



Pożegnanie z magią – „Iluzjonista” Sylvaina Chometa.

1. Na podstawie wiadomości z załącznika nr 1 stwórz notatkę w formie mapy mentalnej dotyczącą animacji.

2. Wypowiedz się, jakie wrażenie wywarła na Tobie wykorzystana w „Iluzjoniście” animacja. Porównaj ją z animacjami 3D.



3. W filmie pojawia się królik, dziewczyna o imieniu Alicja. Jakie skojarzenia literackie bądź filmowe wywołują w Tobie te postaci?

4. Ustosunkuj się do wypowiedzi Katarzyny Krawczyk o filmie:

„W swojej najnowszej animacji Sylvain Chomet przypomina o świecie cyrkowych osobliwości. Wśród niecodziennych bohaterów tego dzieła oglądamy: bruchomówcę nierozzerwalnie związanego ze swoim scenicznym towarzyszem – pacynką, zespół cyrkowych lekkoatletów trenujących przy każdej nadarzającej się okazji (kolejne trio w twórczości reżysera po animowanym „Trio z Belleville”, 2003), smutnego kłowna oraz głównego bohatera – iluzjonistę. Ten zbiór dziwnych profesji staje się symbolem odchodzącej epoki. Dzieło francuskiego reżysera ukazuje moment przełomowy w kształtowaniu się preferencji dotyczących spędzania wolnego czasu. Rozrywki przestają dostarczać wirtuozerskie popisy perfekcyjnie panujących nad swoimi ciałami artystów, zręczność magików, szybkość i gibkość lekkoatletów czy wyćwiczone przepony bruchomówców. Sztuka bez technologii (odpowiedniego światła, nagłośnienia, oprawy scenicznej czy transmisji często o globalnym zasięgu) zaczyna nudzić. Magia przenosi się z obszaru panowania nad ludzkim ciałem w obszar mediów.”

„Jest to opowieść o magiku, który pod presją czynników zewnętrznych – przede wszystkim postępu technologicznego – rezygnuje z uprawiania swojej profesji. Chomet ukazuje ostatnie chwile, w których główny bohater może robić to, co sprawia mu przyjemność. Pożegnanie z magią i pracą iluzjonisty zostaje w pewnym sensie wydłużone przez pojawienie się w życiu starszego statecznego mężczyzny zafascynowanego nim dziewczynki z prowincji. Ojcowska troska, jaką iluzjonista obdarzy Alice, będzie katalizatorem zmian, a z czasem także przyczyną ostatecznego zrezygnowania z magii.”

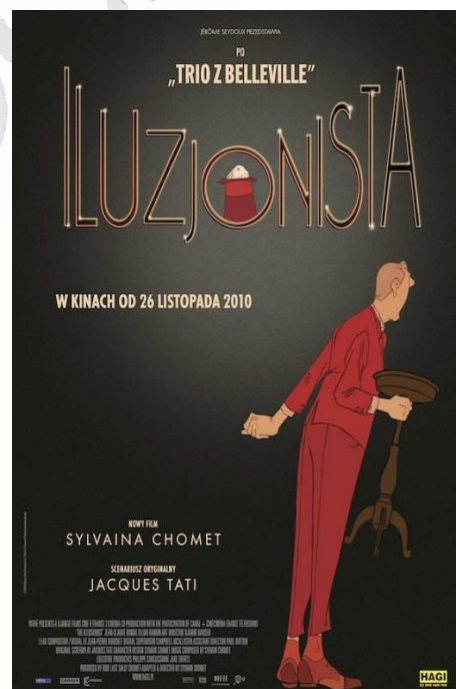
5. Który moment w filmie uważasz za pożegnanie z magią?

6. Dostrzeż podobieństwa pomiędzy panem Hulot a głównym bohaterem filmu Tatischeffem.

Scenariusz filmu oparto na niezrealizowanym scenariuszu Jacques'a Tatiego. Bohater, Tatischeff, przejął rodowe nazwisko reżysera. Przypomina go aparycją, gestykulacją, mimiką, w swojej nieporadnej walce ze "złośliwością rzeczy martwych" kojarzy się z Panem Hulot – najsympatyczniejszym porte-parole artysty.

Jacques Tati – jeden z największych francuskich filmowców, twórca śmiesznej postaci pana Hulot, mistrz humoru sytuacyjnego i burleski, autor setek niezapomnianych gagów.

Porte-parole – osoba, która wypowiada się w czyimś imieniu.



3. Film prawie pozbawiony jest ścieżki dialogowej. Napisz dialogi do wybranego fragmentu filmu.



4. Jesteś sławnym iluzjonistą. Zaprojektuj plakat, który zapraszałby na Twój występ. *Swoje prace przynieś do kina Echo lub wyślij na adres: kino@jarocin.pl Przedstawimy je na stronie Szkolnej Akademii Filmowej www.akademia.jarocin.pl*

Źródła:

<http://ekranpodokiem.blogspot.com/2011/04/magicians-do-not-exist.html>http://pl.wikipedia.org/wiki/Film_animowany

<http://independent.pl/wiki/Film:%20Iluzjonista>

<http://www.filmweb.pl/film/Iluzjonista-2010-306522>

Opracowała : Justyna Szczepaniak

Zał. Nr 1

Film animowany – rodzaj filmu, który jest tworzony techniką zdjęć poklatkowych, rejestrujących na pojedynczych klatkach filmu kolejne fazy ruchu. Najczęściej są to fazy rysowane, stąd też film animowany określanymi jest zazwyczaj mianem filmu rysunkowego lub kreskówki.

Wyświetlenie tak otrzymanych zdjęć daje na ekranie wrażenie ruchu, gdyż oko ludzkie nie jest doskonałe i bardzo szybko wyświetlone klatki filmu odczytuje jako płynny ruch.

W animacji wyróżniamy kilka technik:

rysunkowa – tworzenie poszczególnych klatek filmu na kartkach, kalkach lub na tzw. celuloidach.

lalkowa (przedmiotowa) – gdzie na planie zdjęciowym animator animuje lalkę posiadającą specjalną, drucianą lub przegubową konstrukcję (szkielet), umożliwiającą ustawianie stabilnych faz ruchu. Taki szkielet owija się różnymi materiałami takimi jak gąbka, bawełna. Lalce należy zrobić również głowę, najprościej z piłeczki ping-pongowej lub miękkiego drewna. W studiach profesjonalnych lalki wykonuje się z lateksu lub silikonu.

wycinankowa – gdzie animuje się wyciętymi kawałkami papieru z namalowanymi fazami. Podczas animacji należy między poszczególnymi klatkami zmieniać fazy ruchu. Można również dokonać animacji na warstwach, układając na szybach elementy takie jak tło, ludzie, zwierzęta.

plastelinowa – gdzie na planie filmowym animator lepi poszczególne fazy ruchu z plasteliny, jest to jedna z form techniki lalkowej,

animacja 3D – tworzona w technologii cyfrowej, komputerowej. Są tworzone m.in. w programach: 3D Studio Max, Maya, Softimage xsi, Blender, Cinema 4D.

animacja materiałów sypkich – tutaj przedmiotem animacji jest np. mąka, sól, cukier, piasek. Animacja polega na przesuwaniu i animowaniu takich właśnie materiałów.

pikselacja, fotoanimacja – animowanie wcześniej nakręconymi lub sfotografowanymi przedmiotami, zwierzętami lub postaciami ludzkimi. Film Tango Zbigniewa Rybczyńskiego zrealizowany taką techniką w 1980 r. w Se-ma-forze zdobył w 1983 r. Oscara dla krótkometrażowego filmu animowanego.

techniki kombinowane (kolaż) i specjalne, gdzie tworzywo animacyjne jest bardzo różnorodne, zależne od fantazji twórcy (sól, piasek, przedmioty itp.). W tej technice można połączyć inne techniki tj. lalkowa i wycinanka. Mamy wtedy interesujące połączenie często wykorzystywane w tworzeniu filmów animowanych.

Obecnie coraz rzadziej animacja filmowana jest na taśmie negatywowej 35 mm. Ta dosyć stara technologia prawie wyszła z użycia. Coraz powszechniej narzędziem pracy nie jest kamera lecz komputer z cyfrową obróbką filmu rysunkowego (2D) lub z technologią 3D.

12 zasad animacji

zgniatanie i rozciąganie – to najważniejsza zasada animacji, pozwalająca nadać przedmiotom wagę. Należy pamiętać, że większość obiektów podczas ruchu podlega tym procesom. Może zostać zastosowana zarówno do prostych obiektów, jak odbijająca się piłka, ale też do skomplikowanych struktur, jak np. ludzka twarz. Mocne przewartościowanie tego środka prowadzi do efektu komizmu. Najważniejszą zasadą użycia jest by pamiętać, że objętość przedmiotu nie zmienia się podczas procesu ściskania lub rozciągania.

wyprzedzanie – używane jest, by przygotować odbiorcę na ruch. Każde działanie poprzedzone jest przygotowaniem do niego – np. tancerka, żeby podskoczyć najpierw musi zgiąć nogi, golfista, żeby uderzyć w piłeczkę najpierw musi wykonać zamach kijem. Zasada może być pominięta wtedy, kiedy widz spodziewa się jakiegoś zachowania – wtedy uzyskamy komediowy efekt zaskoczenia.

inscenizacja – koresponduje z zasadą, której używa się w teatrze i filmie. Polega na skierowaniu wzroku widza w zamierzone miejsce i tak pokierowanie akcją, by dla odbiorcy stało się jasne co jest najważniejsze w ujęciu – to co się dzieje i to co stanie się za chwilę. Doprowadzić do tego można poprzez odpowiednie umiejscowienie postaci, użycie światła lub cienia i odpowiednią pozycję kamery. Esencją tej zasady jest by pokazywać to, co ważne i unikać niepotrzebnych detali.

rysowanie progresywne lub wg klatek kluczowych – to dwie metody stworzenia ruchu. W metodzie progresywnej akcję przedstawiamy rysując kolejne klatki jedna po drugiej, posuwając się od początku do końca. Metoda klatek kluczowych (od pozy do pozy) polega na stworzeniu klatek kluczowych, a następnie wypełnieniu klatek między nimi. Metoda progresywna pozwala na stworzenie bardziej dynamicznej iluzji ruchu i jest lepsza do przedstawienia realistycznych sekwencji, z drugiej strony trudno jest w niej zachować odpowiednie proporcje i stworzyć dokładne, przekonujące pozy w trakcie całego ruchu. Metoda klatek kluczowych działa lepiej w dramatycznych lub emocjonalnych scenach, gdzie kompozycja i relacja z otoczeniem są ważniejsze niż sam ruch. Najczęściej w pracy animatora łączy się obie ww. metody. Animacja komputerowa wyeliminowała co prawda problem proporcji w metodzie progresywnej, jednak metoda klatek kluczowych wciąż jest stosowana z powodu zalet jakie wnosi do kompozycji całego ujęcia.

zazębianie się i podążanie za akcją – te dwie ściśle związane ze sobą zasady pozwalają nadać ruchowi nieco realizmu i wrażenie, że postać porusza się zgodnie z obowiązującymi prawami fizyki. Podążanie za akcją oznacza, że elementy przesuwać się kolejno za siłą, która wywołuje akcję, nawet jeśli postać zatrzymała ruch. Zazębianie się akcji to użycie odpowiedniej relacji czasowej pomiędzy ruchem różnych elementów (np. ręka poruszy się w innym momencie niż głowa lub stopa). Trzecią zasadą jest jeszcze ciągnięcie – odnoszące się faktu, że jeśli postać zaczyna się przemieszczać, elementy będące z nim w relacji potrzebują jeszcze kilku klatek, by podążyć za nim. Przykładem mogą być płaszcz lub włosy, które zaczyna się przemieszczać dopiero po rozpoczęciu ruchu postaci. W ludzkim ciele rdzeniem ruchu jest tors, a ręce, nogi głowa i włosy zazwyczaj za nim podążają. Także części ciała pokryte dużą ilością tkanki mają tendencję do podążania za elementami kościstymi. Podobnie jak we wcześniejszych przypadkach, mocne przewartościowanie efektu prowadzi do komicznego efektu.

rozpędzenie i zwolnienie – ciało ludzkie i większość przedmiotów potrzebuje czasu by rozpocząć ruch, lub się zatrzymać. Z tego powodu animacja wygląda bardziej realistycznie, jeśli zawiera więcej klatek przy początku i końcu ruchu niż w jego środku – kiedy jest najszybszy. Zasada odnosi się zarówno do

obiektów w ruchu między dwoma ekstremalnie różnymi pozami (np. wstający człowiek), jak i do będących już w ruchu (np. wspomniana wcześniej odbijająca się piłka).

łuki – w procesie animacji powinniśmy uwzględnić, że ruchy ludzi i zwierząt zazwyczaj odbywają się po trajektorii łuku. Wyjątkiem jest ruch mechaniczny, który zazwyczaj odbywa się po linii prostej.

akcja drugoplanowa – dodanie drugoplanowej animacji zazwyczaj urealnia ruch i uwydatnia główne elementy animacji. Osoba spacerująca oprócz poruszania ramionami może gwizdać, rozmawiać z inną osobą, lub używać mimiki twarzy. Przy dodawaniu tego rodzaju ruchu ważne jest by za jego pomocą raczej wzmocnić ruch główny niż oderwać od niego uwagę. Ruchy mimiczne podczas dramatycznych ruchów ciała zazwyczaj pozostają niezauważone – lepiej jest dodać taki dodatkowy ruch na początku lub na końcu ruchu głównego.

taktowanie – odnosi się do dwóch aspektów: czasu w pojęciu fizycznym i teatralnym. Czas ruchu musi odnosić się zarówno do praw fizyki i do historii opowiedanej przez animację. Patrząc na to z fizycznego punktu widzenia, poprawne taktowanie jest w momencie, kiedy obiekty pojawiają się zgodnie z realnie obowiązującymi prawami fizyki – np. masa predestynuje prędkość i wpływ obiektu na pozostałe elementy sceny. Teatralne taktowanie jest związane raczej z doświadczeniami wyniesionymi z tej dziedziny sztuki. Polega na odpowiednim wyważeniu czasu ruchu, który prowadzi do komicznych lub dramatycznych efektów.

wyolbrzymienie – to bardzo ważna zasada w animacji. Dokładne odwzorowanie ruchu w animacji może wydawać się nudne i statyczne. Należy odpowiednio przejaskrawić ruch. Stopień tego przejaskrawienia zależy od zamysłu animatora. Klasyczna, sformułowana przez Disneya, zasada przejaskrawienia, nakazywała pozostawiać prawdę w rzeczywistości, po prostu pokazując ją w szerszej, bardziej ekstremalnej formie. Inne formy przejaskrawienia dopuszczają surrealizm, hiperrealizm i zróżnicowanie w cechach fizycznych danego bohatera.

dobry rysunek – rysownik musi znać podstawy ludzkiej anatomii, kompozycji, posiadać zmysł równowagi i umiejętność posługiwania się światłocieniem. W klasycznej animacji sprowadza się to do studium aktu i rysunków z natury. Należy pamiętać o proporcjach i odpowiednich kształtach obiektów w różnych fazach ruchu. Animacja komputerowa natomiast w ogóle nie wymaga umiejętności rysowania, jednak wciąż takie zdolności okazują się bardzo pomocne.

urok – coś, co w animacji odpowiada charyzmie aktora. Postać, która pojawia się na ekranie nie musi być sympatyczna – ważne jest, by odbiorca czuł, że postać jest prawdziwa i interesująca.

Na świecie

Początki filmu animowanego sięgają końca XIX i początku XX wieku. Po wynalezieniu metody zdjęć poklatkowych w 1906 roku wyprodukowano pierwszy film animowany zapisany na taśmie filmowej – Humorous Phases of Funny Faces. Wśród prekursorów animacji jest Polak Władysław Starewicz, który w 1910 roku w Kownie nakręcił pierwszy na świecie animowany film lalkowy Piękna Lukanida (premiera w Moskwie w 1912 r.), W latach 20. XX wieku film animowany był wykorzystywany przez sztukę awangardową.

W latach 30. amerykański reżyser i producent Walt Disney, zorganizował w Hollywood wytwórnię produkującą filmy rysunkowe. Jego studio doprowadziło do wzrostu popularności filmów animowanych, które na stałe weszły do kultury masowej. Oprócz znakomitych pełnometrażowych filmów kinowych, produkował krótkometrażowe serie z Myszką Miki, Kaczorem Donaldem, psem Pluto, Goofym itp.

W końcu lat 30. konkurentem Disneya stało się studio animacji wytwórni Metro-Goldwyn-Mayer gdzie powstało wiele serii z najpopularniejszym Tomem i Jerrym na czele. Twórcy tej serii William Hanna i Joseph Barbera w 1957 roku założyli własną wytwórnię Hanna-Barbera. Wyprodukowali w niej wiele słynnych seriali telewizyjnych: z psem Huckleberry, misiem Yogi, myszami Pixie i Dixie i kotem Panem Jinksem, Flintstonami, Jetsonami, Scooby Doo itd.

Popyt na animację w tym okresie wyczuła również wytwórnia Warner Bros. otwierając w 1933 r. oddział Warner Bros. Animation. Dzięki ich cyklowi Looney Tunes poznaliśmy takich bohaterów jak Królik Bugs, Kaczor Daffy, Kot Sylwester i Tweety czy Wiluś E. Kojot i Struś Pędziwiatr. Oddział został zamknięty na 10 lat w roku 1969. Od powtórnego otwarcia działu do dziś tworząc seriale animowane na podstawie komiksów wydawnictwa DC Comics (np. Superman czy Batman) oraz filmy pełnometrażowe np. Kosmiczny mecz (1996), The Iron Giant (1999)

Ze Stanów Zjednoczonych pochodzi też większość najpopularniejszych obecnie kinowych filmów z animacją 3D (np. Shrek z wytwórni DreamWorks). Słynne jest też studio Paramount Pictures, przez dłuższy czas współpracujące z wytwórnią Disneya, gdzie powstał pierwszy pełnometrażowy film z animacją 3D oraz systemem animacji światowej IMAX – My little pony :The movie , oraz kilka innych, m.in. Gdzie jest Nemo? i Iniemamocni.

W 2003 powstała nagrodzona w Cannes surrealistyczna długometrażowa animacja dla dorosłych Trio z Belleville pomysłu Sylvana Chometa. Jedną z głośnych i efektownych kooperacji kilku krajów europejskich, stosując nowoczesne techniki 3D nie pozbawiona energii starannej animacji dwuwymiarowej. W ten sposób animacją zajmował się też Salvador Dali (autor fabularnego Psa andaluzyjskiego) – realizując czysty surrealizm w Destino.

Bardzo oryginalny i wyraźny ślad w rozwoju światowej animacji artystycznej, zwanej często eksperymentalną odcisnęli polscy twórcy. Pod koniec lat pięćdziesiątych XX wieku narodziła się Polska Szkoła Animacji do której zaliczyć należy min.: Waleriana Borowczyka, Jana Lenicę, Kazimierza Urbańskiego, Juliana Antonisza "Antoniszczaka", Witolda Giersza, Mirosława Kijowicza, Stefana Schabenbecka i Ryszarda Czeaka. Znakiem rozpoznawczym wielkiej animacji polskiej był jej rys autorski, odwaga w kreowaniu własnej estetyki i stawianiu pytań pozornie zbyt trudnych jak na tak "małe" filmy. Wciąż pojawiają się w Polsce twórcy, którzy tę odwagę mają. Do najważniejszych dziś twórców światowego animowanego kina artystycznego zaliczani są Jerzy Kucia, Piotr Dumala i Mariusz Wilczyński.

Wielką popularnością cieszy się japoński film animowany – anime. Na świecie ogromny sukces artystyczny i komercyjny odniósł Hayao Miyazaki i założone przez niego studio Ghibli. Rysunkowy Spirited Away Miyazakiego otrzymał w roku 2003 Oscara za najlepszy film animowany. Japońsko-amerykańska produkcja anime Final Fantasy: The Spirits Within (2001) oparta na popularnym cyklu

gier komputerowych przybliżyła komputerowy rendering i animację postaci do filmu aktorskiego. Obecnie ten zmierzający do osiągnięcia absolutnego realizmu kurs w cyfrowej animacji kontynuuje Robert Zemeckis. Przykładem tego są takie filmy jak *The Polar Express* (2004) i *Beowulf* (2007).

W filmie lalkowym wielkie sukcesy odnoszą Anglicy – reżyser Nick Park i studio filmowe Aardman (film *Uciekające kurczaki*). W technice tej duże osiągnięcia mają też Polacy ze Studia Małych Form Filmowych Se-ma-for w Łodzi z ich serialami dla dzieci – między innymi *Miś Uszatek* i *Przygody misia Colargola*. Na uwagę zasługuje też produkcja Telewizyjnego Studia Filmów Animowanych z Poznania *"O Największej kłótni"* – reżyser – Zbigniew Kotecki, do którego lalki i zdjęcia wykonano w łódzkim Semaforze, a także najnowsze filmy z Se-ma-fora: *"Ichthys"* – reżyser – Marek Skrobecki i powstały w koprodukcji z Brytyjczykami *"Piotruś i Wilk"* reż. Suzie Templeton.

Zachodnie filmy animowane to w zdecydowanej większości filmy dla dzieci. Ostatnio jednak i tutaj doceniono możliwości jakie daje animacja – do bardziej znanych zachodnich seriali animowanych dla starszego widza należą *Miasteczko South Park*, *Simpsonowie* oraz *Przerysowani*.

Głównymi ośrodkami produkcji filmu animowanego są: USA, Kanada, Wielka Brytania, Włochy, Japonia, Czechy. Telewizyjna produkcja komercyjna umieszczana jest w krajach azjatyckich (Chiny, Tajlandia, Malezja), gdzie praca animatorów jest bardzo tania. Na świecie już od lat 90. istnieją stacje telewizyjne dla dzieci emitujące w większości kreskówki (w tym własne produkcje) takie jak *Cartoon Network*, *Nickelodeon* czy *Disney Channel*, które należą do najpopularniejszych, najstarszych i najbardziej ze sobą rywalizujących.

W Polsce

Historia polskiej animacji sięga *Starewicza*, a po II wojnie światowej pierwszego filmu lalkowego *Za Króla Krakusa* (reż. Zenon Wasilewski, 1947).

Najśłynniejsze polskie studio to *Se-ma-for* w Łodzi gdzie powstawały filmy we wszelkich technikach animacji – lalkowej, rysunkowej, plastelinowej, wycinankowej i kombinowanej – w tym seriale dla dzieci z *Misiem Colargolem* i *Misiem Uszatkiem* w rolach głównych. Film *Tango Zbigniewa Rybczyńskiego* zrealizowany w 1980 r. w *Se-ma-forze* zdobył w 1983 r. Oscara dla krótkometrażowego filmu animowanego. Drugiego Oscara *Se-ma-for* zdobył w roku 2008 za film *Piotruś i wilk*.

Inne zasłużone studia to *Studio Filmów Rysunkowych* w Bielsku-Białej, specjalizujące się w produkcji dla dzieci, gdzie powstały znane seriale *Bolek i Lolek* i *Reksio*, *Studio Miniatur Filmowych* w Warszawie – *Dziwne przygody Koziołka Matołka* i zlikwidowane już *Studio Filmów Animowanych* w Krakowie, z autorską animacją dla dorosłych.

Od lat '80 XX w. działa także: Telewizyjne *Studio Filmów Animowanych* w Poznaniu, w którym powstają w większości filmy dla dzieci w różnych technikach animacyjnych, w tym m.in. cykl filmowy *Czternaście bajek z Królestwa Lailonii* Leszka Kołakowskiego, będący ekranizacją 13 bajek z królestwa *Lailonii* dla dużych i małych Leszka Kołakowskiego.

Są też Anima-Pol w Łodzi, Studio JP (Leszek Gałysz) i Studio Graficzne Marka Serafińskiego w Warszawie.

W animacji komputerowej sukcesy odnosi studio Platige Image i grafik Tomasz Bagiński (film Katedra, nominowany został do Oscara, a jego Sztuka spadania zdobyła główną nagrodę w kategorii animacji na festiwalu Ars Electronica oraz nagrodę Bafta w 2007 r.)

Do najważniejszych reżyserów filmów animowanych w Polsce należą: Walerian Borowczyk, Jan Lenica, Kazimierz Urbański, Witold Giersz, Jerzy Kucia, Piotr Dumała, Mariusz Wilczyński, Julian Antonisz "Antoniszczak", Daniel Szczechura, Ryszard Czeakała, Marek Skrobecki, Maciej Wojtyszko, Krzysztof Kiwerski i Zbigniew Kotecki.

Największym w Polsce festiwalem filmu animowanego jest Animator, odbywający się w Poznaniu

stowarzyszenie
LAROCCIN XXI