ibidem.

15 „Algorytm ewolucyjny – algorytm wzorowany na biologicznej ewolucji, stosowany do zadań optymalizacyjnych i modelowania” Wikipedia, 12.04.2017,

https://pl.wikipedia.org/wiki/Algorytm_ewolucyjny, (dostęp 04.02.2018).

16 Opatruję tym terminem procesy pre- i postprodukcji analogowo-cyfrowej, opisywane w poprzednich rozdziałach.

postawienia bądź sformułowania zadania, które miałyby doprowadzić do owych przetworzeń. Oczywiście – powstałe już filmy dają się opisać za pomocą języka w taki sposób, aby program nauczył się stosować podwójną produkcję z szerokim powodzeniem. Natomiast mniej możliwym wydaje się, aby program od początku sam wpadł na pomysł napisania takiego algorytmu postępowania. Powyższe rozważania służą wytworzeniu pewnego rodzaju etosu pracy, który pozwala na rozróżnienie pomiędzy zautomatyzowanym (konceptyjnie i tematycznie) użyciem mediów (tj. popularna fotografia obecna w mediach społecznościowych) a obrazowaniem nierozpoznanym, odkrywającym odmienne od dotychczasowych sposoby stwarzania obrazu.

Podsumowując kwestię rzeczywistego rozstrzygnięcia pytania „czy możliwym jest pokonanie automatyzacji w generowaniu obrazu?”, należałoby odnieść ten problem do sfery spekulacji na temat możliwości powstania superinteligencji¹⁷, przekraczającej skumulowane możliwości całej ludzkiej populacji. Wobec hipotez dotyczących potencjalnych zagrożeń dla naszego gatunku ze strony superinteligentnych procesów optymalizacji, które potencjalnie mogłyby choćby przypadkowo doprowadzić do zagłady ludzi¹⁸, rozstrzygnięcie o możliwości symulowania przez nie obrazów może wydawać się zbyt błahe. Jeżeli jednak znacznie rozszerzymy pojęcie automatyzacji, okaże się, iż towarzyszy ona różnorodnym procesom kulturowym, ekonomicznym i społecznym, zwiększając swoją skalę już od czasów postindustrialnych i wynalezienia *aparatów* w rozumieniu Flusser’a. Postępowanie wbrew automatyzacji procesów percepcji ujawnia się jako problem stale obecny w różnych praktykach artystycznych. Interesuje mnie zaznaczenie tej kwestii w kontekście własnej twórczości, ponieważ nie mieści się ono w zakresie strategii post-konceptualnych¹⁹.

Postawa sytuująca jednostkę w kontrze do automatyzacji może odnosić się do szeregu doświadczeń i mitów kultury, a także rozważań filozoficznych i metafizycznych, z którymi zmagamy się w epoce określanej mianem „późnego kapitalizmu”. Wobec postępującej niewydolności filozoficznej i ekonomicznej, szeroko rozumianej korozji koncepcji społeczno-etycznych oraz wzmagających się zagrożeń środowiskowych, ujawnia się

17 N. Bostrom, *Superinteligencja. Scenariusze, strategie, zagrożenia*, Wyd. Helion, Gliwice 2016.

18 Ibidem, s.179-190.

19 W rozumieniu „modelu strategicznego” sztuki – będącego rezultatem przemian konceptualnych, które wchłonęły tradycyjne media sztuki, Zob. J. Verwoert, *Why Conceptual Artists Paint Again? Because They Think It's a Good Idea*, <https://www.afterall.org/journal/issue.12/why.are.conceptual.artists.painting.again.because> (dostęp 07.05.2017).

podstawa, na której opieram swoje działania w filmie *Kształt chwili*. Podstawę tę cechują próby poszukiwania, odkrywania i rozszerzania formuły dla własnej tożsamości – do znaczenia ogólnoludzkiego, lub nawet ponadgatunkowego. W obecnej chwili najistotniejszym tematem obrazowania jest dla mnie refleksja nad kształtem obrazowania w ogóle – ponieważ „oddycham” wszechobecnym obrazem i jego przetworzeniami. Medytacja nad tym oddechem jest próbą odkrycia, uświadomienia, kwestionowania, wątpienia, omijania gotowych sposobów konstruowania współczesnego postrzegania. Poszukiwanie obrazu generującego zwątpienie we własnym obrębie jest próbą odnalezienia obrazu prawdziwego.

4. Środki wyrazu w obrazie stereograficznym. Obraz płaski i trójwymiarowy w filmie

Produkcja filmu *Kształt chwili* oparta jest na doświadczeniach z realizacji poprzednich filmów animowanych i odkrytych za ich pomocą zasad pre- i postprodukcji, które nazywam też *podwójną produkcją*. W każdej z opisanych realizacji rozwijałem określony algorytm postępowania w ramach techniki animacji. W mojej realizacji doktorskiej nowym środkiem wyrazu jest stereoskopowy obraz trójwymiarowy. Obrazowanie 3D niesie ze sobą odmienne wyzwania w zakresie produkcji, zarówno technologiczne, jak i wyrazowe. W celu osiągnięcia efektu trójwymiarowości każdy kadr sfotografowany jest podwójnie, z przesunięciami odpowiadającymi widzeniu dwuocznemu – powstają obrazy dla lewego i prawego oka. Wykorzystanie techniki animacji poklatkowej w produkcji s3D²⁰ umożliwia korzystanie z jednego aparatu fotograficznego umieszczonego na szynie – każde przesunięcie wykonane jest ręcznie podczas procesu animacji na planie filmu. Wykorzystuję tym samym technikę stereoskopową już w procesie produkcji – w odróżnieniu od technik, w których pojedynczy obraz przetwarzany jest w stereograficzną parę obrazów dopiero na etapie postprodukcji. Taka produkcja s3D wymaga podwójnych nakładów pracy oraz uważności na planie. Przez uważność należy tu rozumieć ciągle sprawdzanie tego, jak działa efekt trójwymiarowości podczas zdjęć, ponieważ błędy popełnione na tym etapie są trudne bądź niemożliwe do naprawienia w postprodukcji. W przypadku moich animacji poklatkowych oznacza to wymóg sprawdzania, jak przebiega fuzja trójwymiarowa rejestrowanych obrazów fotograficznych na bieżąco²¹. Użycie techniki s3D, jako elementu wyrazu w filmie, jest zależne od różnych czynników, do których będę się odnosił.

Cechy fotografowanych obiektów, tj. tekstura i kształt – są istotne ze względu na jakość obrazowania s3D. Motywy, których używam, czyli bloki kartek ustawione w szeregach – są dobrym nośnikiem informacji o głębi w obrazie, ponieważ zawierają teksturę w postaci powtarzalnych wertykalnych kształtów. Wpływa to dodatnio na jakość wymodelowania bryły, a co za tym idzie – efektu trójwymiarowości. Jest to rezultat użycia jednego z podstawowych kluczy monoskopowej percepcji przestrzennej²², jakim jest pozycja przedmiotów względem horyzontu. W tym przypadku obraz całości animowanych obiektów współgra z ich poszczególnymi elementami/kartkami, dodatkowo odnoszącymi się do skali w układzie horyzontalnym. Należy podkreślić, iż stereoskopowe

20 Terminu s3D (stereoskopowe 3D) będę używał dla odróżnienia od powszechnie występującego terminu 3D, który oznacza grafikę komputerową.

21 Zob. B. Mendiburu, *Filmowanie w 3D*, Wyd. Wojciech Marzec, Warszawa 2011.

22 Ibidem, str. 14-16.

i monoskopowe klucze percepcji przestrzennej, przenikając się wzajemnie, mogą dodatkowo bądź ujemnie wpływać na budowanie poczucia głębi w obrazie. Podstawowa wiedza z zakresu s3D, z której korzystałem podczas pre-produkcji filmu *Kształt chwili* pozwoliła mi na uniknięcie wielu błędów wpływających ujemnie na jakość efektu trójwymiarowości. Jednocześnie nietypowe motywy użyte w filmie komplikują odczucia związane z obrazem filmowym. Część wiedzy zdobywanej podczas realizacji filmu w 3D związana jest z poszczególnymi rodzajami motywów, charakterystycznymi dla danej sceny.

Istotną cechą obrazu, który buduję, jest specyficzny sposób odczuwania skali animowanych obiektów w kontekście obrazów, które animują się na ich powierzchniach, czyli przedstawień ludzkich. Wizerunki te pozbawione są efektu głębi – na rzecz brył, które są przedstawione trójwymiarowo. Taki sposób podkreśla płaskość i umowność obrazowania. Generalnie w całości przedstawienia podjęta zostaje iluzoryczna gra związana z efektem głębi, aby następnie w części obrazu wyzbyć się tej iluzji – pozostawiając sugestię przedstawień ludzkich jako meta-obrazów – informacji o obrazach.

Każda ze scen w nieco odmienny sposób gra ze skalą przedstawień, najczęściej jednak komunikując w efekcie końcowym – bądź skalę bliską ludzkiej, bądź będącą rezultatem hipo-stereo czyli tzw. „efektu olbrzyma”²³, który zachodzi, gdy ustawienie odległości międzysoczewkowej na fotografowany stereoskopowo motyw, jest mniejsze od odległości pomiędzy oczami, wynoszącej ok. 65 mm. Ponieważ w większości scen używam odległości międzysoczewkowej poniżej 50 mm (najczęściej 20-30 mm), rezultatem jest odczucie większej skali animowanych obiektów od ich rzeczywistej wielkości na planie zdjęć. Aby podkreślić ich miniaturowy charakter, musiałbym użyć rozstawu międzysoczewkowego powyżej 65 mm – doprowadzając tym samym do hiper-stereo czyli „efektu karła”²⁴. Utrzymanie efektu na percepcję wymiarów na poziomie standardowego lub hipo-stereo pozwala – aby w kontekście skali motywów ludzkich – skala całości przedstawień oscylowała pomiędzy naturalną a monumentalną. Drugą cechą obrazu stereoskopowego, która wpływa na percepcję rozmiaru, jest efekt lokalizacji²⁵ obrazu względem płaszczyzny ekranu. Gdy konwergencja²⁶ zachodzi w płaszczyźnie ekranu/okna stereoskopowego, odczucie skali jest zbliżone do naturalnego. Natomiast, gdy motyw ukazany jest w tle, w płaszczyźnie „za ekranem” – ulega powiększeniu. Podobnie się dzieje w przypadku lokalizacji obiektu „przed ekranem” – ulega on percepcyjnemu

23 Ibidem, str. 21-22.

24 Ibidem, str. 21-22.

25 Ibidem, str. 94-95.

26 „konwergencja: ruch zbieżny gałek ocznych, przecinanie się osi optycznych oczu przy patrzeniu na bliski obiekt”, Słownik Języka Polskiego, <https://sjp.pl/konwergencja>, (dostęp 6.07.2017).

zmniejszeniu. Dlatego obiekty skrajnie „wychodzące z ekranu” sprawiają wrażenie miniaturowych, a obiekty ukazane daleko w głębi uchodzą za gigantyczne. Zaznacza się tu środek, który stosuję w całym filmie – polegający na poddawaniu próbom percepcji widza – tak, aby rozstrzygał on skalę percypowanych motywów na przestrzeni trwania utworu.

Opisywane tu techniczne aspekty pre-produkcji trójwymiarowej animacji stereograficznej są niezwykle istotne, gdyż w podstawowy sposób wpływają na odbiór filmu – budują odczucia związane z przebiegiem scen filmowych. Jednocześnie będąc relatywnie słabo poznanymi – w kontrze do klasycznych „płaskich” środków filmowych – otwierają pole do eksperymentowania.

Przygotowując scenopis filmu realizowanego w s3D, należy uwzględnić moc efektu 3D na przestrzeni trwania utworu²⁷, wpływającą na jego dynamikę. Duża rozpiętość głębi potrafi być męcząca, więc w filmach wykorzystywana bywa najczęściej tylko w niektórych scenach, podczas gdy efekt 3D na poziomie średnim lub małym – obraz zbliżony do płaskiego – pozwala „odpocząć” widzowi. Stopniowanie głębi obrazu staje się kolejnym środkiem filmowym, na podobieństwo dynamicznego montażu, użytej ogniskowej obiektywu lub ścieżki dźwiękowej.

Reasumując – użycie powyższych odmiennych środków stereoskopii dodaje składnik filmu, który można by określić jako mniej analityczno-informacyjny, a bardziej odcuciowo-wrazeniowy. Technologia wyświetlania oparta jest na podstawowej metodzie anaglifowej²⁸, dobrze znanej i wymagającej nieskomplikowanej technologii (tanie okulary czerwono-cyjanowe). Obraz czarno-biały sprawdza się dobrze w tym przypadku, gdyż jest poprawnie wyświetlany w 3D. Oglądanie filmu bez użycia okularów również jest możliwe. Taka wersja – wzbogacona estetycznie czerwono-cyjanowymi obrysami krawędzi motywów – jest atrakcyjna wizualnie, a film działa na zwyczajnych zasadach klasycznego „płaskiego” obrazu, będąc pozbawionym wrażeniowej warstwy obrazu 3D. Tym samym – jeden film można percypować na dwa sposoby. W przypadku ekspozycji w warunkach galeryjnych porównywanie odczuć stwarza dodatkową wartość.

27 Zob. B. Mendiburu, *Filmowanie w 3D*, Wyd. Wojciech Marzec, Warszawa 2011.

28 W metodzie anaglifowej zróżnicowanie obrazów przeznaczonych dla prawego i dla lewego oka, osiąga się przy pomocy zróżnicowania koloru zobrazowanych przedmiotów, w obszarach, w których wynika to z odmiennego (dla każdego oka) punktu widzenia. Okulary do oglądania obrazów anaglifowych posiadają odmienne filtry barwne. Dzięki temu w ramach jednego obrazu, może nastąpić separacja obrazów dla każdego oka, a następnie połączenie dwu obrazów w jeden dzięki zjawisku fuzji 3D. [M.S.]

Część druga

Kształt chwili

Poszczególne sceny filmu *Kształt chwili* kierują się odmiennymi zasadami funkcjonowania animowanych obiektów. Jedne odwołują się do przestrzeni filmu – jak gdyby obraz wideo ujawniał to, co znajduje się w wymiarze widzialnym tylko za pomocą animowanych brył, ale stanowił integralną część przestrzeni tła. Inne działają na podobieństwo ekranów wyświetlających składnik filmu, ale nie wchodzących w interakcje z tłem. Trzeci typ operuje w istotniejszy sposób kształtem animowanego obiektu. Przyjęcie odmiennych zasad budowania obrazu sprawia, iż każda ze scen filmu jest niepowtarzalną, integralną całością, która mogłaby funkcjonować również oddzielnie. Jednakże połączenie różnorodnych zasad w jednym filmie sprawia, że poszczególne sposoby rozbijają automatyczne odruchy widza. Zwracając uwagę różnorodnością formy, motywy oddalają się od siebie w czasie i przestrzeni, wydzielają wymiary o odmiennej fizyce, funkcjonują w złożoności. Każda ze scen wpływa na kolejne, podważając je. Nagromadzenie buduje obraz domyślnej całości, stającej się światem o niezmierzonej ilości wymiarów – rozwiązań. Jakże niesie to ze sobą implikacje dla całego filmu?

Każda scena *Kształtu chwili* jest wynikiem planowanego przeżycia lub zdarzenia, które następnie zostało przetworzone i włączone w obszar filmu. Planowanie tych zdarzeń nie jest szczegółowe. Może np. chodzić o nagranie motywów w pejzażu, co wymaga zaopatrzenia w sprzęt rejestrujący i spaceru, a reszta jest reakcją na zastaną sytuację. W tym sensie film oparty jest na planowanej improwizacji, posiadającej cechy działania eksperymentalnego. Przeżycia, które zapisały się w postaci scen, niosą ze sobą ciężar istotności, wyodrębnienia i zapamiętania w prywatnym wymiarze. Często są wynikiem „pospolitych doświadczeń niespodziewanie rosnących w siłę [które] [p]rowokują prozaiczną przemianę percepcji na podobieństwo długiego spaceru bez telefonu”²⁹. Przemiana percepcji dokonuje się poprzez fakt rejestrowania, nagrywania, fotografowania. *Kształt chwili* tylko pośrednio odnosi się do hipotetycznej „chwili”, rozumianej jako „podglądanie” jakiegoś zdarzenia. Budowanie sceny jest budowaniem zdarzenia samego w sobie i nadawaniem mu kształtu w takim sensie, że zdarzenie to nie miałoby szansy zaistnieć bez filmu. Każdą ze scen kształtuje szereg relacji z medium i z hipotetycznym odbiorcą, ale przede wszystkim relacje z własnym postrzeganiem i odkrywaniem

29 M. Sadowski, *Kompozycja z brakującymi słowami*, tekst towarzyszący wystawie w Galerii Skala, Poznań 2016.

specyficznie rozumianej tożsamości. Motywy, konstrukcję oraz sposób mojego myślenia przybliży dodatkowa analiza poszczególnych scen filmu.



Wydruki kadrów filmowych w pracowni, przydatne w opracowaniu kolejności scen, struktury i montażu filmu. (fot. M. Sadowski)

Scena Syn [0'13" - 1'12"]

Pierwsza scena, w odróżnieniu od większości pozostałych scen, nie została szczegółowo zaplanowana. Dostała się do filmu po wstępnym montażu, w którym brakowało sceny otwarcia. Obraz ten spełnia kilka funkcji. Początek sceny operuje statycznymi ujęciami, które dopiero zaczynają się rozkręcać i synchronizować, a tym samym ukazują początek filmowej iluzji ruchu. Również iluzja głębi obrazu 3D wprowadzana jest z opóźnieniem, gdyż początkowy kadr jest płaski i wypełnia cały ekran. Po chwili następuje odjazd, odkrycie sytuacji na planie filmowym animacji. Te wprowadzenia stanowią przejście pomiędzy fotografią a rzeźbą, według ogólnej zasady *płaska fotografia – ruchoma fotografia – film – stawanie się obiektem – rzeźba-film*. Interesuje mnie pokazywanie umownego statusu takich transformacji, wynikającego poniekąd z zawłaszczających właściwości medium cyfrowego.

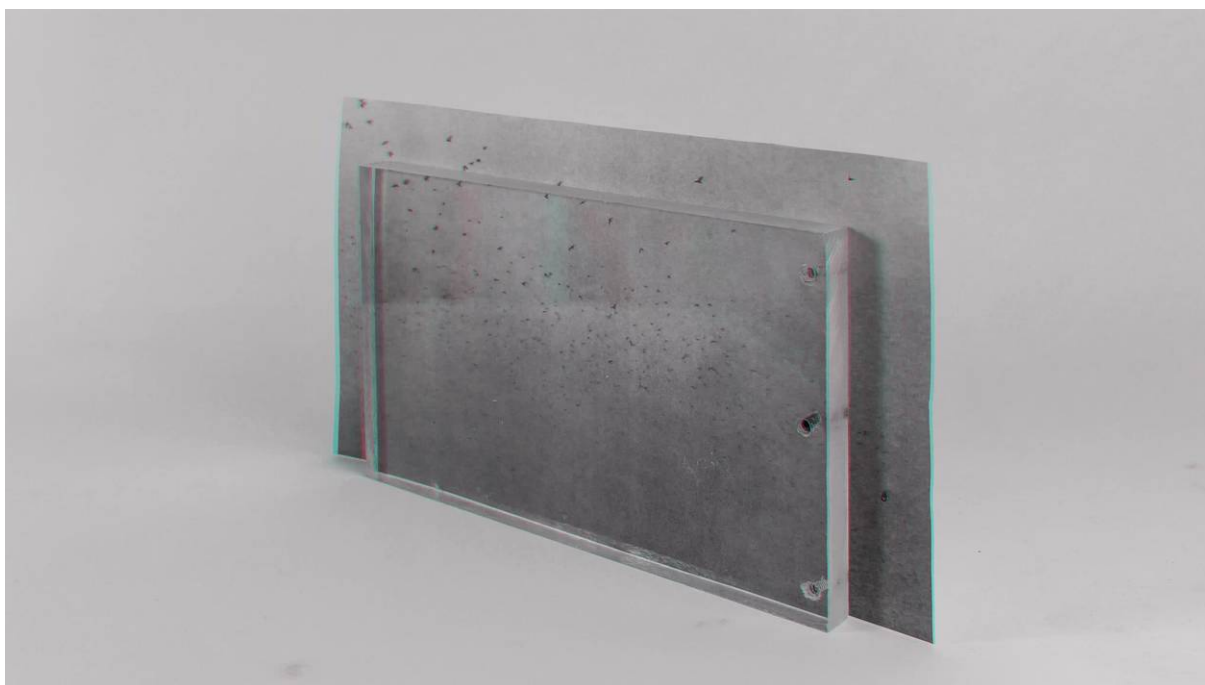
Istotny jest obraz – portret mojego syna. Scena została nagrana do domowego archiwum, a jej użycie w filmie nie było zaplanowane. Będąc w dużej mierze dziełem przypadku, scena wynika z interakcji rodzicielskich nawyków filmowania, odkrywania pierwszych poczynąń dziecka, z sytuacją za oknem. Właśnie chaotyczność kontekstu powstania nagrania zadecydowała o jego późniejszym użyciu. Od dłuższego czasu zastanawiałem się nad możliwością sportretowania syna na potrzeby filmu, ale zniechęcała mnie domyślna sztuczność, a co za tym idzie nieznośna natarczywość takiej sytuacji, jak gdyby stojąca w kontrze do naturalności rozwoju dziecka, miłości ojcowskiej i bezinteresowności. Czułem niechęć do posługiwania się wizerunkiem własnego dziecka w swojej sztuce. Jednak przypadek okazał się brakującym elementem filmu. Motywem-niuansem, który idealnie pasuje do obrazu stał się gest wskazywania przez dziecko. Gest ten nabiera złożoności, gdy nie jest pewne, na co wskazuje dziecko – na chmurę ptaków czy na źródło światła. W momencie, kiedy we wnętrzu pomieszczenia gaśnie światło, okazuje się ono odbiciem żarówki w szybie. Synchronizacja gestu wskazywania i uwaga widza zostają zaburzone. Po chwili gest wskazywania powtarza się, upewniając w przekonaniu, iż mogliśmy się pomylić co do początkowego obiektu, na który wskazuje dziecko.



Kształt chwili, Mateusz Sadowski, 2018, kadry z filmu

Scena *Ptaki* [1'12" - 1'25"]

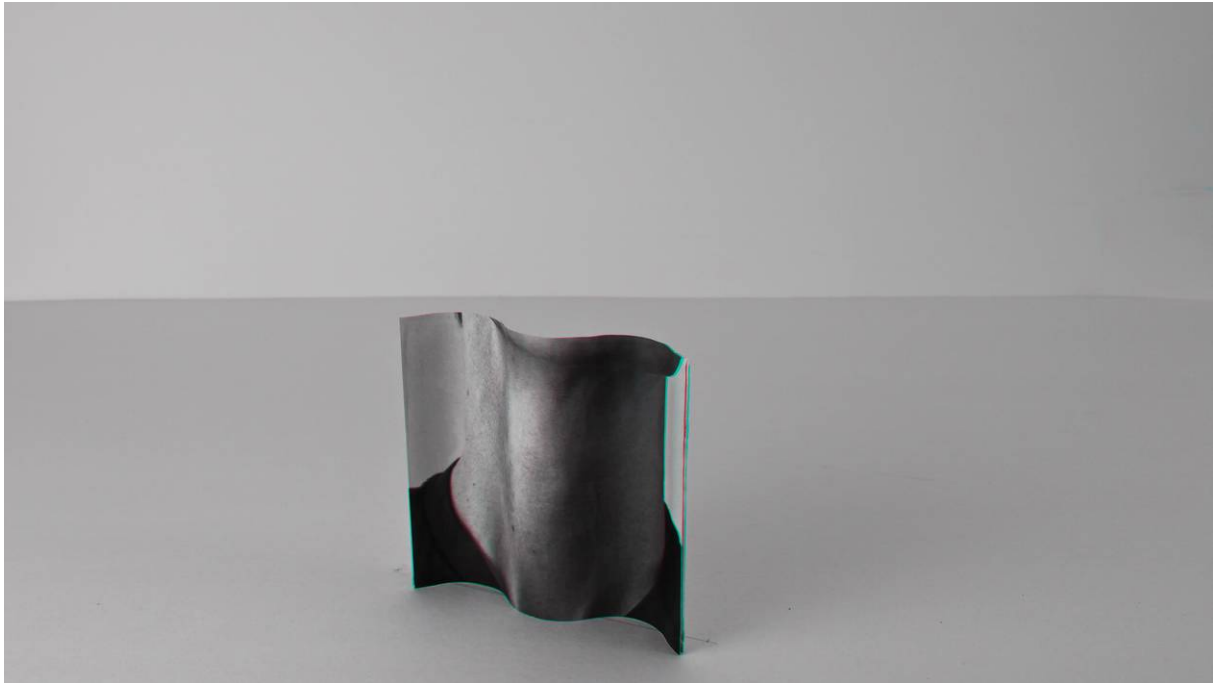
Scena odnosi się do poprzedniej, izolując z niej motyw ptaków i domyślnej szyby. Istotne są relacje poszczególnych elementów. Uwydatniona grubość szyby podkreśla właściwości oddzielające, a odbicia w jej powierzchni – właściwości rozpraszające. Obraz ptaków jest dosłownie większy od szyby, wskazując na jej ograniczony zasięg – zasięg ograniczonej skali sposobu oglądu, redukcjonizm wycinkowego oglądu. Rzeźba zaczyna obracać się pod koniec ujęcia, wskazując na zmianę perspektywy, dążenie na zewnątrz.



Kształt chwili, Mateusz Sadowski, 2018, kadr z filmu

Scena *Szyja* [1'26" - 1'56"]

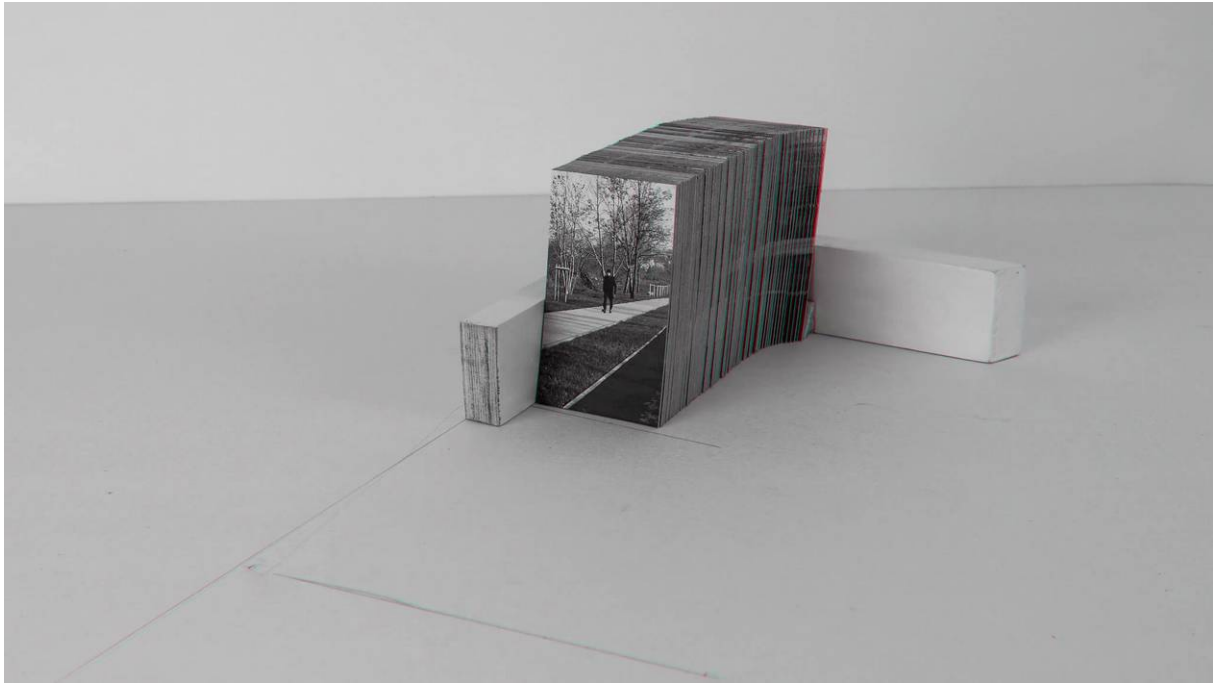
Motyw szyi może nieść ze sobą konotacje takie, jak: obnażenie, bezbronność, oddychanie, jedzenie, biologiczność, podział, kontrolowanie/brak kontroli, podporządkowanie, łączenie, bezimiennność. Zainteresował mnie jako motyw-kłucze o potencjalnie wielu znaczeniach, niekoniecznie ustanowiony kulturowo i ściśle zhierarchizowany symbolicznie. Nieruchomej fotografii szyi nadany został ruch filmowy w postaci dynamicznego falowania. W połowie sceny ruch falowania przechodzi metamorfozę do postaci cyfrowej. Fotografia animuje się w sposób poklatkowy, blok kartek narasta. W „płaskim” teraz obrazie szyi, ruch motywu odznacza się zanikającym efektem cyfrowego falowania. Obraz cyfrowy występuje tu jako następstwo zjawiska analogowego, będąc jego powidokiem lub wspomnieniem.



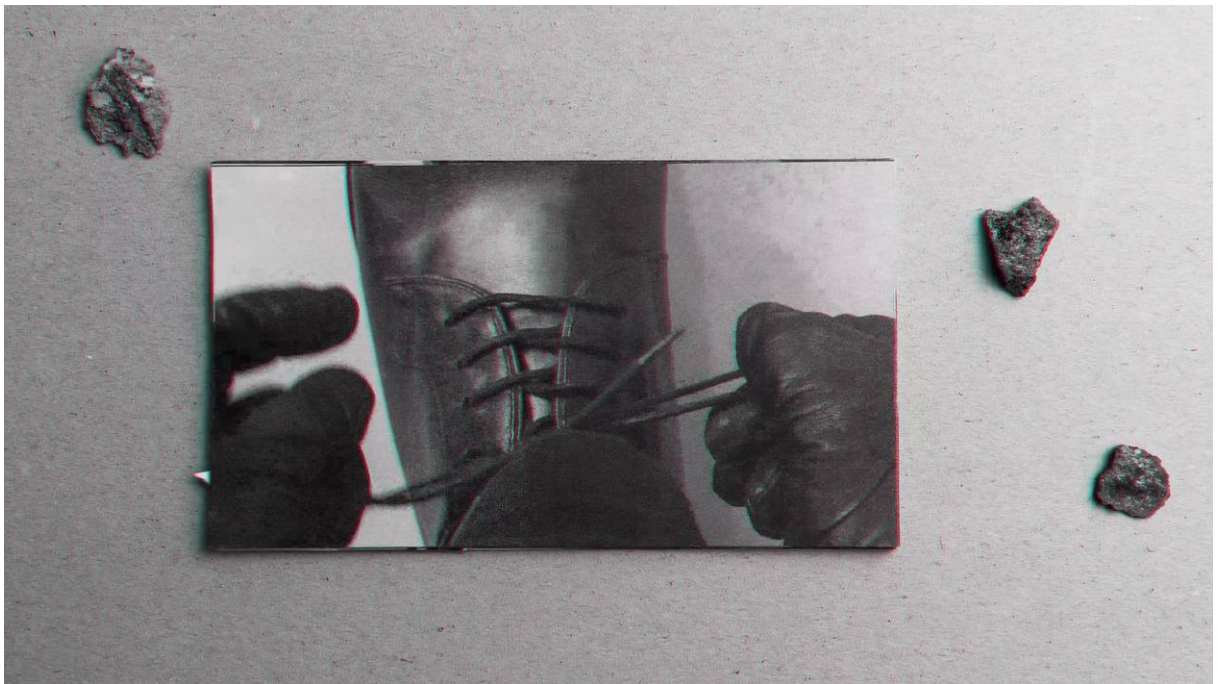
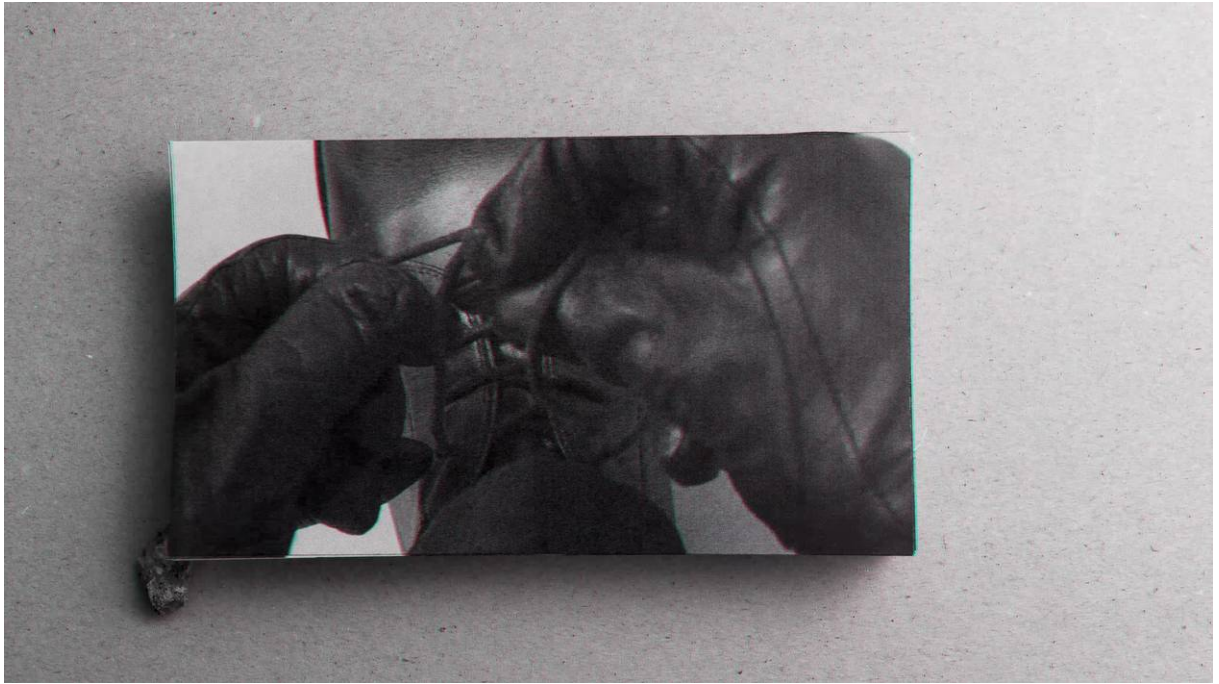
Kształt chwili, Mateusz Sadowski, 2018, kadry z filmu

Sekwencja *Spacer, sznurówka, bieg* [1'56" - 2'40"]

Czwarta scena w istotny sposób zmienia sposób przedstawienia przestrzeni w filmie. W sposób bezpośredni wiąże przestrzeń planu animacji z przestrzenią filmową występującą w animowanym obiekcie. Sam obiekt komplikuje się w sferze rzeźbiarstwa. Zachwiana zostaje funkcja kartek jako nośnika wyświetlającego obraz z odmiennej niż plan filmowy czasoprzestrzeni. W tej scenie skojarzony zostaje ruch kartek z ruchem postaci na uprzednio sfilmowanym planie. Następuje ruch postaci/rzeźby filmowej według schematu: *chód (zanikanie ilości kartek) – zatrzymanie (pojedyncze animowane kartki) – scena łącznik – scena bieg (narastanie ilości kartek)*. W scenie-łączniku następuje zmiana motywu. Z pierwszoosobowej perspektywy obserwujemy detaliczny, żmudny proces wiązania sznurówek buta w rękawiczkach. Celowo przedłużający się motyw ustanawia powiązanie widza z dobrze znaną czynnością. Czynność jest zwyczajna sama w sobie, ale w filmie banał przedstawienia zostaje poddany w wątpliwość, stanowiąc ironiczny akcent. Zaawansowany proces animacji poklatkowej 3D służy oddaniu doznania będącego w rejestrze skrajnie nieefektywnych, codziennych doznań w rodzaju zwyczajnych czynności, pozostających na marginesie egzystencji. Wszystkie sceny w sekwencji podane są w prosty, przyczynowo-skutkowy sposób następowania po sobie wydarzeń. Oprócz bloków kartek, w scenach pojawia się kolejny przedmiot pełniący funkcję suwaka, od którego zależy ruch postaci wpleciony w szerszą, domyślnie zautomatyzowaną mechanikę działania.



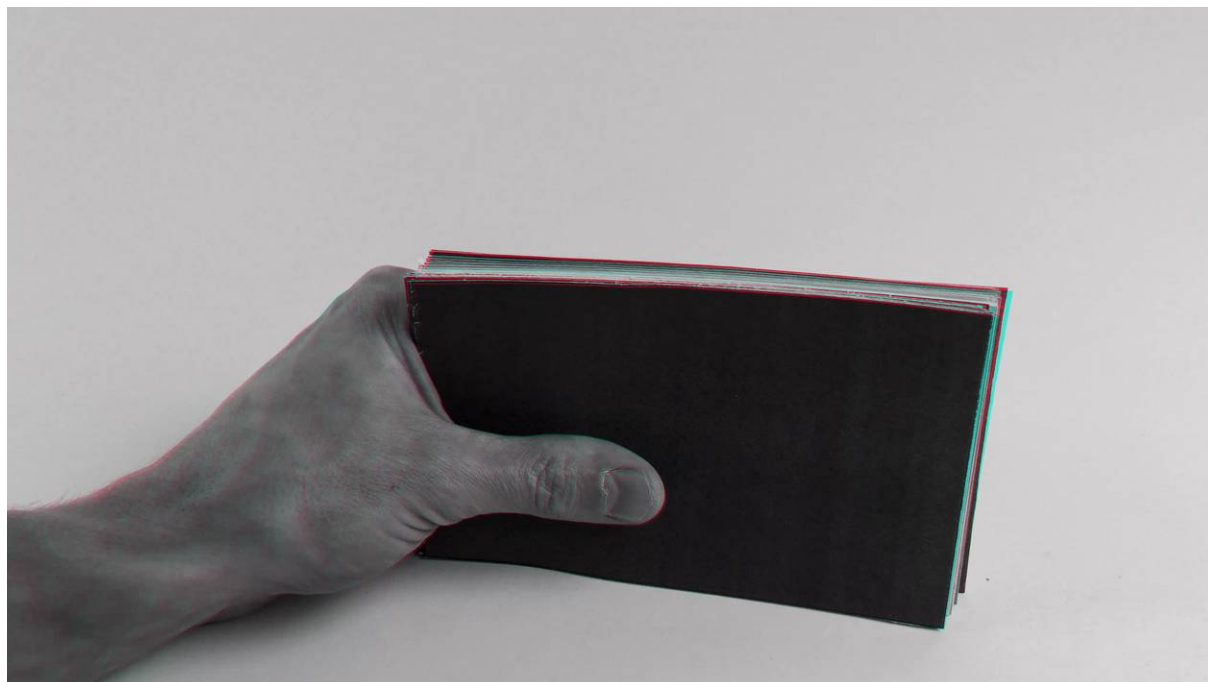
Kształt chwili, Mateusz Sadowski, 2018, kadry z filmu



Kształt chwili, Mateusz Sadowski, 2018, kadry z filmu

Scena *Ręka + przyciemnienie* [2:41 – 2:46]

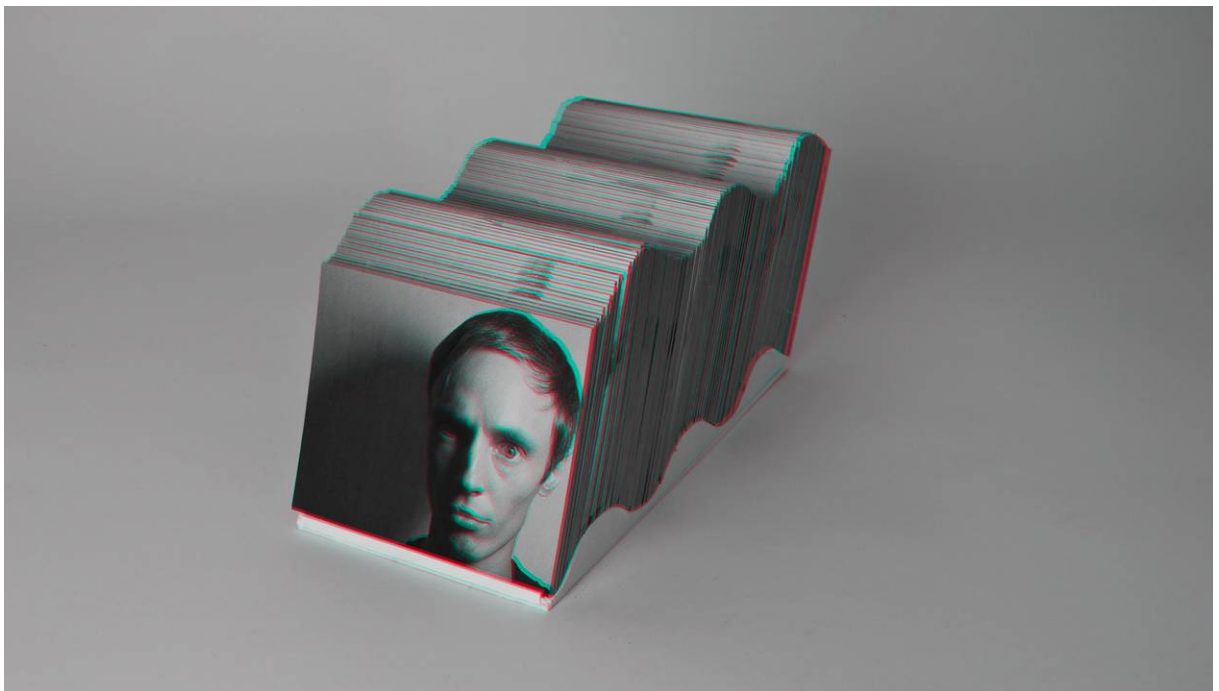
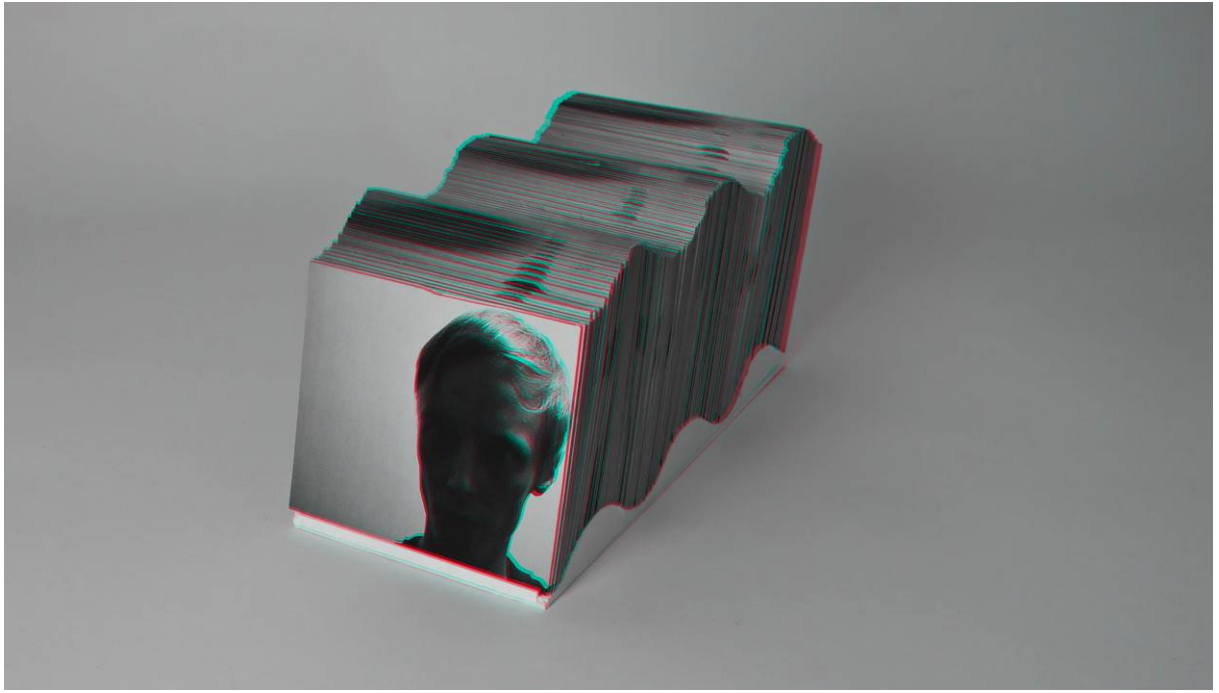
Krótkie ujęcie jest pierwszą (z dwóch) meta-animacją, w której poza blokiem kartek pojawia się ręka. Ręka miała spowodować ukazanie kolejnej warstwy pracy, wskazując na manualny charakter wszystkich działań. Jednocześnie motyw przyciemnienia stanowi wprowadzenie do kolejnej sceny.



Kształt chwili, Mateusz Sadowski, 2018, kadr z filmu

Scena *Autoportret* [2'47" - 3'15"]

Autoportret stanowi decyzję o przedstawieniu siebie w określony sposób. Nieuchronność wrywkowości, braku obiektywizmu i redukującego charakteru auto-portretowania miała zostać zachwiana poprzez sposób oświetlenia wizerunku, zmieniający się wraz z każdą kolejną klatką sceny. Zapętłony obraz odnosi się do światła, którego zmienny charakter nie pozwala na ostateczne ustalenie sposobu przedstawienia, wskazując na proces i możliwość zmiennego oglądu. Falowy charakter animowanego obiektu nawiązuje do sceny *Szyja* oraz falowego sposobu przedstawiania właściwości fizycznych światła.



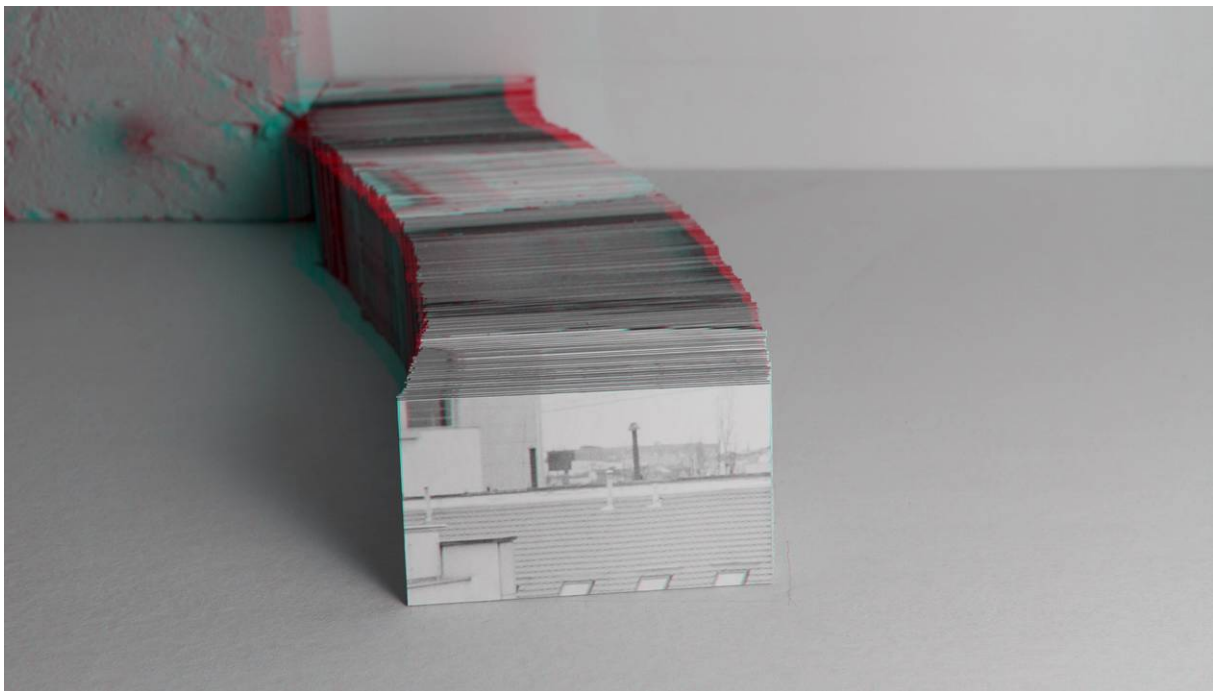
Kształt chwili, Mateusz Sadowski, 2018, kadry z filmu

Sekwencja *Spojrzenie/widok/ręce* [3'15" - 3'57"]

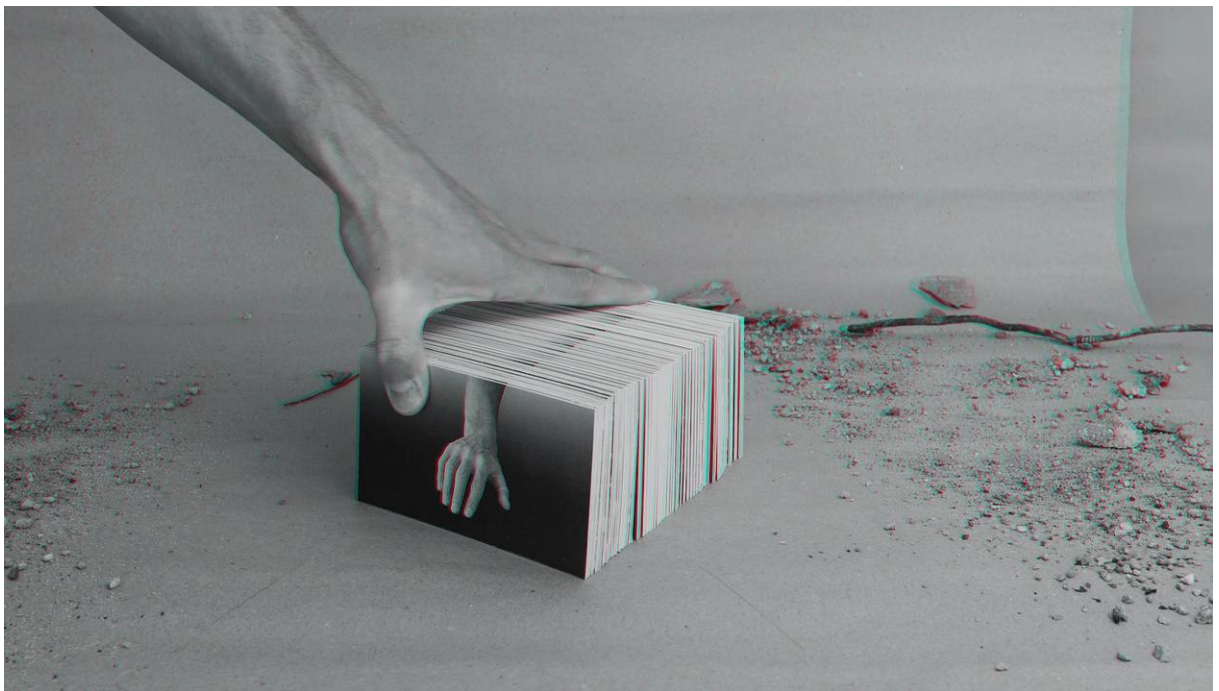
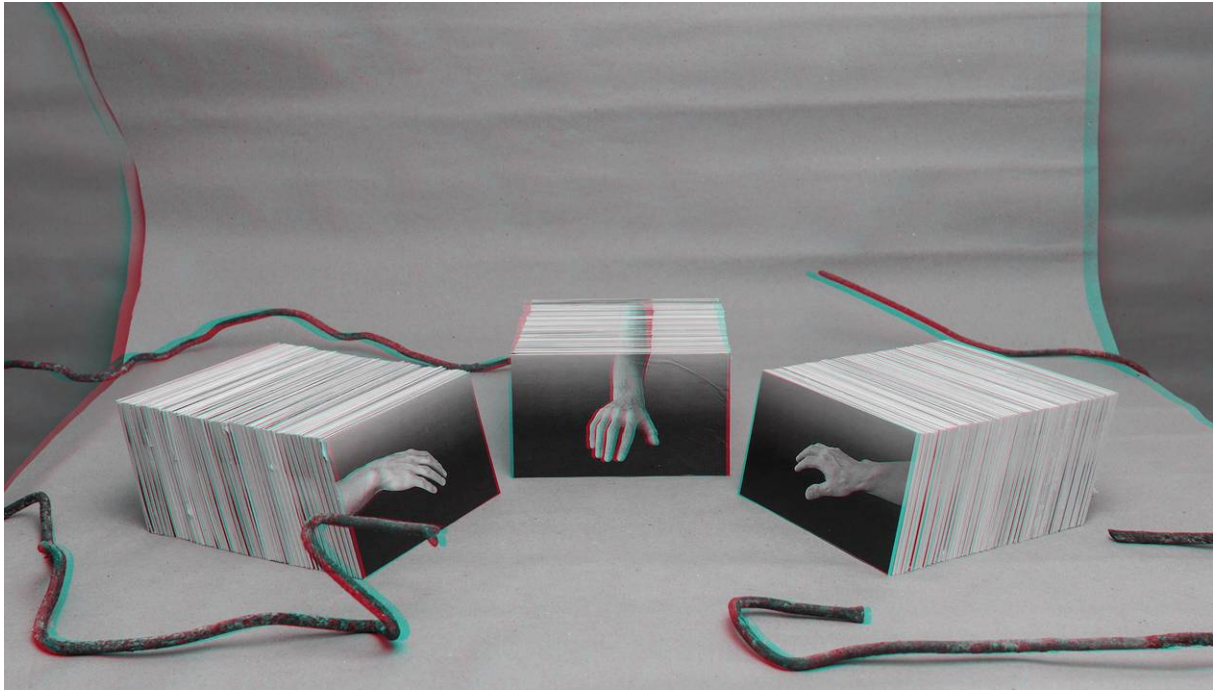
Scena *Spojrzenie/widok* składa się z rzeźby filmowej, która rozwija sposób animacji ze sceny *Spacer*. Zmiany w położeniu bloku wydruków odpowiadają domyślnej przestrzeni ulokowanej gdzieś pomiędzy planem filmowym a planem ostatecznej animacji poklatkowej. Tym razem animowany obiekt jest niejako przedłużeniem spojrzenia widza/kamery, jego wodzenia wzrokiem pomiędzy detalem krajobrazu a detalem oczu spoglądających w obiektyw. Obiekt tworzy rodzaj ruchomego tunelu, który zmieniając swoje położenie w przestrzeni, zmienia źródło widoku. Ta scena podzielona jest na dwie części, tworzące klamrę dla scen, w których występują animowane ręce.

W scenie *Ręce* występują trzy ustawione centralnie obiekty ze zsynchronizowanym wzajemnie obrazem ręki stukającej palcami o podłoże. Każdy obraz ukazany jest pod innym kątem widzenia, jak gdyby będąc lustrzanym odbiciem jednej ręki.

W sekwencji występuje coś, co określiłbym jako gra z patrzeniem, automatyką skojarzeń i gestów. Polega to na kojarzeniu ruchu palców rąk z ruchem „tuneli” patrzenia, ich formy z formą drutów zbrojeniowych oraz pozawerbalnego, intuicyjnego mnożenia wzajemnych tego typu powiązań. Powiązania te, z reguły podświadome, dają się układać w ciągi skojarzeń również zwerbalizowane, np.: *wzrok – przewód – tunel – palec – zbrojenie – spoiwo – spojrzenie - gest*, a więc dalej: *wzrok – spoiwo, palec – przewód, wzrok – ręka, spojrzenie – gest*, itp. Podany ciąg skojarzeń jest przykładowym, jednym spośród wielu możliwych. Generalnie interesującym wydaje się natomiast balansowanie wizualne w polu możliwych powiązań między obrazami, których relacje nie są ani bezpośrednie, ani przypadkowe. Ten rodzaj zasady towarzyszy całemu filmowi, a w opisywanej sekwencji jest szczególnie wyraźny.



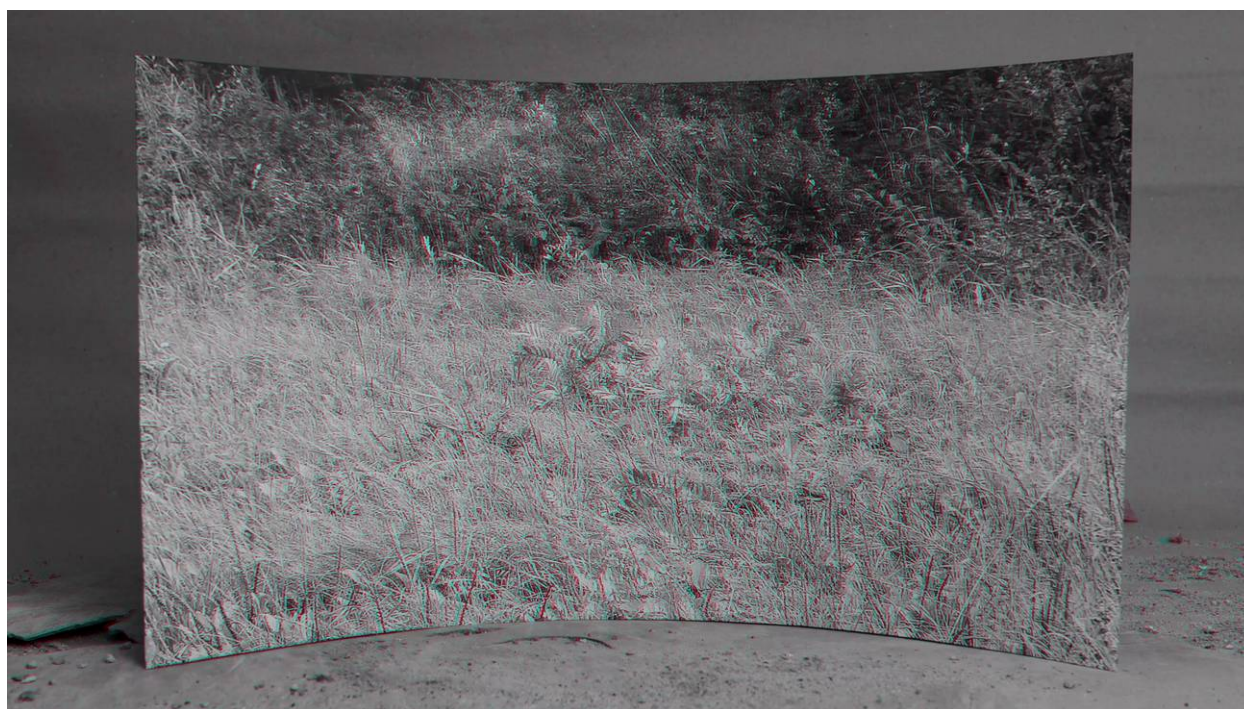
Kształt chwili, Mateusz Sadowski, 2018, kadry z filmu



Kształt chwili, Mateusz Sadowski, 2018, kadry z filmu

Scena *Łąka* [3'57 – 4'09"]

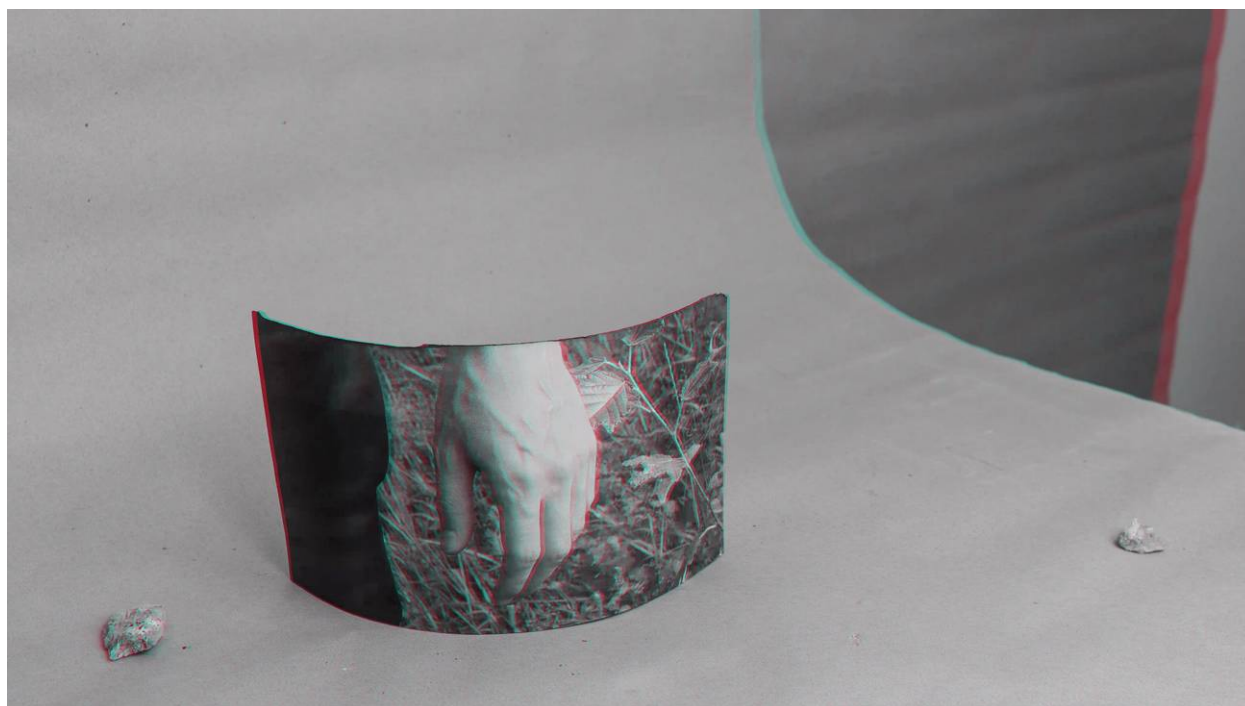
Obraz w tej scenie działa na innych zasadach niż dotychczasowe – wychodzi na pierwszy plan, ponieważ tym razem medium jest jak płaski ekran, bez formy bloku kart. Ekran wygięty jest do środka, jak gdyby zasysał pejzaż łąki, który wyświetla. Uproszczenie sceny pozwala swobodnie śledzić ruch drobnych szczegółów bogatego w detale obrazu roślinności. Obraz łąki kontrastuje z obrazem planu animacji, pokrytym piaskiem i drobnymi kamieniami. Jest to zastosowanie kontrastu wewnętrznego w scenie. Kategorią kontrastu wewnętrznego posługują się często w ramach poszczególnych obrazów, scen, sekwencji, bądź całych utworów. Tutaj występuje mała głębia, w kontraście do poprzedniej sceny *Spojrzenie*, w której występowała duża głębia efektu 3D. *Scena* wprowadza do drugiej części całego utworu.



Kształt chwili, Mateusz Sadowski, 2018, kadr z filmu

Scena *Ręka/kamienie* [4'09" - 4'17"]

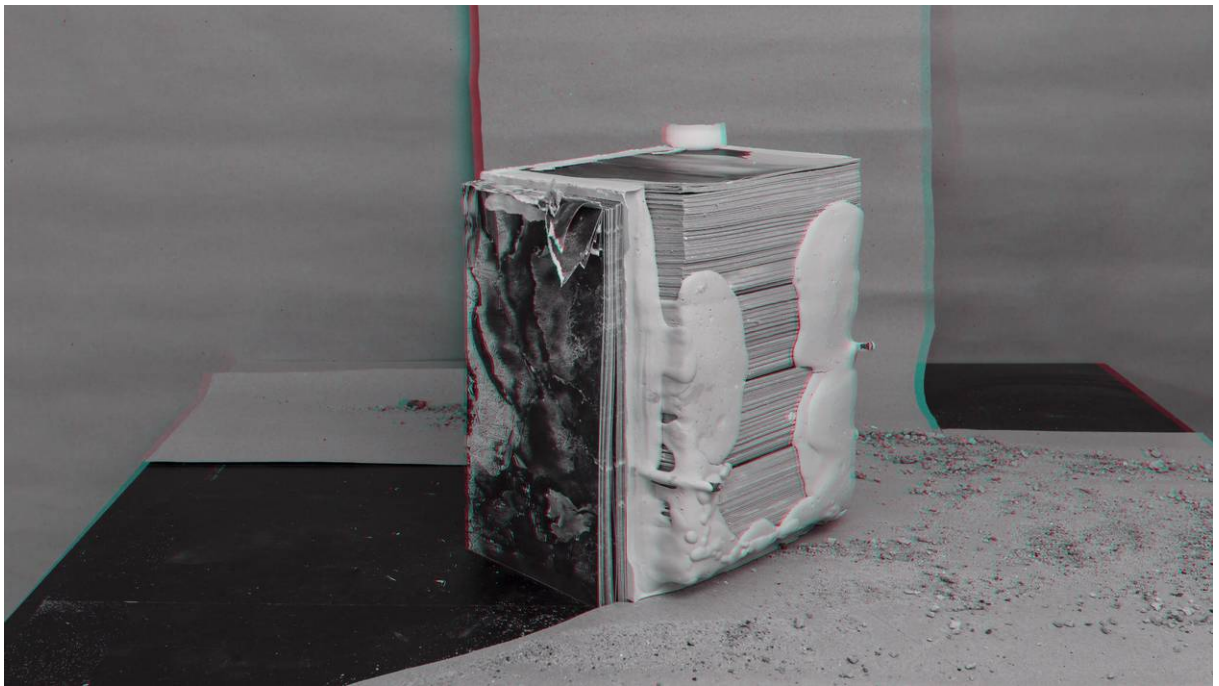
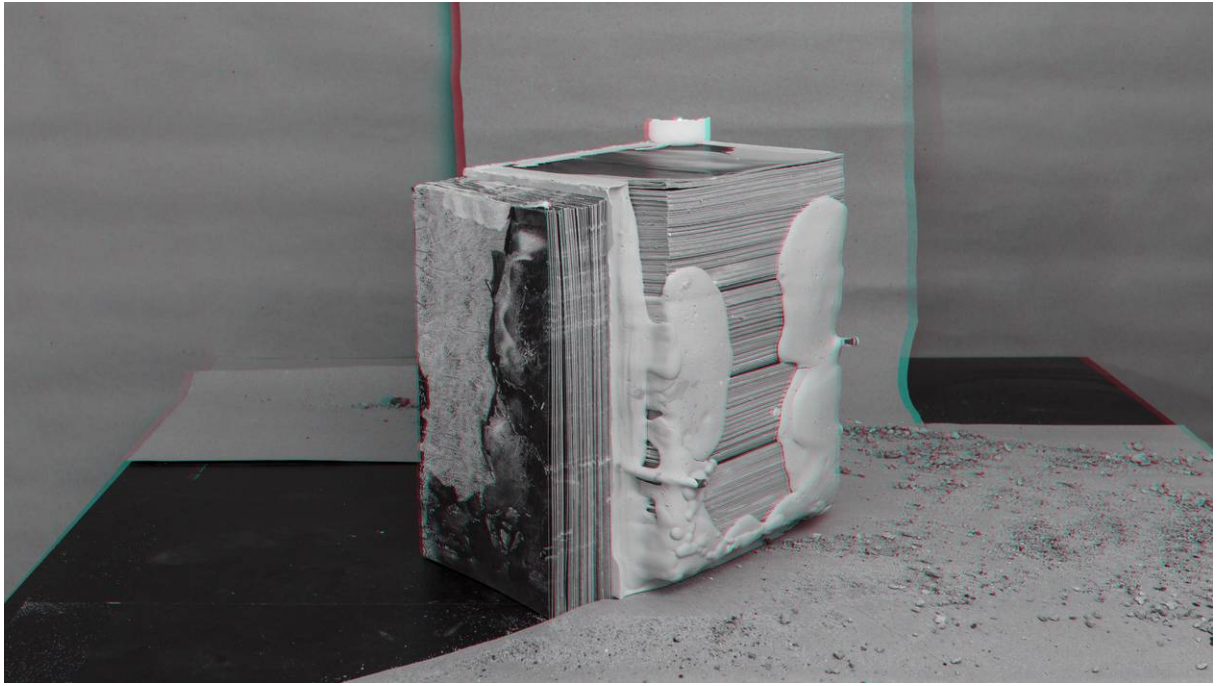
Scena przedstawia nową zasadę interakcji nagrania z otoczeniem studia. Obrót sfilmowanej ręki znajduje odzwierciedlenie w obrotach kamieni leżących na planie animacji. Gest ręki zostaje wyjęty ze studia, łąka stanowi teraz jego tło. Pojawia się motyw destrukcji – nadpalone górne krawędzie klitek obiektu filmowego, które są zapowiedzią kolejnej sceny. Również ogólne elementy planu animacji zostają zróżnicowane w głębi, nabierają trójwymiarowej złożoności.



Kształt chwili, Mateusz Sadowski, 2018, kadr z filmu

Scena *Spalanie* [4'17" - 4'38"]

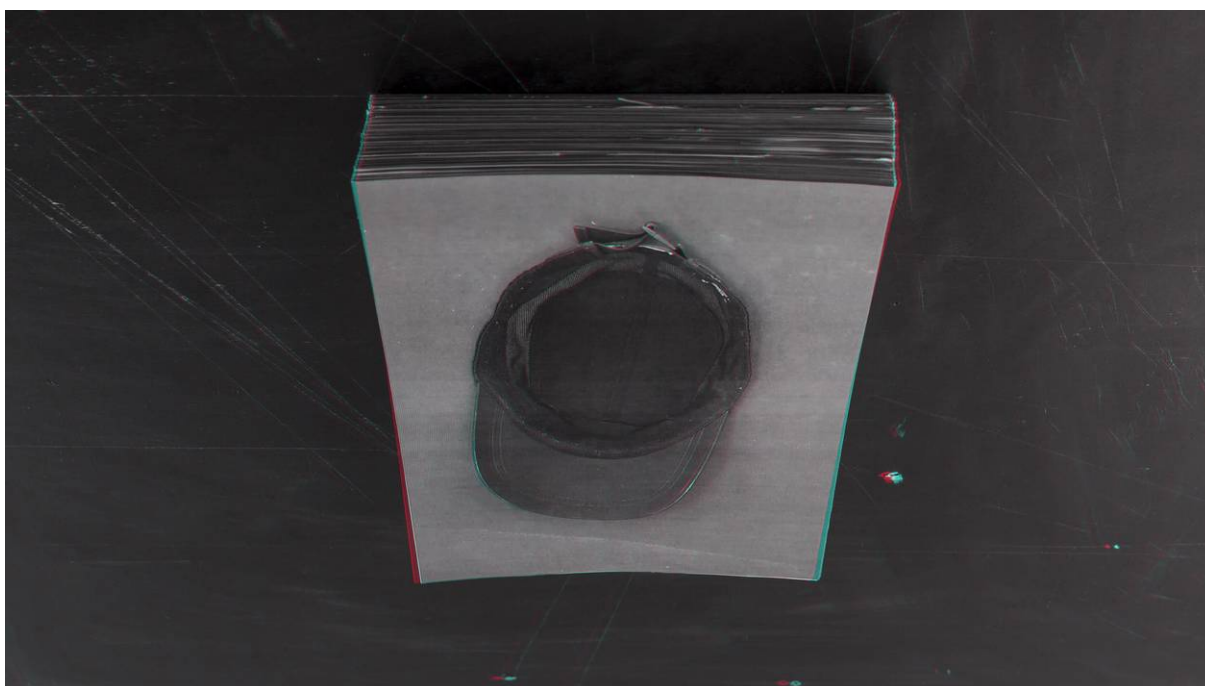
Ujawniony zostaje obiekt – pomnik, będący połączeniem rzeźby filmowej i nieruchomej formy. Rzeźba filmowa animuje obraz palącego się obrazu łąki, do stworzenia którego posłużyły kartki użyte do animacji w scenie *Łąka*. Nieruchomą część rzeźby stanowią zadrukowane klatki ze sceny *Szyja*, zatopione w gipsie. Całość stanowi auto-referencyjne odniesienie do procesu stojącego za powstawaniem części nagrań do filmu. Odnosi się do spacerów towarzyszących nagraniom. Podczas jednego z takich spacerów nagrałem scenę *Łąka*, a około miesiąca później, podczas innego spaceru, scenę spalania obrazów łąki. Unieruchomiona tu scena *Szyja* powstała co najmniej pół roku wcześniej. Wszystkie te wątki stanowią raczej trudne do odszyfrowania motywy, jednak ich rola w filmie pozostaje dla mnie nieodzownym, enigmatycznym elementem całości.



Kształt chwili, Mateusz Sadowski, 2018, kadry z filmu

Scena *Czapka* [4'38" - 5'16"]

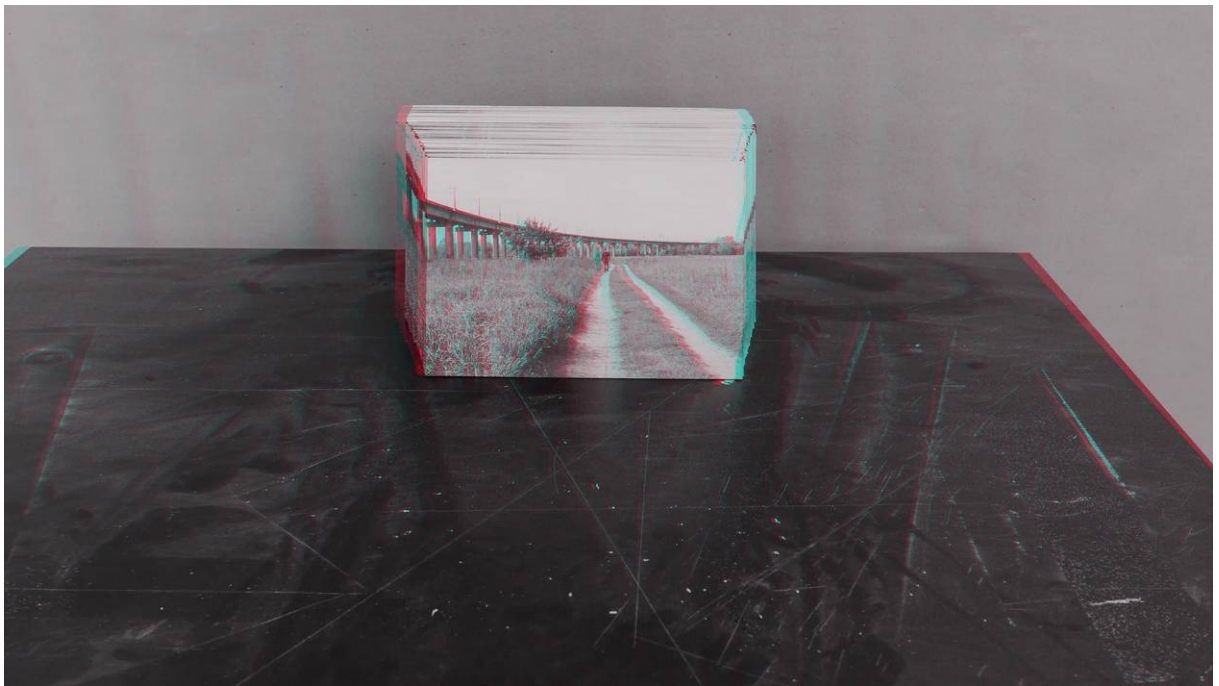
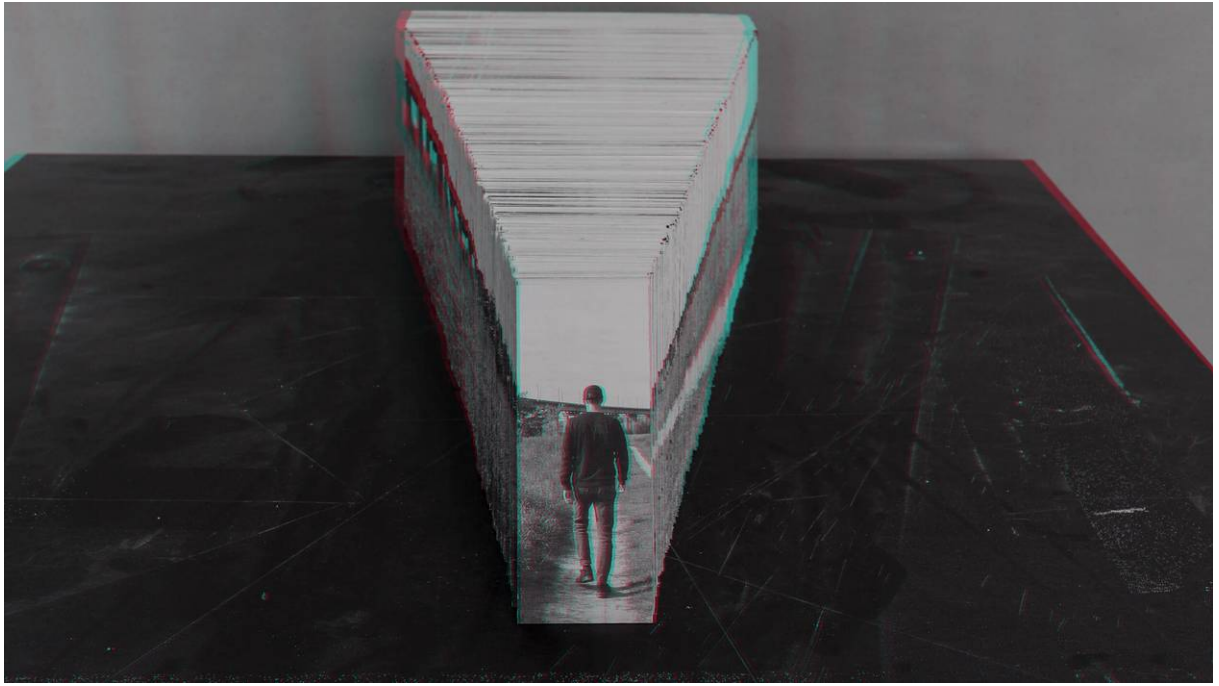
W poprzedniej scenie występuje zjawisko, które mogę określić jako auto-referencyjne zapadnięcie w enigmatyczność przedstawień. W tej scenie następuje pogłębienie takiego stanu, a kwestie widzialne zostają wypchnięte poza horyzont zdarzeń. Złożoność potencjalnych niezrozumiałych przedstawień uległa wyrugowaniu i spłaszczeniu, doprowadzając do prostej syntetycznej formy, która nie musi już nic tłumaczyć. Pojawia się motyw czapki jako zapowiedź następnej sceny. Wnętrze czapki jest płaskie, a wgłębienie na głowę zastępuje głębia obrazu trójwymiarowego z domyślnym horyzontem, schodząca w głąb i do dołu, poza ekran. Przestrzeń staje się teraz nośnikiem nieodgadnionych znaczeń, zwraca się z powrotem ku patrzącemu, zmienia w przestrzeń znaczeń widza. Wydarzenia w scenie są minimalne, sprowadzają się do poruszania czapki-głowy na boki, na podobieństwo rozglądania się. Percepcja przestrzeni obrazu, stanowiąc odpoczynek od zdarzeń, osiąga *plateau*.



Kształt chwili, Mateusz Sadowski, 2018, kadr z filmu

Scena *Droga* [5'17" - 5'52"]

Obraz powstał na bazie doświadczeń ze scen *Spacer* oraz *Spojrzenie*. Zbudowany jest na zależnościach przestrzeni i skali postaci ludzkiej w krajobrazie. Następuje zmiana widoku – od wąskiego kadru na postać do szerokiego planu oddalonej postaci w krajobrazie. Rzeźba filmowa powtarza zasadę oddalenia w ten sposób, że kartki animujące pełen plan, rzeczywiście oddalone są na planie animacji. Działanie efektu s3D podkreśla rozległość krajobrazu – oddalenie w głębi sprawia wrażenie zwiększenia skali obrazowanych przedmiotów. Klatki/wydruki filmowe ustawione są na powierzchni, która uległa transformacji na przestrzeni kolejnych scen filmu – od neutralnej/zasłoniętej, poprzez zaśmieconą/częściowo odsłoniętą, aż do obnażonego blatu stołu – zakurzonego i naznaczonego śladami cięć. Tym samym scena jest zwieńczeniem rozpadu sztafazu planu filmowego, odsłania kulisy pracy, przestrzeni studia.



Kształt chwili, Mateusz Sadowski, 2018, kadry z filmu

Scena finałowa (5'52" - 7'09") i uwagi końcowe

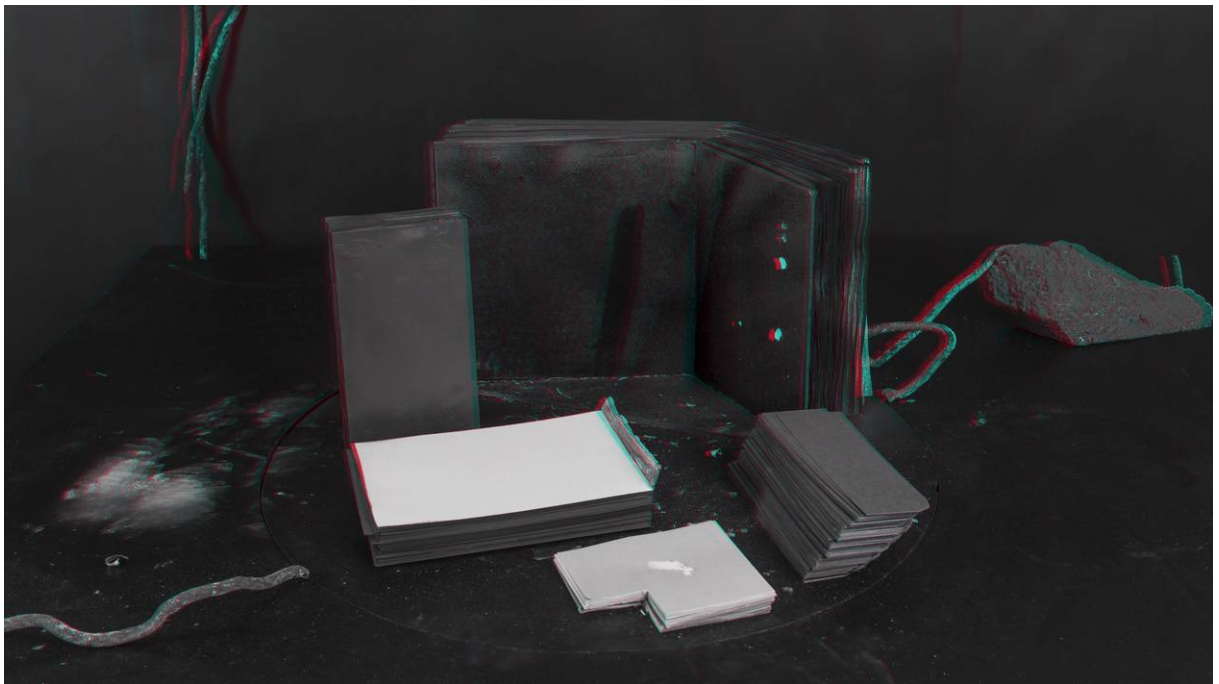
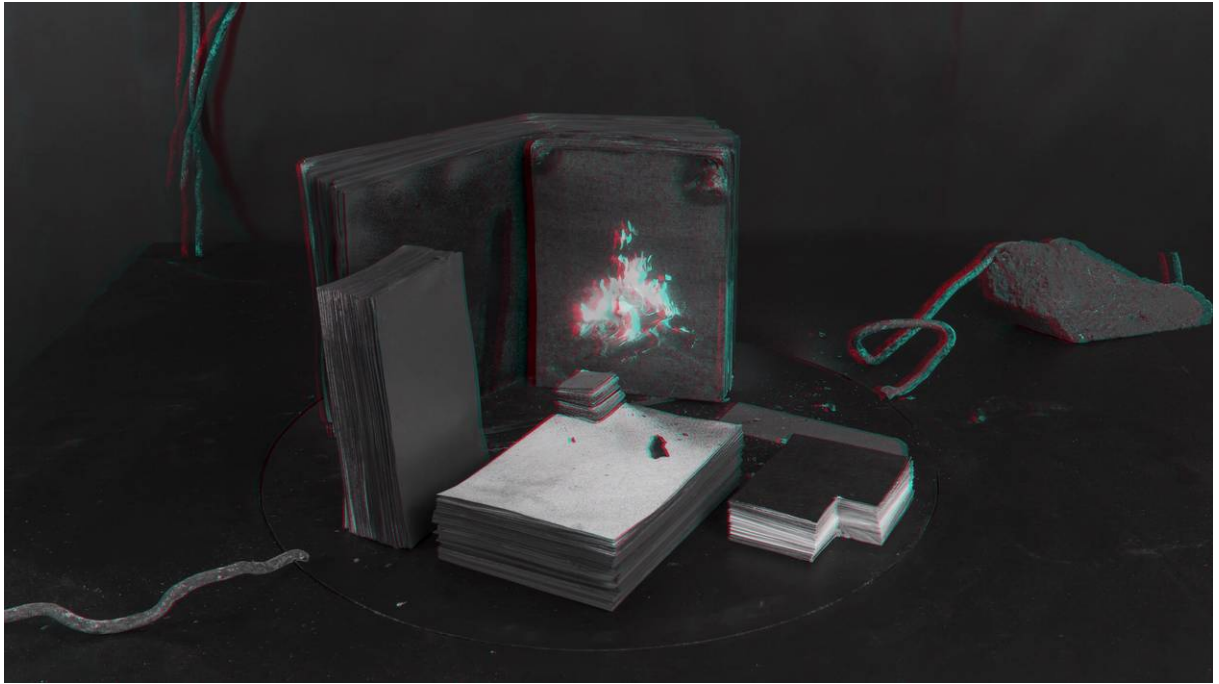
Finał filmu rozpoczyna się polifonicznie, od zagęszczenia ilości drobnych zdarzeń i szczegółów. Animowane obiekty/kartki ustawione są na obrotowej platformie, która ukazuje całość pod różnymi kątami widzenia. Jeden z obiektów przedstawia ognisko. Przedstawienie zanika wraz z upływem czasu sceny, dołączając do innych obiektów, które wyzbyte są obrazów filmowo-fotograficznych, operują płaszczyznami odcieni szarości lub materia papieru. Następuje tu spotkanie dwóch skrajnych cech takiego sposobu obrazowania. Obiekty bezpośrednio ukazujące swoją przedmiotowość i materię stają się jednocześnie na wskroś abstrakcyjne.

W scenie zdarzenia są zagęszczone tak, iż trudno uważnie wszystkie śledzić. Zachodzą procesy, których większości nie sposób rozstrzygać w sposób przyczynowo-skutkowy, ponieważ nie ilustrują ich ciągi animowanych, przedstawiających filmów. Pośród drobnych zjawisk/zdarzeń pojawia się odcisk ręki u podłoża animowanej platformy. Sposób obrazowania jeszcze dobitniej wskazuje na pracę w studiu jako istotną składową procesy działań twórczych, z tym, że teraz podkreślony zostaje jej wyabstrahowany charakter. Tym samym dwa procesy – fizyczny/materialny oraz mentalny/abstrakcyjny, łączą się w całość.

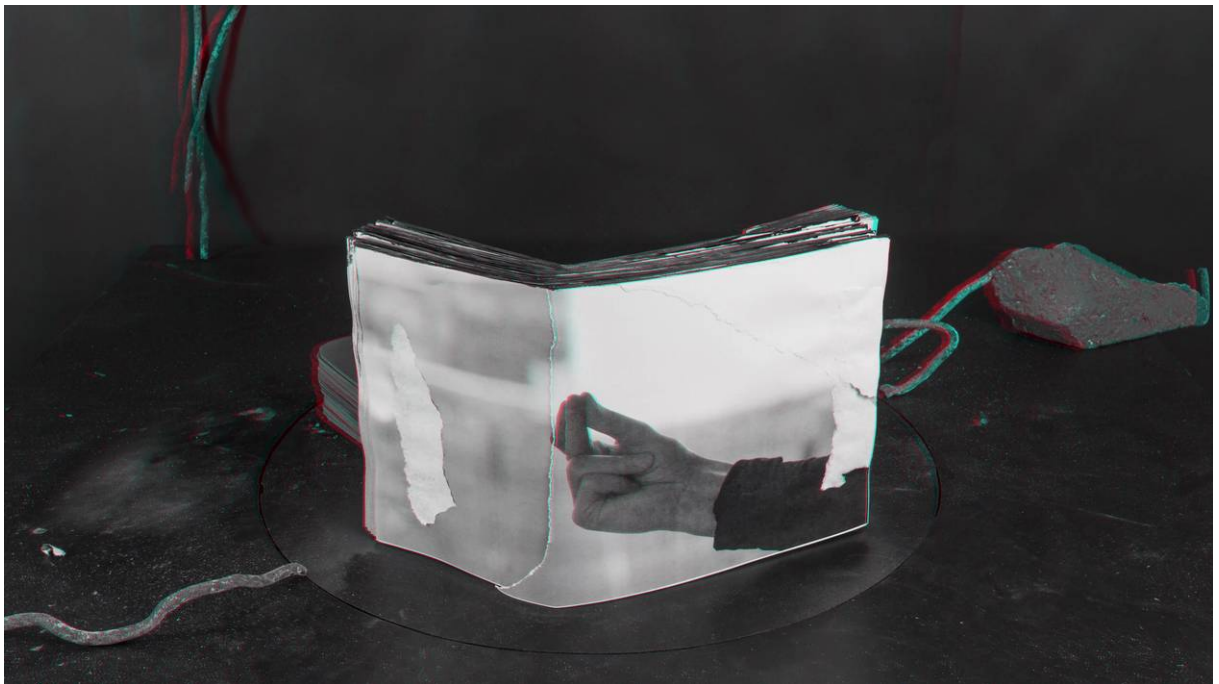
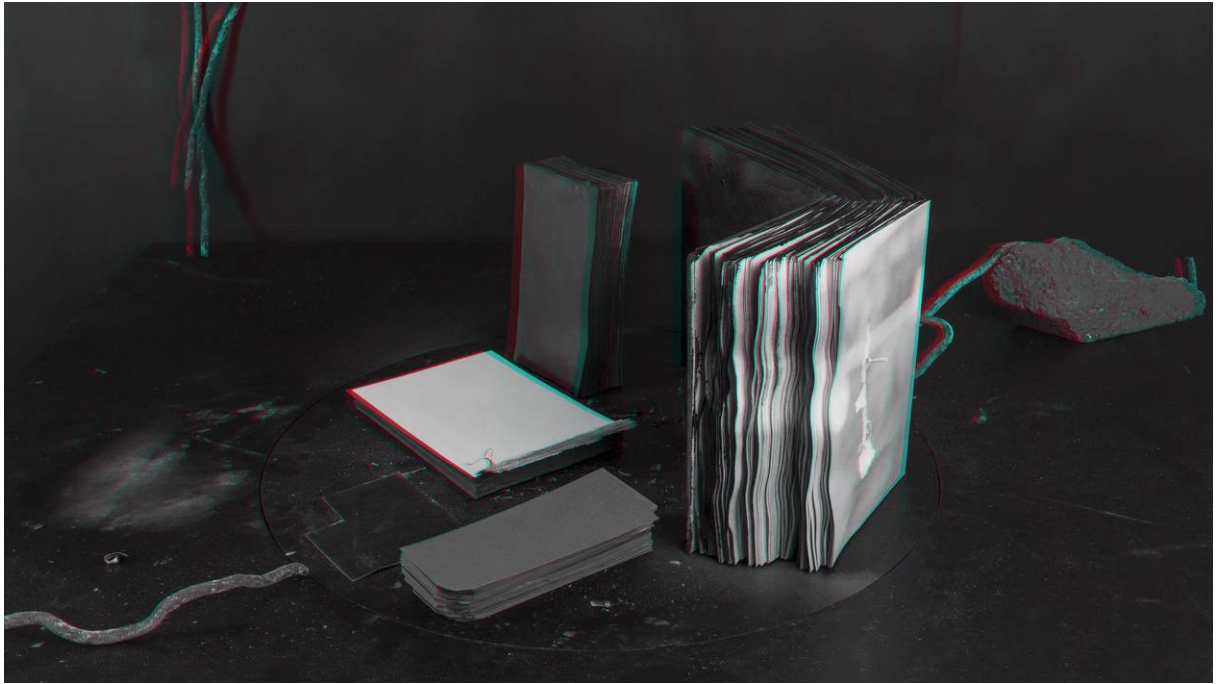
Wydarzenia w obrębie tej sceny odnoszą się do ciągu zdarzeń, jakie odbywają się w obrębie całego filmu, gdyż scena w drugiej części znów odmienia swój charakter. Po obrocie platformy ujawnia się obraz, którego „kulisy” obserwowaliśmy do tej pory. Plik kartek umieszczony jest na tekturowym szkielecie, którego zagięcie może kojarzyć się z motywem architektonicznym. Obraz gestu ręki trwa w zawieszeniu przez kilkadziesiąt sekund, podczas gdy odsłaniające się kolejne warstwy/klatki ukazują rozdarcia papieru na swoich powierzchniach, wskazując na sposób animacji tej sceny – oddzieranie kolejnych, uprzednio połączonych fragmentów/klatek, obiektów/rzeźb filmowych. Finałowe zagęszczenie postępuje w szczegółach, uproszczony motyw ręki utrzymuje napięcie przez kilkadziesiąt sekund. Rozwiązanie akcji następuje po kumulacji w postaci pstryknięcia palcami, które mogło by przejść niezauważone, gdyby nie jedyny w obrębie filmu, towarzyszący mu dźwięk pstryknięcia. Takie rozwiązanie ma na celu skuteczne odcięcie akcji za pomocą wieloznacznego gestu, mogącego sugerować odcięcie, symbol upływu czasu, bądź gest kojarzony z seansami hipnotycznymi. Zainteresowały mnie jego zmienne atrybuty i podatność na doniosłe wybrzmienie w całości utworu, pomimo niefrasobliwej

prostoty. Utwór rozplywa się jeszcze przez jakiś czas. Jego stopniowe wygasanie ma za zadanie zapewnienie widzowi chwili potrzebnej na interpretację całości. Być może końcowa odmiana sfery dźwiękowej uruchamiając nową przestrzeń, otwiera również przestrzeń dla widza. Życzyłbym sobie, aby przekierowując na introspekcję, odciskała się doświadczeniem tworzącym nowy wymiar percepcji jego osoby w kontekście emocji, przedmiotów, czasu, przestrzeni i obrazu, tak jak stwarza go dla mnie.

Praca nad *Kształtem chwili* okazała się głębokim doświadczeniem egzystencjalnym, koncentrującym złożone doświadczenia czasu, emocje, rozwiązania techniczne, myśl krytyczną nad statusem oraz funkcją obrazów i przedmiotów, przyzwyczajenia codziennej oraz zapośredniczonej medialnie percepcji, określanie metod podejmowania decyzji. Praca przebiegała na wielu poziomach doświadczeń, łącząc refleksję teoretyczną i formalną w polu działania praktyki.



Kształt chwili, Mateusz Sadowski, 2018, kadry z filmu



Kształt chwili, Mateusz Sadowski, 2018, kadry z filmu

Bibliografia:

- P. Bosacki, *Urządzenie elementów*, Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu – Wydział Komunikacji Multimedialnej, Poznań 2012.
- N. Bostrom, *Superinteligencja. Scenariusze, strategie, zagrożenia*, Wyd. Helion, Gliwice 2016.
- C. Cotton, *Photography is Magic*, Aperture Foundation, New York 2015.
- J. Crary, *Późny kapitalizm i koniec snu*, Wyd. Karakter, Kraków 2015.
- G. Deleuze, F. Guattari, *Tysiąc plateau*, Fundacja Bęc Zmiana, Warszawa 2015.
- D. Deutsch, *The Beginning of Infinity. Explanations That Transform the World*, Penguin Random House, London 2012.
- V. Flusser, *Ku filozofii fotografii*, Wyd. Aletheia, Warszawa 2015.
- A. Loos, *Ornament i zbrodnia. Eseje wybrane*, BWA w Tarnowie, Fundacja Centrum Architektury, Warszawa 2013.
- M. Manders, *Reference Book*, Roma Publications, 2012.
- B. Mendiburu, *Filmowanie w 3D*, Wyd. Wojciech Marzec, Warszawa 2011.
- W.J.T. Mitchell, *Czego chcą obrazy?*, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2015.
- R. Morris, *Uwagi o rzeźbie. Teksty*, Muzeum Sztuki w Łodzi, Łódź 2010.
- B. O'Doherty, *Biały sześcian od wewnątrz. Ideologia przestrzeni galerii*, Wyd. Fundacja Alternativa, Gdańsk 2015.
- K. R. Popper, *W poszukiwaniu lepszego świata*, Wyd. Książka i Wiedza, Warszawa 1997.
- S. Sontag, *Przeciw interpretacji i inne eseje*, Wyd. Karakter, Kraków 2012.