

## Varia

„Kwartalnik Filmowy” nr 114 (2021)

ISSN: 0452-9502 (Print) ISSN: 2719-2725 (Online)

<https://doi.org/10.36744/kf.787>

© Creative Commons BY-NC-ND 4.0

**Przemysław Kaniecki**

Uniwersytet Warszawski

<https://orcid.org/0000-0002-3280-8501>

# Komiks undergroundowy i animacje. Rozmowa z Krzysztofem Ostrowskim

### Słowa kluczowe:

komiks  
undergroundowy;  
animacje;  
teledyski

### Abstrakt

Krzysztof Ostrowski, artysta komiksowy, realizator teledysków i twórca filmu dokumentalnego z animowanymi wstawkami *Łódź 1993-2001*, komentuje techniczne oraz artystyczne inspiracje wykorzystane w swoich pracach. Wywodzi je przede wszystkim z komiksu awangardowego. Jego zdaniem komiks i animacja oparta na klatkach kluczowych są bliskimi sobie mediami.

Rozmowa z Krzysztofem Ostrowskim została przeprowadzona w związku z jego ostatnimi realizacjami audiowizualnymi – spotkanie dało możliwość uzyskania autokomentarza do ich undergroundowej estetyki i sposobu jej rozumienia przez twórcę. Realizacjami tymi są: kombinowany film dokumentalny *Łódź 1993-2001*, oprawa wizualna utworów muzycznych *Miasto duchów* zespołu Alles i *Durian* zespołu T'ien Lai, wreszcie serial animowany *Jak zostałem Superlotrem* (jakkolwiek w wywiadzie poświęcono stosunkowo mało miejsca tej jeszcze nieukończonej produkcji, która zapewne doczeka się licznych osobnych omówień i komentarzy).

Krzysztof Ostrowski, urodzony w 1976 r., należy do generacji ukształtowanej głównie w latach 90. XX w., dlatego punktem wyjścia wywiadu jest komiksowa i punkowa Łódź tej dekady. W połowie lat 90. Ostrowski zadebiutował jako artysta komiksowy, później jako muzyk. Stał się jednym z najbardziej rozpoznawalnych artystów swojego pokolenia: siedem płyt alternatywnego zespołu Cool Kids of Death, którego był wokalistą i współautorem tekstów, autorski cykl grafik satyrycznych *Plastelina*, album komiksowy *Pantofel panny Hofmoki* (scenariusz Dennis Wojda, 2003) czy nowela z antologii *Chopin New Romantic* (2009) to ważne punkty na mapie polskiej kultury pierwszych dekad XXI w. (*Chopin New Romantic* wywołał kontrowersje nie tylko ze względów artystycznych, m.in. został potępiony przez konserwatywnych polityków z powodu wulgaryzmów).

Na początku XXI w. artysta zaczął realizować teledyski, początkowo do piosenek Cool Kids of Death, później innych twórców (T.Love, Pogodno, Marcin Rozynek, Pustki i in.), za wiele z nich otrzymał prestiżowe nagrody i wyróżnienia (m.in. za *Uważaj CKOD* na X Festiwalu Polskich Wideoklipów Yach Film, *Spaliny* na XV edycji tego festiwalu, *C.Y.E. /Close Your Eyes/* Smolika – nominacja do Fryderyka).

Ostrowski ukończył Wydział Projektowania Ubioru na Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi. Po studiach przez pół roku pracował na uczelni jako asystent w eksperymentalnej pracowni rysunku i ilustracji prowadzonej przez Andrzeja Czczotą. Animowany dokument *Łódź 1993-2001* stanowił podstawę doktoratu uzyskanego w 2019 r. na Wydziale Operatorskim i Realizacji Telewizyjnej PWSFTviT im. L. Schillera w Łodzi. Od 2010 r. prowadzi na Wydziale Sztuk Wizualnych ASP w Łodzi Pracownię Storyboardu, Komiksu i Rysunku Konceptyjnego, gościnnie wyklada historię komiksu na Wydziale „Artes Liberales” Uniwersytetu Warszawskiego.

**Zrealizowałeś niedawno dokument *Łódź 1993-2001*. Włączyłeś do niego specyficznie animowane narracje: z rysunkiem o niestabilnych liniach i z jakby rwanym ruchem.**

Ale jednocześnie, przy zachowywaniu naturalnej ekspresji narzędzi analogowych, jest to prosty, komunikatywny rysunek. Chodziło mi o to, żeby się odwołać do różnych technicznych aspektów praktyk artystycznych. Warstwa graficzna tych animacji odsyła do wycinanki, ksero, rysunku bazgrołu. Nawiązuje też rzecz jasna do autorskich realizacji konkretnych łódzkich rysowników, którzy są bohaterami filmu: Marcina Pryta, Grzegorza Fajngolda i Michała Arkusińskiego. Do ich punkowo-zinowej estetyki.

### **Możesz scharakteryzować tę estetykę?**

Dla mnie wynika ona głównie z potrzeby stworzenia czegoś na szybko, na gorąco, kiedy nie ma czasu na cyzelowanie pewnych rzeczy. Kiedy trzeba podejmować szybką decyzję graficzną i w kontrze do obowiązujących standardów. Ten styl odzwierciedla światopoglądowe nastawienie. Antyestetyczność takiego rysunku jest programowa.

Nawet jeśli artysta, na przykład Robert Crumb, technicznie dopracowuje rysunek, antyestetyczność jego komiksów jest uderzająca. Crumb bardzo sprawnie używa światłocienia, niezwykle precyzyjnie konstruuje kadry, natomiast efekt jako całość jest programowo „brzydki”. To jeden z podstawowych wyróżników tego kontrkulturowego, alternatywnego komiksu. Tak te komiksy wyglądają, niezależnie od tego, kto je tworzy, czy Crumb, czy Gilbert Shelton, czy – z drugiej fali amerykańskiego undergroundu – Art Spiegelman, Charles Burns z przełomu lat 80. i 90., czy Jeffrey Brown, Daniel Clowes.

### **Czyli kluczem do twojego łódzkiego filmu jest w zasadzie twórczość komiksowa.**

Dlatego że definiuję się mimo wszystko jako rysownik komiksów. To było dla mnie istotne w tym filmie: komiks w ogóle. W Łodzi nasze ścieżki, mówię o pewnym środowisku, przecinały się dzięki komiksowi i pasji do tworzenia oraz czytania komiksów.

Warto podkreślić, że ludzie, którzy mi pomogli w tym dokumencie, to też łodzianie. Znam ich od lat. Piotrek Szczepański to operator wielu moich wczesnych klipów, twórca dokumentów o Cool Kids of Death (*Generacja C.K.O.D.*, 2004; *C.K.O.D.2 – Plan ewakuacji*, 2014), zespole alternatywnym, w którym przez ponad dziesięć lat (od 2001 r.) byłem wokalistą. Klawiszowcem i gitarzystą był Kamil Łazikowski – Kamil do dziś udźwiękawia większość rzeczy filmowych, które robię. Z Piotrem Milczarkiem, wspomagającym mnie w momentach animacyjnie trudniejszych, znamy się z czasów czysto komiksowych, to znaczy zanim obaj zajęliśmy się animacją. Razem pracowaliśmy przy organizacji łódzkich konwentów komiksów jeszcze w latach 90.

Zależało mi, żeby w filmie oddać specyfikę Łodzi z lat 90. Pokazać dokładnie taką Łódź, jaką pamiętam, a była ona dla mnie miastem punkowym. Więc komiks undergroundowy to był najoczywistszy wybór klucza wizualnego.

### **W tym filmie Łódź wyraźnie odbija też po prostu ciebie. To film, czego wcale nie ukrywasz, autobiografizujący. Pochodzisz ze Szczecina, prawda?**

Nie. Urodziłem się w Szczecinie, bo mój ojciec, łodzianin, był tam prokuratorem. Wróciliśmy do Łodzi, gdy miałem chyba trzy miesiące. Czterdzieści pięć lat później nadal tu mieszkam. Więc Łódź to cały mój wszechświat. Bałuty, Radogoszcz, Śródmieście, z całym tym sfatygowanym urokiem kamienic i budynków pofabrycznych, znikających teraz pod warstwą łososiowo-pistacjowej farby lub wyburzanych pod kiepską deweloperkę. I do tej perspektywy odwołuję się w animacji.

### **W Łodzi też studiowałeś.**

Projektowanie ubioru na Akademii Sztuk Pięknych. Ale już wtedy zajmowałem się czymś innym, i tym czymś był właśnie komiks. Nawet udawało mi się

rysowaniem zarabiać jakieś pieniądze. To się zbiegło z dosyć dużym zainteresowaniem na rynku wydawniczym w Polsce. Pojawiały się wydawnictwa, magazyny komiksowe, ziny przechodziły do oficjalnego obiegu, swoją działalność zaczynał Egmont, dziś największy komiksowy wydawca.

**Twoje prace drukowały „Czas Komiksu”, „Feniks”, „AQQ”, stawałeś się coraz bardziej rozpoznawalnym artystą komiksowym, aż w 2001 r. z Dennisem Wojdą (scenariusz) wydaliście głośny album *Nadzwyczajni. Pantofel panny Hofmoki*, zaczęłeś drukowanie cyklu miniatur satyrycznych *Plastelina*. To już, cokolwiek by mówić, sława. Ilustracje do *Wojny polsko-ruskiej* Doroty Masłowskiej (wyd. II, 2003) też w jakiś sposób pokazują miejsce, jakie zająłeś.**

Nigdy nie miałem poczucia, że jestem jakimś technicznie supersprawnym rysownikiem. Ale za to cierpliwym i pracowitym. I tu wracamy do kwestii moich wyborów estetycznych, bo oprócz wątków światopoglądowych, o których wcześniej rozmawialiśmy, kwestia sprawności ma również znaczenie. Język komiksu undergroundowego jest dobry na takie ciągłe szukanie stylu. Mam wielu bardzo uzdolnionych kolegów, którzy niemal urodzili się z w pełni rozwiniętym stylem, od początku rysowali w określony sposób i na pogłębianie tego poświęcali całą energię. Są też tacy, którzy mają „słuch absolutny” rysownika, jak Przemek Trusiński, który potrafi rysować w różnych stylach, ale przy zachowaniu swojej kreski, niezależnie czy to rysunek hiperrealistyczny, czy stylizacja. Ja do każdego projektu szukam nowych rozwiązań. Inna sprawa, że powtarzalność mnie nudzi.

Zawsze szukałem patentów, które pozwoliłyby mi szybko notować pomysły: żeby nie uciekały i jednocześnie żeby zachować w rysunku energię. Przez długie lata robiłem komiksy do gazet, magazynów, tytułów, do których rysowałem *Plastelinę* i pochodne, bywało pięć miesięcznie. Potrzebowałem więc takiej kreski, która pozwalałaby szybko przelewać pomysły na papier i mieścić się w deadline’ie – w przypadku periodyków deadline’y są bezwzględne. Więc odniesienia po pierwsze do komiksu awangardowego, a po drugie do paska gazetowego pojawiły się samoistnie.

Kiedy na poważnie zająłem się animacją, szukałem pomysłu na realizację tej samej idei w animacyjnych środkach wyrazu, które byłyby zaprzeczeniem żmudnego procesu. Narzędzi umożliwiających skrócenie mozołu rysowania klatek, maksymalnie to przyspieszając i pozwalając zachować energię gestu.

**Teledyski jako krótkie formy były niezłym polem do eksperymentowania.**

Można powiedzieć, że dały mi możliwość zebrania kilku doświadczeń, sprawdzenia, wypróbowania.

**Przyjrzyjmy się im. Pierwsze klipy zrealizowałeś na początku XXI w. do piosenek Cool Kids of Death.**

W związku z czym nie musiałem wydeptywać ścieżek, żeby się wdrzeć na salony.

**To były salony?**

Z mojej ówczesnej perspektywy zdecydowanie tak. Zwłaszcza że na przełomie wieków teledyski były istotnym elementem rynku muzycznego. Miały duże

budżety, robili je renomowani twórcy, angażowani byli ważni, doświadczeni operatorzy. Nie było jeszcze YouTube'a, więc wszystko musiało iść oficjalnymi kanałami. Dlatego emisję klipu w MTV lub Vivie postrzegałem jako coś niezwykle prestiżowego, jako wejście do tego świata bocznymi drzwiami. Z Łodzi, bez znajomości.

**Ponieważ byłeś już co najmniej rozpoznawalnym rysownikiem, narysowałaś okładkę, wytwórnia powiedziała, że możesz zrobić teledysk?**

Mniej więcej. Pierwszą wersję teledysku do *Uważaj* zrobił ktoś zatrudniony przez wytwórnię metodami klasycznymi: kamera, zespół grający na żywo w jakiejś przestrzeni. Ale materiał nie spełnił oczekiwań. Już nie pamiętam, czy pomysł wyszedł ode mnie, zupełnie nieświadomego technicznej skali przedsięwzięcia, czy rzucił go ówczesny szef wytwórni Paweł Józwicki – wyszło na to, że robimy animowany teledysk, a właściwie półanimowany.

Pracowałem razem z Adamem Badowskim, który dzisiaj robi gry w CD Projekt, a wtedy zaczynał przygodę z modelowaniem 3D. Zapożyczyliśmy estetykę z okładek wczesnych singli Suede i Pulp z okresu *His 'n' Hers* (albumu grupy Pulp z roku 1994 – dop. red.), wykombinowaliśmy, co ogólnie ma być w obrazku, i Adam zaczął modelować wszystkie elementy, które złożyły się na efekt końcowy. Udało się nawet znaleźć sposób na wykorzystanie wcześniej nagranych materiałów filmowego: po odpowiedniej obróbce fragmenty są pikselowym filmikiem odtwarzanym przez bohaterkę w jej nokii.

**Wtedy, na początku XXI w., supernowoczesnej.**

Z dzisiejszej perspektywy to może się wydawać niewiarygodne, ale wtedy nikt jeszcze nawet nie marzył o odtwarzaniu filmów w telefonie.

**W zasadzie zrobiliście ten teledysk na komputerach domowych.**

Ustalił się wówczas pewien model chałupniczy. Stał się moim *modus operandi* i praktycznie nie zmienił do dziś.

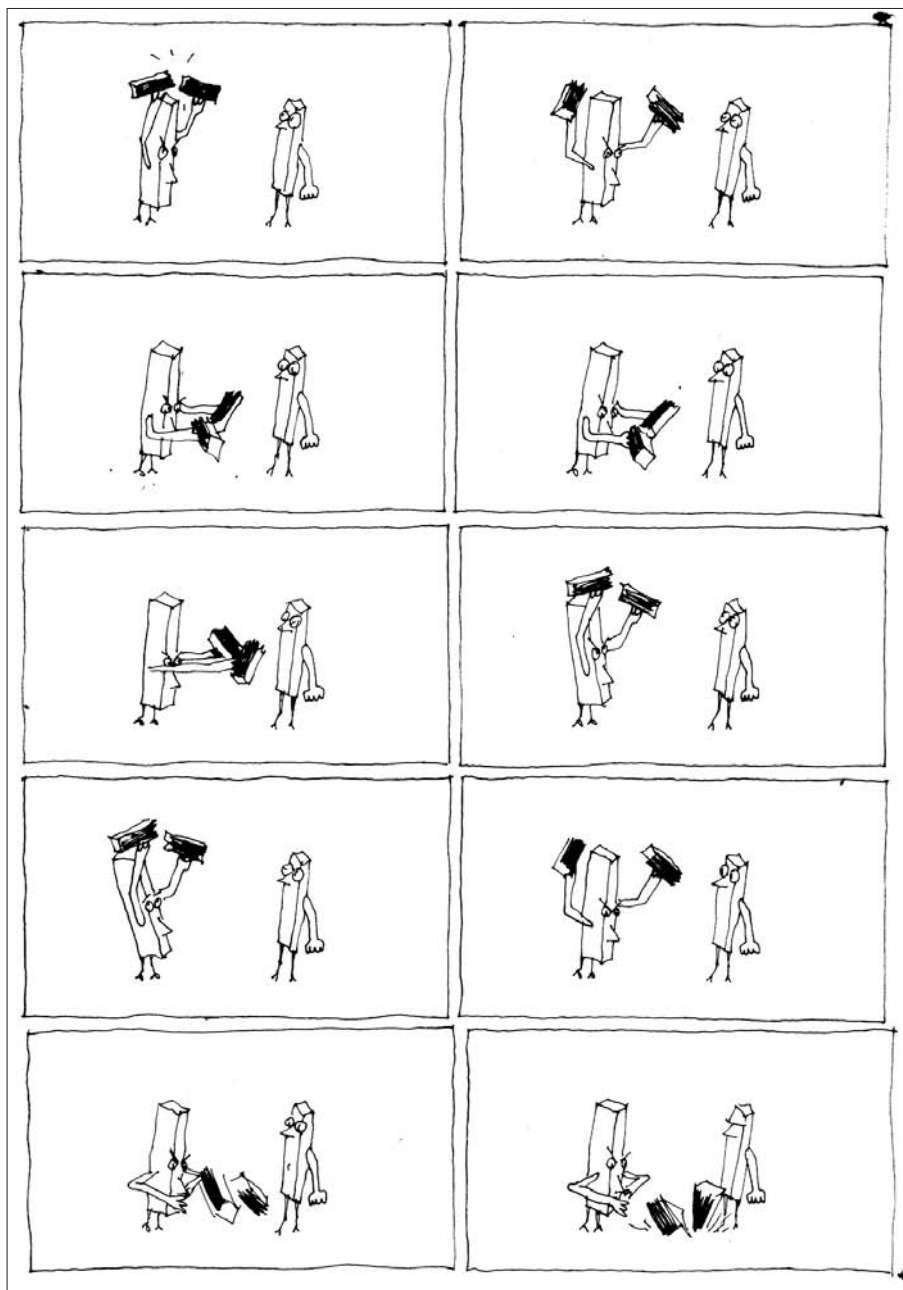
Natomiast dążenie do wykorzystywania zaawansowanej technologii sprawiło, że kilka teledysków później – przy klipach do *Spalin* CKOD (2006) i *C.Y.E. Smolika* (2007) – doszliśmy do ściany.

**Rzeczywiście ma dużo złożonego ruchu: latające maszyny, dynamiczne panoramy miasta, pościgi samochodowe, wybuchy.**

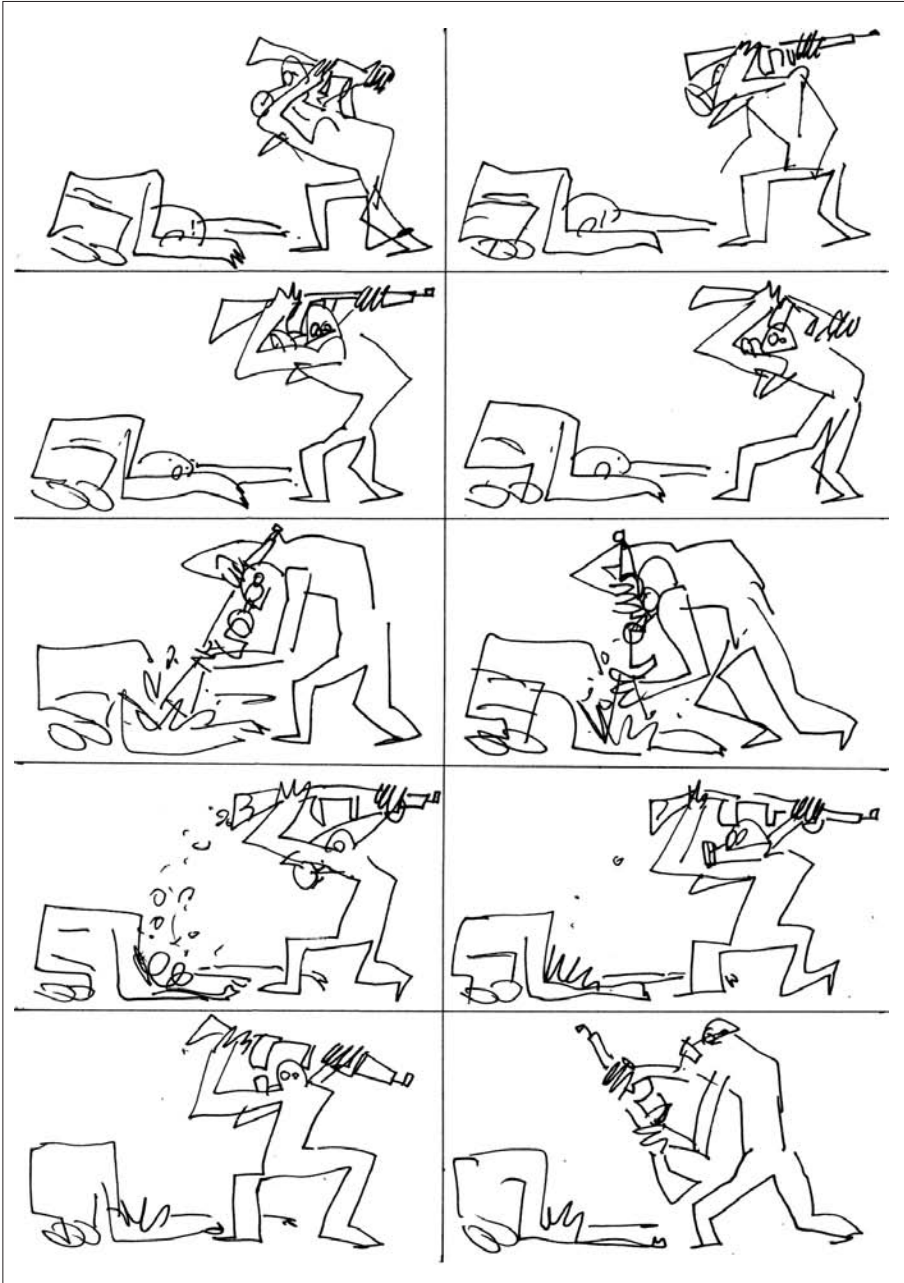
Nie byliśmy w stanie na sprzęcie domowym przeliczyć animacji, wygenerować z projektu finalnej serii klatek. Żeby wywołać film, trzeba było nocami wykorzystywać render-farmy CD Projektu.

**Jak się robi takie animacje, zanim ich przeliczenie powierzy się komputerom?**

Pisze się treatment, robi storyboard, który w takich produkcjach jest w zasadzie scenariuszem, concept art, kręci się zdjęcia, modeluje, rysuje – w zależności od potrzeby. Samo animowanie jest jednym z elementów całego procesu, ale najbardziej czasochłonnym. Szczerze mówiąc, to się po prostu siedzi jak debil i dłubie w kompie, układa klatkę po klatce, warstwę po warstwie, ujęcie po ujęciu. Coś między medytacją a katogą.



Klatki animacji z filmu *Łódź 1993-2001*,  
reż. Krzysztof Ostrowski (2019)



Klatki animacji z wideoklipu *Durian* zespołu T'ien Lai,  
reż. Krzysztof Ostrowski (2019)

**„Pisze się”, „robi się”. Byłeś i reżyserem, i scenarzystą teledysków. Czy realizowałeś też czyjeś pomysły?**

Od strony koncepcyjnej zawsze były to projekty autorskie – pomysł, scenariusz, koncepcja oprawy plastycznej, storyboard. Od strony technicznej bywało różnie. Na przykład ostateczny kształt takich klipów jak *Armia zbawienia*, *Uciekaj*, *Hardkor* to efekt ścisłej współpracy z Piotrem Szczepańskim, który pełnił funkcję operatora, montażysty, a co za tym idzie, współreżysera. *Uważaj*, *Spaliny* i *C.Y.E.* powstawały we współpracy ze wspomnianym już Adamem Badowskim. W ogóle *Spaliny* i *C.Y.E.* to ciekawe przypadki, bo przy tych dwóch klipach na różnych etapach produkcji w realizację była zaangażowana największa liczba osób. Za projekt statku kosmicznego w *Spalinach* odpowiadał Przemek Truściński, za część malowanych tła (*mate paintings*) do *C.Y.E.* – Benedykt Sneider, komiksarz, ale dziś przede wszystkim twórca oprawy graficznej gry *Ruiner*. Część scenografii do *Spalin* stanowiły realne obiekty ustawiane na blueboksie i w tym wspomagał mnie rzeźbiarz i artysta sztuk wizualnych Artur Malewski. Do tego operatorzy Piotr Szczepański i Rafał Michalski, oświetleniowcy, makijażyści, kostiumografka, montażysta, modelarze i animatorzy 3D. Z każdym kolejnym projektem starałem się ograniczać liczbę osób do niezbędnego minimum, aż doszedłem do momentu, w którym za wszystko odpowiadałem sam. Do tego stopnia, że ostatnie klipy kręciłem już iPadem lub telefonem.

**Zanim doszedłeś do tego etapu, kręciłeś filmy rzeczywiście dość skomplikowane, z użyciem różnorodnych narzędzi. W tym blueboks, co widać na przykład w teledysku do piosenki Marcina Rozyńka *O takich jak ja i ty* (2006).**

Było z tym sporo zabawy. Marcin był podwieszany na uprząży i z asystą kaskadera latał sobie w powietrzu, żeby móc pływać w rysunkowym morzu między rybkami, wrakami statków, batyskafami-UFO.

Wtedy bluebox, który w teledyskach był wykorzystywany niemal od zawsze, wraz z postępującym gwałtownie rozwojem technik cyfrowych nagle stał się łatwo dostępny. Otworzyły się zupełnie nowe możliwości. W pewnym momencie zrobiłem sobie bluebox w dużym pokoju i sporo rzeczy realizowałem, w ogóle nie wychodząc z domu.

Co ciekawe, ta technologia zaczęła się świetnie sprawdzać w filmach okołokomiksowych, takich jak *Sin City* (2005) Rodrigueza i Millera. Również Dave McKean – sławny współpracownik Neila Gaimana, znany też jako współtwórca *Azylu Arkham*, autor wielu ważnych komiksowych okładek – stworzył w całości kręcącą na blueboksie *Lustrzaną maskę* (2005). Był jeszcze Bilal z adaptacją własnej *Trylogii Nikopola*. Więc bluebox jako komiksarza naturalnie mnie zainteresował.

Spodobało mi się, że dzięki komputerom można uzyskiwać złożone efekty filmowe – dużo zależało od wyobraźni i umiejętności wygenerowania przestrzeni. Dzisiaj to wszystko jest bardziej zaawansowane, wymaga znacznie większego zaangażowania technicznego. A wtedy był jeszcze taki moment, że wszystko się spłaszczało, to była nowość atrakcyjna sama w sobie i osiągało się jak na tamte standardy bardzo satysfakcjonujące efekty.

W *O takich jak ja i ty* tła były dwuwymiarowe. Tę dwuwymiarową umowność wprowadzała konwencja teatralna, na początku Rozynek stoi na scenie między poruszającymi się rzędami makiety fal. Takie tła mogły być rysowane



w komputerze. Później poszliśmy dalej i już wspomniane *Spaliny* zrobiliśmy, znowu z Adamem Badowskim, w pełnym wymiarze – z przestrzenią, w którą wchodziło się w głąb, z elementami modelowanymi. Z C.Y.E. Smolika poszliśmy technologicznie najdalej, jak wtedy mogliśmy, czyli piętnaście lat temu.

**To teledysk nie tylko zaawansowany technologicznie, ale też ciekawy jako projekt filmowy, z Andrzejem Chyrą w roli głównej.**

I on uświadomił mi, że tych patentów już nie ma co dalej powtarzać.

Kończył się chyba ten czas, kiedy takie rzeczy można było robić bez rozbudowywania sprzętowego, kamer o wyższej rozdzielczości, wchodzenia w działania czysto filmowe, studyjne i bez naprawę dużego budżetu.

**W to już nie chciałeś wchodzić?**

Nie jestem pewny, czy w projektach, które bym robił, byłby na to aż taki budżet i możliwości sprzętowe. Zaczęły mnie męczyć ograniczenia, które wcześniej traktowałem jak twórcze wyzwania i które normalnie uznałbym za wartość. Te realizacje to było jednak ciągłe kombinowanie, jak coś zrobić bez kasy, jak obejść problemy. Może gdyby pojawiła się możliwość płynnego przejścia na w pełni profesjonalny tryb pracy, moja historia potoczyłaby się inaczej. Wtedy trochę straciłem do tego cierpliwość, zaczęły mnie interesować inne rozwiązania.

Do tego nigdy nie opanowałem podstaw pracy w środowisku 3D, więc to jest zawsze kwestia szukania współpracowników. Obecnie przy serialu animowanym współpracuję z Jakubem Romanowiczem, to on uzupełnia rysunkowo sceny animowane o modele 3D, jak mam na przykład wybuch auta czy sytuację z bardziej złożonym wejściem kamery w przestrzeń. Rysowanie wszystkiego metodą poklatkową byłoby technicznie zbyt wymagające. To nie jest *Ghost in the Shell*, nie ma budżetu na takie zabawy. Więc trzeba zbudować środowisko 3D i wprowadzić kamerę, wtedy przestrzeń inaczej pracuje.

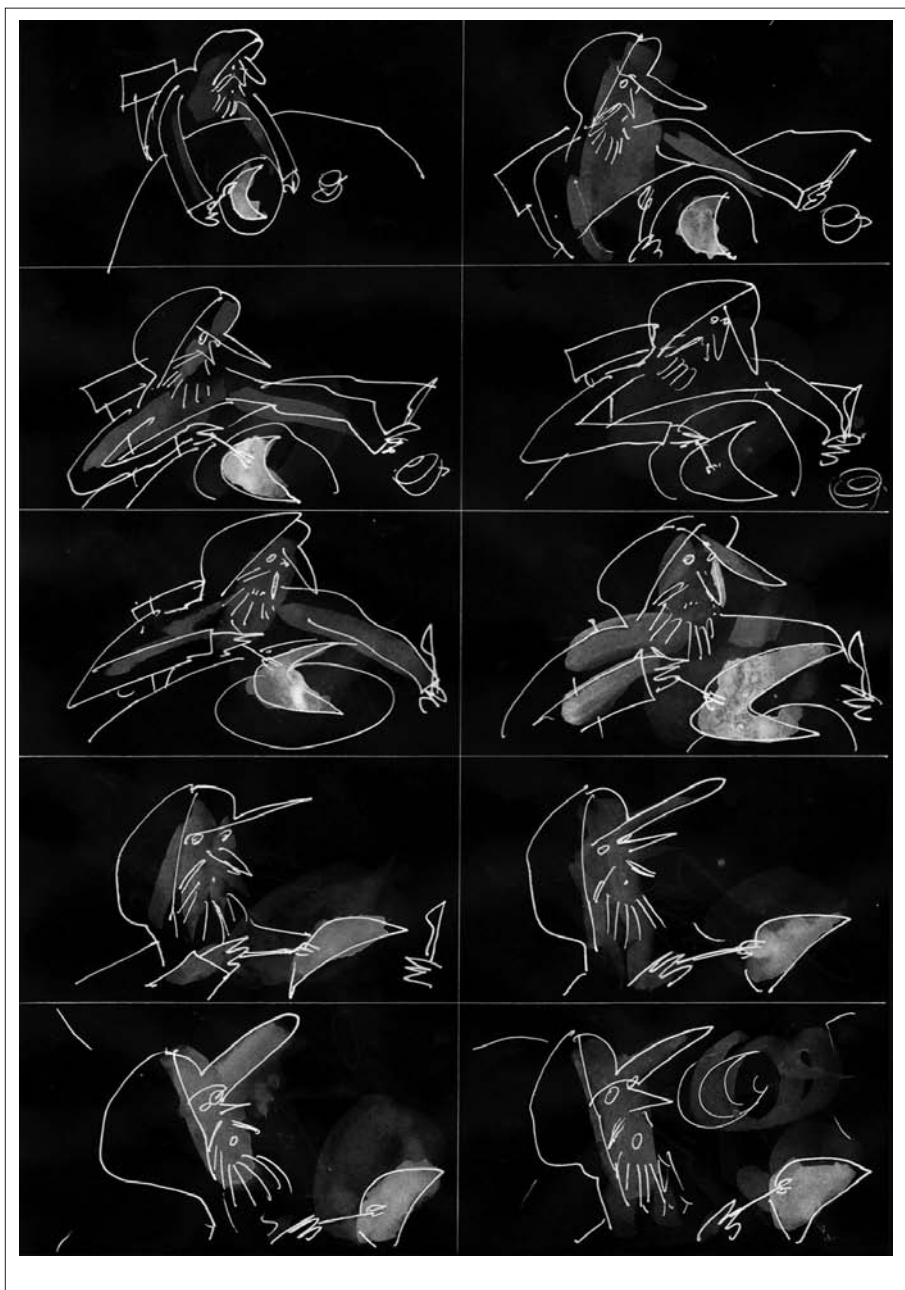
**Nie bardzo rozumiem, dlaczego nie miałeś cierpliwości wgrzyźć się w tę technikę. Nie było to nęące?**

Przy kilku naprawdę dużych, złożonych klipach zaspokoiliem swoją ciekawość do takich rozwiązań. Przyznam szczerze: przestało mi to sprawiać satysfakcję i zacząłem szukać czegoś innego.

**Sięgałeś po kolaż, jak w *Solaris Urbino* punkowych 19 Wiosen, zespołu Marcina Pryta i Grzegorza Fajngolda.**

W ogóle zaczęły mnie pociągać swobodniejsze formy, które dopuszczały improwizację, przypadek, błąd. *Fajki* duetu Ziela realizowałem za pomocą darmowej aplikacji do efektów specjalnych na telefon; to dzięki niej w pewnym momencie filmu pojawiają się spadające kawały muru, eksplozje, godzille.

To szło równolegle z pewnymi modami. Zaawansowanie technologiczne zaczęła wypierać trashowa estetyka, glitche, chaos wizualny, te mody zatoczyły koło przynajmniej dwukrotnie. Zacząłem się bawić degradacją obrazu, animacje łączyłem z różnymi przypadkowymi nagraniami.



Klatki animacji z wideoklipu *Dom Korteza*,  
reż. Krzysztof Ostrowski (2020)

**Pamiętam rysunki, skądinąd bardzo komiksowe – jakies wybuchy, kra-  
ksy, z onomatopejami – w *Love Love Love* T.Love (2008), na marginesach wsta-  
wek z paradokumentalnych nagrań z planu.**

Tam warstwa wywiadów zaczęła wchodzić nad warstwę teledyskową, mu-  
zyczną. W montażu *making off* zamienił się miejscami z docelowym teledyskiem.  
Jeśli jednak chodzi o rysunki... to był już taki moment, że w ogóle nie chciałem  
nic rysować w klipach. Nabrałem ochoty na czystsze formy, klasycznie filmowe  
(*Peron, Jamal*, 2013) albo dokumentalne (moje ulubione, kręcone z udziałem dzieci  
z łódzkich przedszkoli, *Tyle z życia*, Pustki). Często musiałem toczyć długie dys-  
kusje z zamawiającymi, którzy chcieli, żebym dodawał animację.

### **I dodawałeś?**

Było tak na przykład w wypadku *Ptaków* Ani Rusowicz (2014).

**Animacja, gdy nagle pojawia się w tej opowieści o bohaterze chodzącym  
po ulicach w przebraniu ptaka, wypadła ciekawie, dookreśla jego stan.**

Niemniej jednak pierwotnie to dookreślenie miało się odbywać bez doryso-  
wań, chciałem o nim opowiedzieć po prostu kamerą. Ale muszę powiedzieć, że  
praca z ekipą na planie zdjęciowym była dla mnie stresująca. Mimo że miałem  
przyjemność współpracować ze świetnymi ludźmi, na przykład z takimi operato-  
rami jak Piotrek Szczepański, Łukasz Żal czy Piotr Uznański, jestem przyzwyczaj-  
ony do innego trybu: do siedzenia przy biurku, przy komputerze czy nad kartką  
papieru, pracy w swoim rytmie, a nie w dużym zespole, którego działania trzeba  
skoordynować. Animacja rysunkowa jest dla mnie optymalnym rozwiązaniem.

**Ostatecznie wróciłeś w klipach do animacji. I doszedłeś do form chyba  
krańcowo antyestetycznych – z liniami wręcz wibrującymi, rozpadającymi się  
konturami postaci. Myślę o *Mieście duchów* duetu Alles, przygotowanym dla  
Centrum Dialogu im. Marka Edelmana na obchody 73. rocznicy likwidacji getta  
w Łodzi.**

Później w oparciu o te same założenia powstał teledysk do kawałka *Durian*  
zespołu T'ien Lai, w którym się udzielałem. Także animacje do ośmiominutowego  
klipu koncertowego Korteza. To były ostatnie teledyski, które zrealizowałem. Jesz-  
cze miałem czas, nie byłem tak zapracowany.

### **Jak od strony warsztatowej wygląda praca nad takim materiałem?**

Klatki przygotowane do animacji wyglądają jak komiksowy panel – to strona  
podzielona na osiem czy cztery kadry, więc rysuję kadr po kadrze bez oglądania się  
na prześwity, na celowanie kreską w odpowiednie miejsca. Na tym etapie pracy nar-  
racja rozwija się na kartce – to pozwoliło mi bardzo przyspieszyć proces i dało sa-  
tisfakcję z szybkiej realizacji. A później, po złożeniu wszystkiego w całość, bardzo  
mi się podobał taki efekt rozedrgania. Okazało się, że przy tej technice nawet finalny  
montaż można już w dużej mierze robić na wczesnym, rysunkowym etapie.

### **To znaczy skanujesz kartkę i scalasz obrazy w film w komputerze?**

W Photoshopie dzielę to na kadry, wrzucam na *timeline* i dopiero kiedy  
puszczam *play*, mogę zobaczyć efekt. To jest supermoment. W trakcie pracy nie

do końca wiesz, co z tego wyjdzie – nie wachlujesz kalkami i nie widzisz ruchu, nie widzisz błędów (i nie wpadasz w paranoję), tylko rysujesz, co jest akurat etapem przyjemnym, skanujesz i dopiero wtedy widzisz, co zrobiłeś. Kiedy animacja jest robiona na oko, wtedy nawet błędy i niedoskonałości działają na plus, stają się elementem stylu, swego rodzaju deklaracją programową.

Dla mnie uruchomienie filmu jest w animacji czymś pociągającym. Rysunek nagle ożywa. To, co było płataniną kresek, zmienia się w ludzika, który działa. Naraz ujawnia się jego charakter. Więc odsunięcie tego momentu, obejrzenie filmu w skumulowanej, pełnej formie daje nieprawdopodobną satysfakcję.

### **Mówiłeś o kalce...**

... takim trochę bardziej przezroczystym papierze, przez który widać wcześniejszy rysunek czy sekwencję poprzednich rysunków. Pilnujesz formy, przestrzeni, w której musisz się zmieścić ze swoimi liniami. To zupełnie inne myślenie.

### **Kiedy stosowałeś tę najbardziej klasyczną technikę animacji rysunkowej?**

W kilku moich najstarszych klipach – dla Smolika do piosenki *Om*, w rotopopowym *Uciekaj CKOD*, chociaż tu animacja łączy się ze scenami filmowanymi, czy w *Piosence o śmiesznym tytule Pogodno*. To są realizacje oparte na klasycznej animacji poklatkowej. Poszczególne klatki były rysowane na kalkach, później skanowane, kolorowane i składane w finalne ujęcia.

Właściwie teraz, przy pracy nad serialem *Jak zostałem Supertotrem*, rysuję podobnie. Ten serial jest animowany najklasycyzniej, jak się da. Mimo że rysunki powstają bezpośrednio w komputerze, to mechanika klatek nakładanych na tło jest dokładnie taka sama jak w klasycznej animacji rysunkowej typu *Bolek i Lolek*, *Reksio* czy *Porwanie Baltazara Gąbki*. Uparłem się, żeby nie stosować elementów animacji wycinankowej czy opartej na rigach, jak ostatnio zrobili twórcy serialu *Kajko i Kokosz* czy trochę wcześniej Bartosz i Tomasz Minkiewiczowie w *Wilqu*, który swoją drogą jest genialną animacją.

### **A twoje pierwsze doświadczenia z klasyczną animacją?**

To były pierwsze doświadczenia z animacją w ogóle. Sięgają początków studiów: w połowie lat 90. pracowałem w firmie StoFilms nad serialem *Kulfony, co z Ciebie wyrośnie*. Reżyserem *Kulfony* był człowiek, który wiele lat później został promotorem mojego doktorskiego dokumentu o Łodzi, profesor Krzysztof Rynkiewicz. Wypatrzył moje komiksy na jakiejś konwentowej wystawie, zaprosił na testy i tak się wszystko zaczęło. Przy *Kulfony* wyrysowywałem fazy między klatkami kluczowymi. Wchodziłem do studia, siadałem przy podświetlanym stole, otwierałem papierową teczkę z klatkami kluczowymi, z kodem animacyjnym, który określał, ile klatek ma być pomiędzy klatkami kluczowymi, nakładałem i rysowałem jakieś pływające rybki, bąbelki – bo miałem do zrobienia prostsze rzeczy.

### **Jak zdefiniowałeś klatki kluczowe?**

To wyrysowane przez animatora pozycje postaci definiujące charakter jego ruchów. Czyli najbardziej wyraziste figury, które trzeba wypełnić rysunkami faz pośrednich, dzięki którym ruch 12-24 klatek na sekundę jest płynny. Oczywiście

jeśli się chce, są przecież genialne przykłady animacji opartej w dużej mierze na klatkach kluczowych, np. scena pojedynku Asuka vs. Eva z *The End of Evangelion*.

Jeżeli postać wali kogoś pięścią, to klatką kluczową jest prawdopodobnie ta z naciągniętą ręką, a kolejną – trafienie w cel, może jeszcze jakaś klatka pomiędzy. Żeby pokazać łuk, po którym porusza się pięść, trzeba uzupełnić początek i koniec rysunkami faz pośrednich, drogi po tym łuku. Liczba klatek jest zależna od tego, jak szybko pięść ma lecieć.

### **W wywiadzie Sebastiana Frąckiewicza akcentowałeś bliskość komiksu i animacji. Porównywałeś kadry komiksu i klatki kluczowe animacji.**

Mam wrażenie, i jestem gotów tego bronić, że komiks i animacja są dużo bliżej siebie niż komiks i film (a także komiks i literatura). Tu działa identyczny mechanizm, oba media różnią się tylko techniką przerzucania klatek przed oczami odbiorcy. W komiksie sam wodzisz wzrokiem i nadajesz prędkość, a w animacji masz na ekranie klatki puszczane z automatu. Jeśli rozłożysz je na czynniki pierwsze, animacja i komiks składają się w zasadzie z tego samego – z sekwencji nieruchomych umownych przedstawień, tyle że w obu przypadkach są one inaczej ułożone, inaczej podane. W animacji też nie ma wszystkich faz ruchu, ale mózg skleja poszczególne rysunki w płynną sekwencję. W komiksie ruch pojawia się wtedy, gdy przenosisz wzrok z kadru na kadr. By przywołać podstawowy przykład z komiksowego podręcznika Scotta McClouda: zamknięte oko – otwarte oko. Większość osób czyta to jako mrugnięcie, czyli z automatu uzupełnia dwukadrową sekwencję o ruch, działanie się.

**Podpisujesz się zatem pod stwierdzeniem, że film rysunkowy powstał dosłownie przez uruchomienie komiksu na taśmie celuloidowej – jak skrótowo określił to niegdyś Bogdan Wojdowski. Czy w twoim ujęciu, upraszczając, komiks tym tylko różniłby się od animacji, że nie miałby faz pośrednich?**

Można założyć, że w pewnym sensie komiks to po prostu klatki kluczowe. Muszę przy tym podkreślić, że ja to sobie wymyśliłem na własne potrzeby.

### **Także na własne potrzeby w komiksie?**

Na pewno ruch w komiksie jest dla mnie bardzo ważny. W pewnym momencie zauważyłem, że zupełnie naturalnie zredukowałem w rysowanych przez siebie komiksach kompozycję kadru do sekwencji kadrów poziomych. U mnie kadry różnią się zazwyczaj wysokością, natomiast szerokość jest na ogół taka sama – ma wymiar szerokości planszy. Upodobiłem swoje kadry komiksowe do klatek animacji. Łatwiej mi komponować ruch w takim podziale, a nie dzielić na klasyczne panele prostokątne-pionowe. Ten ruch jakoś naturalnie mi się układa. I to może być pochodna pracy nad klatkami animacyjnymi.

**Przemysław  
Kaniecki**

Adiunkt na Wydziale „Artes Liberales” Uniwersytetu Warszawskiego, kustosz w Muzeum Historii Żydów Polskich POLIN. Autor między innymi monografii *Wniebowstąpienia Konwického* (2013), *Samospalenia Konwického* (2014).

**Keywords:**  
underground  
comics;  
animation;  
music videos

### Abstract

Przemysław Kaniecki

### Underground Comics and Animations: A Conversation with Krzysztof Ostrowski

An interview with Krzysztof Ostrowski, a comics artist, director of music videos, and author of a documentary film with animated parts: *Łódź 1993-2001*. Ostrowski comments on the artistic shape of his music videos and comics. He derives it from avant-garde comics. In his opinion, comics and animation – as a medium based on keyframes – are close to each other.



*Jak zostałem Superlotrem*, reż. Krzysztof Ostrowski (2021)