

**Iwona Grodź**

Polskie Towarzystwo Komunikacji Społecznej

ORCID 0000-0003-0151-6909

**Laboratoria nowoczesnej audiowizualności.  
Na marginesie książki Michała Bobrowskiego, Radosława Bomby,  
*Poza ekranem kinowym. Postmedialne konteksty animacji*,  
Wydawnictwo UMCS, Lublin 2021**

*Zrodzone z animacji kino zepchnęło animację na swoje obrzeże, tylko  
po to, by w końcu stać się jednym z jej szczególnych przypadków na końcu.*

Lev Manovich

Gdy myślimy o sztuce ruchomych obrazów, to zwykle dochodzi do dychotomicznego podziału na film fikcji i film faktów. Autorzy książki *Poza ekranem kinowym* proponują spojrzenie na film przez pryzmat sztuki żywego planu (*live-action film* – film zrealizowany przy użyciu techniki rejestracji w czasie rzeczywistym), w odróżnieniu od najogólniej rozumianego filmu animacji (Bobrowski, Bomba 2021: 18). Dzięki tej optyce animacja staje się zarówno techniką realizacji, jak i szeroko rozumianym medium. Ten ostatni termin, w tym ujęciu, również staje się kluczowy, choć – jak się ostatecznie okazuje – ciągle definicyjnie kłopotliwy. Michał Bobrowski<sup>1</sup> i Radosław Bomba<sup>2</sup> piszą o nim w kontekście Geertzowskich „gatunków zmąconych” (Bobrowski, Bomba 2021: 9), a to z kolei generuje myślenie o animacji, nie w opozycji do filmu żywego planu, ale jako integralnej części ogólnie pojętego, „medium filmowego, którego nie należy badać oddzielnie” (Bobrowski, Bomba 2021: 11). Takie stanowisko uzasadniają już wstępne rozważania, w których czytamy, że „Media – zdaniem autorów – przestają

<sup>1</sup> Michał Bobrowski jest filmoznawcą, autorem m.in. książki *Akira Kurosawa. Artysta pogranicza* (2012), współredaktorem: *Obsession, Perversion, Rebellion. Twisted Dreams of Central European Animation* (2016); *Propaganda, Ideology, Animation. Twisted Dreams of History* (2019), dyrektorem festiwalu poświęconego animacji *stop motion* (StopTrik International Film Festiwal, <https://www.stoptrik.com/>). (zob. Bobrowska, Bobrowski 2017).

<sup>2</sup> Radosław Bomba jest kulturoznawcą oraz socjologiem, mającym wiedzę na temat grafiki komputerowej. Współzałożycielem i dyrektorem Centrum Badań Gier Wideo UMCS. Autorem książek, m.in.: *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności* (2014) (zob. Bomba 2015).

być odrębnymi, względnie autonomicznymi praktykami kulturowymi” (Bobrowski, Bomba 2021: 11), czego najlepszą egzemplifikacją może być m.in. podwójny rodowód wideoklipu. To właśnie tej formie artystycznego wyrazu poświęcona jest pierwsza część wskazanej książki. Mimo tego, że jak deklarują autorzy, ich praca ma charakter wstępnego rozpoznania problemu i stara się jedynie zarysować obszar zmian, zerwań, ale i ciągłości, to jednak pojawiają się w niej ważne pytania badawcze, odsyłające niejako do „archeologii mediów” – warto przypomnieć m.in. rozważania Siegfrieda Zieliński (Zieliński 2010).

Układ pracy jest dwuczęściowy. Pierwsza z nich, autorstwa Michała Bobrowskiego, jest poświęcona archeologii postkina: animowanym korzeniom wideoklipu (Bobrowski, Bomba 2021: 15–72). W tej części mowa jest o istocie tej formy wyrazu. Autor zadaje proste, zdawałoby się, acz podstawowe dla jego rozważań pytanie: film czy nie film? Kolejną kwestią jest zawieszenie sztuki wideoklipu między awangardowością a komercyjnością. Michał Bobrowski zapytuje o wpływ obecnych postmedialnych praktyk na przeobrażenia animacji, o to jak zmienia się ona pod wpływem mediów cyfrowych<sup>3</sup>, następnie „jak media cyfrowe przeobrażają się i adaptują formy oraz style wypracowane na gruncie animacji” (Bobrowski, Bomba 2021: 10), a ostatecznie – „jak postmedialne formy współczesnych teledysków wchodzą w dialogiczność z klasycznymi formami wypracowanymi na gruncie mediów analogowych” (Bobrowski, Bomba 2021: 10). Część druga, autorstwa Radosława Bomby, dotyka ważnego tematu postmedialnego obiegu animacji, na który składają się takie zjawiska jak: *Flashmation* (dwuwymiarowa animacja realizowana przy użyciu programu Adobe Flash) i GIF-art – kultura uczestnictwa (renesans formatu GIF i rozwój sztuki z nim związanej), a więc mowa jest o cyrkulacji animacji w usieciowionej kulturze. Składają się nań *glitch* jako wyznacznik postcyfrowości animacji<sup>4</sup> oraz szereg zjawisk świadczących o poszerzeniu pola animacji, tj. postmedialne pogranicza, a więc: animacja interaktywna, animacja proceduralnie generowana, animacja w publicystyce (*digital storytelling*<sup>5</sup>) i wiele innych. W uwagach wstępnych Radosław Bomba przypomina, że: „Jeśli animacja *flashowa* czy GIF-art opiera się na minimalistycznej redukcji środków, to animacja *glitchowa* korzysta z estetyki przypadkowości i ekscesu, stawiając implicytne pytania o granice animacji jako zjawiska medialnego oraz o status autora w krajobrazie kulturze postcyfrowej” (Bobrowski, Bomba 2021: 12). Wszystkie te praktyki są w mniejszym lub większym stopniu odpowiedziami na „kulturę nadmiaru” *versus* „kulturę rozczarowania”.

Zaczynając od części poświęconej teledyskom jako gatunkom synkretycznym i dysonansowym, czytelnik prowadzony jest przez autora jak równoprawny partner w dialogu. Michał Bobrowski nie narzuca swoich tez, ale pokazuje drogę, która do nich prowadzi. Przypomina, że początki wideoklipu tkwią w filmach awangardowych z lat

---

<sup>3</sup> W tym miejscu warto przypomnieć, że już Marcin Giżycki pisał o emancypacji animacji, która polega na jej uwolnieniu z nośnika filmowego, oraz zyskaniu nowych możliwości: interaktywność, hipertekstowość, multimedialność, przestrzenność (zob. Giżycki: 2000, 2016).

<sup>4</sup> *Glitch art* – „sztuka afirmacji błędu, niedoskonałości i wizualnej usterki, ukrytych za fasadą cyfrowych nieskazitelności” (Bobrowski, Bomba 2021: 11).

<sup>5</sup> Zob. *digital storytelling* jako nowy typ dziennikarstwa, bazującego na narzędziach obróbki i interpretacji *big data* (Bobrowski, Bomba 2021: 12).

20. i 30. XX wieku. W ujęciu historycznym wskazuje zjawiska takie jak: *scoptions* – czyli krótkie filmy towarzyszące muzyce i wyświetlane w audiowizualnych szafach grających już od lat 40. ubiegłego stulecia, następnie popularne w telewizji z lat 50. XX wieku programy muzyczne. Celem tych wszystkich przypomnień jest wskazanie wybranych problemów genealogii wideoklipu, a więc filmu awangardowego i animacji amerykańskiej jako jego źródła. Swoją analizę rodowodu teledysku autor poprzedza polemiką z tezą Stevena Shavira (*Post-Cinema. Theorizing 21 st-Century Film*, Brighton 2016), w której autor uznał, że to nowe technologie wpływają na zmianę w tradycyjnym postrzeganiu hierarchii zmysłów, w ramach której wzrok jest najważniejszy. Polski badacz twierdzi, i słusznie, że to zjawisko nie jest związane z rozwojem nowej technologii, ale z celem, jakiemu ma służyć konkretny sposób wyrazu<sup>6</sup>. W przypadku animacji często chodziło o podkreślenie ważności dźwięku, a więc ta hierarchia (na korzyść prymatu dźwięku) bywała łamana znacznie wcześniej, bo już na początku wieku XX. Zdaniem Bobrowskiego uwadze Shavira umknęło wiele wytworów sztuki audiowizualnej, które funkcjonowały na podstawie odmiennego modelu relacji dźwięku i obrazu. Dlatego polski filmoznawca stara się wykazać, że „[...] na długo przed tym, jak medium filmowe wyszło w epokę cyfrową, łamane były dominujące modele relacji obraz–dźwięk w kinie narracyjnym. Świadczą o tym filmy awangardowe (wizualna muzyka) i klasyczna amerykańska animacja” (Bobrowski, Bomba 2021: 19)<sup>7</sup>. Teza Bobrowskiego brzmi więc: „paradygmat post-medialny nie wyłonił się z próżni, lecz pod wieloma względami stanowi kontynuację tendencji wcześniejszych, które jednak bywają marginalizowane w ramach perspektywy badawczej dominującej w refleksji nad historią mediów audiowizualnych” (Bobrowski, Bomba 2021: 20). Zwykle uznaje się, że należy rozdzielać film żywego planu od animacji. Natomiast – jak czytamy – „u podstaw [wskazanej książki – I.G.] leży przekonanie, że aby rozpoznać znaczenie omawianych tu tendencji dla dalszego rozwoju audiowizualności, niezbędne jest spojrzenie na jej historię w szerszej perspektywie uwzględniając animację jako integralną gałąź medium filmowego” (Bobrowski, Bomba 2021: 20). Dlatego na pytanie: czy animacja to film czy nie, autor odpowiada, że – w jego odczuciu – „[...] animacja jest częścią medium filmowego. Częścią, która charakteryzuje się wprawdzie dużą autonomicznością zarówno w wymiarze estetycznym, jak i pod względem czysto technologicznym, lecz jednak nie posiada w pełni suwerennego terytorium, którego nie dzieliłaby z filmem żywego planu” (Bobrowski, Bomba 2021: 20). Dlatego postrzega animację jako „formę nierozłącznie splecioną z filmem żywego planu”, choć zdaje sobie sprawę z tego, że „niektórzy teoretycy animacji uważają takie podejście za deprecjonujące w stosunku do obiektu ich refleksji, odbierające mu samodzielność i niezależność [...]” (Bobrowski, Bomba 2021: 21). Michał Bobrowski jest jednak przekonany, że „inkluzywne rozumienie animacji jako odznaczającej się znaczącą odrębnością gałęzi, która jednak wyrasta ze wspólnego pnia medium filmowego, nie

---

<sup>6</sup> Zob. też termin *piktofonetyka*, oznaczający poszukiwanie audiowizualnej synestezji, w której – przykładowo – struktura muzyki determinuje rytm montażowy, choreografię wewnątrz kadru (Bobrowski, Bomba 2021: 45).

<sup>7</sup> Zob. też na ten temat Bendazzi 2016.

redukuje, ale rozszerza potencjał rozpoznania szerokiego znaczenia kulturowego animacji jako kluczowego komponentu kultury audiowizualnej” (Bobrowski, Bomba 2021: 21). Potwierdza to choćby historia, która ujawnia relację dialogiczną tej formy wyrazu z filmem jako takim. W celu udowodnienia tego stanowiska badacz podaje przykłady kina gatunkowego w kontekście zjawiska mimikry zachodzącej na linii kino aktorskie a animacja – *casus* westernu (*Alicja na Dzikim Zachodzie*, reż. Walt Disney, 1924) czy musicalu naśladowującego animację (*Czarnoksiężnik z Oz*, reż. Victor Fleming, 1939)<sup>8</sup>. Tą drogą, jak czytamy, animacja i film żywego planu „razem wychodzą z kina”, a więc emancypują się spod dwuwymiarowego ekranu i osiągają „hermafrodytyczną pełnię” (Bobrowski, Bomba 2021: 29). W przypadku sztuki wideoklipu dochodzi do stworzenia jeszcze jednego mostu: między sztuką ekskluzywną a masową. Kluczem do zrozumienia tego zjawiska jest pamięć o rozpięciu teledysku między awangardowością<sup>9</sup> i odwagą łamania granic, reguł w imię imperatywu atrakcyjności, efektywności i zachowanie waloru komercyjnego (Bobrowski, Bomba 2021: 33). Wszystko to potwierdza nowy kontrakt audiowizualny, w którym dźwięk nie dubluje obrazu i nie musi mu być podporządkowany, oraz „zacieranie się granic pomiędzy zobiektywizowaną rejestracją a subiektywnym doświadczeniem synestycznego odbioru znaczeń powstałych z konwergencji jakości sztuki muzycznej i filmowej” (Bobrowski, Bomba 2021: 72).

Część druga *Poza ekranem kinowym*, o której celowo napiszę mniej, żeby nie zdradzić wszystkich ciekawych kontekstów rozważań autorów wskazanej książki, poświęcona jest historii animacji, która rozpowszechniana była głównie przez internet (zob. m.in. *gif art* czy *flashmation*). Autorem tych rozważań jest kulturoznawca i znawca cyberprzestrzeni Radosław Bomba. Przypomina on, że *flashmation* określane jest stylem opartym głównie na płaskich geometrycznych kształtach, czystych konturach, prostej paletce barw oraz powtarzanych sekwencjach (Bobrowski, Bomba 2021: 77). *Gif art* z kolei odsyła do formatu GIF (*Grahics Interchange Format*), czyli formatu memów, kojarzony z ideą otwartości na remiksowanie, jest wyrazem „kultury przetwarzania” (zob. prace m.in. Kajetana Obarskiego)<sup>10</sup>. Ciekawym zjawiskiem, o którym pisze Radosław Bomba, jest *glitch* jako wyznacznik postcyfrowości animacji, jako algorytmiczna animacja. *Glitch* – to „dosłownie poślizgnięcie, usterka, która nie niszczy systemu, ale odślania jego funkcjonowanie, pokazuje, że pod idealną powierzchnią jest ukryta

---

<sup>8</sup> W historii kina jest więcej podobnych przykładów konwergencji zachodzącej pomiędzy formą animacji a filmem żywego planu, także w przypadku korelacji z filmem niefabularnym. Michał Bobrowski przypomina m.in. takie tytuły jak *Zatonięcie Lusitanii* (reż. Winsor McCay, 1918) oraz o wiele lat późniejsze: *Walc z Baszirem* (reż. Ari Folman, 2008) i *Crulic – droga na drugą stronę* (reż. Ance Damian, 2011) (Bobrowski, Bomba 2021: 26).

<sup>9</sup> Zob. prace takich artystów, wskazywanych przez Michała Bobrowskiego, jak: Bruno Corra, Germaine Dulac, Fernand Léger i jego *Balet mechaniczny* z 1924, Walter Ruttmann, Hans Richter, Viking Eggeling, Lene Lye, Oskar Fischinger, Mary Ellen Bute, Norman McLaren, Stefan i Franciszka Themersonowie itp.

<sup>10</sup> Inni twórcy, o których wspomina Radosław Bomba, to: Bill Domonkos, Kevin Weir, Carla Gannis (animacja inspirowana tryptykiem Hieronima Boscha *Ogród rozkoszy ziemskich*) (Bobrowski, Bomba 2021: 85).

algorytmiczna struktura” (Bobrowski, Bomba 2021: 88). Dzięki temu artystyczna symulacja nie dotyczy przestrzeni, rzeczy czy osób, ale jest „sposobem generowania – za pomocą modeli – rzeczywistości pozbawionej źródła i realności: **hiperrzeczywistości**” (Bobrowski, Bomba 2021: 87). Artysta uzyskuje efekt ujawnienia „algorytmicznego fundamentu świata rządzącego się logiką cyfrową”<sup>11</sup>. Innymi postmedialnymi pogranicznymi animacji, o których wspomina wskazany autor, są: animacja interaktywna<sup>12</sup>, animacja proceduralnie generowana, animacja w publicystyce (*digital storytelling*). W podsumowaniu tej części rozważań Radosław Bomba przywołuje ciekawe pojęcie: **kompleksizm** (termin Philipa Galanter z 2008) – odsyłające do syntetycznego ujęcia postawy modernizmu z postmodernizmem, częściej w sztuce generatywnej. Oznacza ona „stan, w którym nie ma wymazania relacji, ani legitymizacji hierarchii, a nacisk jest położony na połączenie modeli i sieci, tworzących system równoległych agentów, a nie liderów i osób za nimi podążających” (Bobrowski, Bomba 2021: 122). Pamięć o takim podejściu pozwala zrozumieć nie tylko postmedialne pogranicza animacji, ale przede wszystkim kultury współczesnej, która wszak nieustannie balansuje między efektywnością a efektywnością.

W zakończeniu autorzy przypominają, że animacja jako *de facto* iluzja ruchu wpływa na odbiorcze postrzeganie i rozumienie czasu, a więc też rozwoju kultury audiowizualnej, którą obecnie cechują: technologiczna konwergencja, stylistyczna hybrydyzacja oraz decentralizacja mechanizmów produkcyjno-dystrybucyjnych. Potwierdza to sztuka wideoklipu czy wszystkie, wskazane wcześniej, przejawy postmedialnej obecności animacji. Ta pierwsza zrywa (i nie jest to zjawisko nowe) ponadto:

z modelem relacji dźwięk i obraz, której warunki wyznaczał tzw. kontrakt audiowizualny, czyli ukonstytuowany w okresie tranzykcji dźwiękowej zbiór zasad regulujących funkcjonowanie tej relacji. [...] w przypadku wideoklipu muzycznego relacja ta ulega diametralnie rekonstrukcji – to dźwięk jest tu elementem pierwotnym, bytem suwerennym i samodzielnym... (Bobrowski, Bomba 2021: 134).

Znajomość genezy animacji sieciowej pozwala natomiast lepiej zrozumieć zmieniającą się rolę odbiorcy, który w wielu projektach staje się „aktywnym współtwórcą animowanego, cyfrowego spektaklu”<sup>13</sup>. Ciekawą kwestią, acz tylko wspomnianą,

---

<sup>11</sup> Zob. też pojęcie *datamoshing* – „[...] manipulowanie kodem cyfrowego pliku multimedialnego w celu uzyskania wizualnej modyfikacji obrazu. Efektem jest wizualna dekompozycja, tj. kolorowa pikselizacja” (Bobrowski, Bomba 2021: 92–93).

<sup>12</sup> Por. też wcześniejsze rozważania Ewy Wójtowicz (2008). Autorka wskazanej książki już przed laty analizowała sztukę obecną w przestrzeni wirtualnej na trzech poziomach: na poziomie hipertekstu (poprzez swoją budowę), na poziomie tekstu (werbalnych wypowiedzi i oczekiwania na odpowiedź) i na poziomie iluzji fizycznego kontaktu.

<sup>13</sup> Roy Ascott, twórca i teoretyk sztuki, uważał, że „[...] zamiast kreować, wyrażać i przekazywać treść, artysta ma teraz projektować konteksty, w których widz-odbiorca może konstruować własne doświadczenie i znaczenie: Odbiorca sztuki jest dziś w centrum procesu kreacji [...]. Sztuka przestaje być oknem na świat; staje się bramą, która prowadzi odbiorcę do świata interakcji i przemian” (Bobrowski, Bomba 2021: 135).

pozostają animacje artystów wpisujące się w rodzaj sztuki krytycznej, która przejawia się przykładowo analizą danych i ukazywaniem postpanoptycznych niebezpieczeństw wynikających z algorytmicznego nadzoru (Bobrowski, Bomba 2021: 138). Mimo tego, że sami autorzy wiedzą, że zarysowali tylko pewne tematy, które wymagają pogłębionych analiz i dalszych studiów, to i tak *Poza ekranem kinowym* jest niezwykle cenną publikacją, która inspiruje i zmusza do myślenia. Podziw wzbudza też sięganie przez autorów do „ogromnej palety odniesień teoretycznych”, co jest każdorazowo potwierdzone dogłębną znajomością tematu. Dlatego można stwierdzić, że teza autorów, brzmiąca: „większości współczesnych filmów bliżej do animacji niż do tradycyjnie pojmowanego kina” (Bobrowski, Bomba 2021: 10), okazuje się zaskakująco odświeżająca i zachęcająca do dalszych analiz.

## Bibliografia

- Bandazzi Giannalberto. 2016. Animation. A World History. Volume I: Foundations –The Golden Age; Volume II: The Birth of a Style – The Three Markets. Boca Raton.
- Bobrowska Olga, Bobrowski Michał. 2017. „Animacja przedmiotowa (*stop motion*) – nurty, granice, konteksty”. *Czas Kultury* 1. 28–34.
- Bomba Radosław. 2015. „Przechowywanie wszystkiego. Sprawdzenie z Transmediale 2015”. *Przegląd Kulturoznawczy* 23. 90–94.
- Filiciak Mirosław. 2013. Media, wersja beta. Film i telewizja w czasach gier komputerowych i Internetu. Gdańsk.
- Filiciak Mirosław. 2014. Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej. Warszawa.
- Giżycki Marcin. 2000. Nie tylko Disney. Rzecz o filmie animowanym. Warszawa.
- Giżycki Marcin. 2016. Kino. Media. Sztuka. Twórcy. Warszawa.
- Gwóźdź Andrzej. 2003. Obrazy i rzeczy. Film między mediami. Kraków.
- Janiki Justyna. 2017. “Glitched Perception: Beyond the Transparency and Visibility of the Video Game Objec”. *TransMission: The Journal od Film and Media Studies* 2. 65–82.
- Jarecka Urszula. 1997–1998. Ornament i symulacja. Funkcja animacji w wideoklipach. *Kwartalnik Filmowy* 19–20. 322–329.
- Jenkins Henry, Ford Sam, Green Joshua. 2018. Rozprzestrzenialne media. Jak powstają wartości i znaczenia w usieciowionej kulturze. Magdalena Zdrodowski (przeł.). Łódź.
- Kluszczyński Ryszard. 2010. Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu. Warszawa.
- Kubiński Piotr. 2016. Gry wideo. Zarys poetyki. Kraków.
- Manovich Lev. 2006. Język nowych mediów. Piotr Cypryański (przeł.). Warszawa.
- Sitkiewicz Piotr. 2009. Małe wielkie kino. Film animowany od narodzin do końca okresu klasycznego. Gdańsk.
- Wójtowicz Ewa. 2008. Net art. Kraków.
- Zawojski Piotr. 2010. Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii. Katowice.
- Zieliński Siegfried. 2010. Archeologia mediów: o głębokim czasie technicznie zapośredniczonego słuchania i widzenia. Krystyna Krzemień-Ojak (przeł.). Warszawa.

**Iwona Grodź** – doktor nauk humanistycznych, literaturoznawca, filmoznawca, historyk sztuki, muzykolog. Interesuje się ponadto teatrem, kulturoznawstwem, filozofią i psychologią, a także ideą korespondencji sztuk, szczególnie: literatury–filmu–malarstwa–teatru i muzyki. Autorka m.in.: „*Rękopis znaleziony w Saragossie*” Wojciecha Jerzego Hasa (2005); *Zaszyfrowane w obrazie. O filmach Wojciecha Jerzego Hasa* (2008); *Jerzy Skolimowski* (2010); *Synergia sztuki i nauki w twórczości Zbigniewa Rybczyńskiego* (2015); *Between Dream and Reality* (2018); *Hasowski Appendix* (2020).

