Karolina Jurczyńska

KOMUNIKACJA NIEWERBALNA W FILMACH ANIMOWANYCH

universitas

KOMUNIKACJA NIEWERBALNA W FILMACH ANIMOWANYCH

Karolina Jurczyńska

KOMUNIKACJA NIEWERBALNA W FILMACH ANIMOWANYCH

Kraków

© Copyright by Karolina Jurczyńska and Towarzystwo Autorów
i Wydawców Prac Naukowych UNIVERSITAS, Kraków 2021

ISBN 978-83-242-3706-7
e-ISBN 978-83-242-6557-2
TAiWPN UNIVERSITAS

Recenzja
dr hab. Jan F. Jacko, prof. UJ

Opracowanie redakcyjne
Agnieszka Sabak

Skład i łamanie
Pracownia Słowa

Projekt okładki i stron tytułowych
Sepielak

Fotograf
Wojciech Jurczyński

Retusz
Dariusz Majchrowicz

www.universitas.com.pl

Spis treści

Nota edytorska 9
Wstęp 11
Cel i zakres pracy 14

Rozdział I. Wiarygodność i czytelność zachowań niewerbalnych w filmach animowanych 19
1.1. Percepcja u człowieka 20
1.2. Synestezja 28
1.3. Imersja 32
1.4. Psychologia postaci (gestaltyzm) 35
1.5. Uwaga wolicjonalna i mimowolna 36
1.6. Wiarygodność 37
1.7. Czytelność 41
1.8. Realizm 42
1.9. Schematy wyobrażeniowe 46
1.10. Inteligencja emocjonalna 47

Rozdział II. Animacje filmowe a komunikacja niewerbalna 49
2.1. Film animowany a film aktorski 49
2.2. Animowanie postaci zwierzęcych i fantastycznych 52
2.3. Tworzenie postaci 60

Rozdział III. Podział zachowań niewerbalnych 67
3.1. Zachowania zaliczane do komunikacji niewerbalnej 69
3.1.1. Mimika 70

3.1.2. Wyrażanie emocji 72
3.1.3. Proksemika 72
3.1.4. Spojrzenie 74
3.1.5. Gesty 76
3.1.6. Haptyka 77
3.1.7. Wokalika 78
3.1.8. Wygląd zewnętrzny 79
3.1.9. Chronemika 81
3.2. Komunikacja niewerbalna a werbalna 82

Rozdział IV. Techniki animacji 85
4.1. Lata 1899–1922 87
4.2. Lata 1923–1933 88
4.3. Lata 1934–1945 89
4.4. Lata 1946–1960 90
4.5. Lata 1961–1994 91
4.6. Lata 1995–2019 92
4.7. Montaż 94
4.8. Polski rynek animacji 95
4.9. Animacja artystyczna, komercyjna i kontrkulturowa 96
4.10. Animacja lalkowa 97
4.11. Animacja rysunkowa 99
4.12. Animacja abstrakcyjna 101
4.13. Animacja komputerowa 102

Rozdział V. Komunikacja niewerbalna w filmach animowanych 107
5.1. Model komunikacji niewerbalnej w filmach animowanych 110
5.2. Zachowania niewerbalne w filmach animowanych 113
5.2.1. Mimika 114
5.2.2. Wyrażanie emocji 119
5.2.3. Proksemika 120
5.2.4. Spojrzenie 125

5.2.5. Gesty 127
5.2.6. Haptyka....131
5.2.7. Wokalika....132
5.2.8. Muzyka filmowa....133
5.2.9. Wygląd zewnętrzny....136
5.2.10. Chronemika 138
5.3. Komunikacja niewerbalna a werbalna....138
5.4. Komunikacja niewerbalna u postaci będących zwierzętami....139

Rozdział VI. Badanie komunikacji niewerbalnej z perspektywy animatorów i naukowców....141
6.1. Badacze komunikacji niewerbalnej....144
6.2. Trzy zasady ekspresji według Charlesa Darwina 145
6.3. Badania ekspresji mimicznych przez Paula Ekmana...149
6.4. Animatorzy a ożywianie postaci....150
6.4.1. Kwestionariusz uzupełniony przez polskich animatorów (2017) 158
6.4.1.1. Statystyka 158
6.4.1.2. Wnioski z wypowiedzi animatorów 158
6.5. Fabuła i nauka w filmach animowanych 160
6.6. Gagi 165

Rozdział VII. Wyniki badań 169
7.1. Badanie pierwsze: dekodowanie gestów i ekspresji mimicznej przez osoby pochodzące z szesnastu różnych kultur (2017) 170
7.1.1. Statystyka 170
7.1.2. Podsumowanie wyników....170
7.2. Badanie drugie: odczytywanie zachowań niewerbalnych przez dzieci i młodzież w wieku szkolnym (2017)....172
7.2.1. Statystyka 172
7.2.2. Podsumowanie wyników....173

7.3. Badanie trzecie: odczytywanie zachowań niewerbalnych przez osoby pochodzące z pięćdziesięciu pięciu różnych krajów (2019) 186
7.3.1. Statystyka 186
7.3.2. Podsumowanie wyników 187

Zakończenie 213
Abstract 223
Spis ilustracji 225
Spis wykresów 226
Bibliografia 229
Indeks nazwisk 235

Nota edytorska

Mowa jest źródłem nieporozumień – tak oznaczony tekst zostaje rozszerzony za pomocą poniższej karteczki.

Antoine de Saint-Exupéry – *Mały książę*
Nasza księgarnia, https://nk.com.pl/download/pdf/maly_ksiaze_fragment.pdf
(dostęp: 9.07.2019)

„Przed jamnikiem uderz czołem, jamnik górą, chociaż dołem" – tak zaś wyróżniony tekst jest uzupełniony o film wideo, który odczytuje się za pomocą aplikacji na telefonie: skanera QRkodów.

Crusoe the Dachshund

Przykłady odnoszące się do treści w danym podrozdziale będą opisane w ramce.

Przykład paradygmatyczny (*przykład reprezentatywny*, *przykład oświetlający*, *reprezentacja enaktywna dowodu*) – przykład dobrany w ten sposób, że – ujęty problemowo – przyjmuje postać dowodu czynnościowego. W. Nowak, *Konwersatorium z dydaktyki matematyki*, PWN, Warszawa 1989.

Ja połknąłem bakcyla animacji, jak wielu z nas, już w dzieciństwie. Traktowałem postacie z filmów animowanych tak, jakby istniały naprawdę. Barwny świat kreskówek był najwyraźniej lepszym miejscem niż mój posępny dom rodzinny w Queens. Chciałem stać się częścią tego świata.
(Beck 2006)

Wstęp

Od samego początku swojego istnienia człowiek, by móc funkcjonować w społeczeństwie, musiał nauczyć się dekodować zachowania niewerbalne innych ludzi, zarówno dla celów współpracy, jak i podczas sytuacji zagrożenia czy walki. Nie jest więc dla nikogo zaskoczeniem, iż ludzkie zachowania zostały szeroko przebadane przez przedstawicieli najrozmaitszych dziedzin naukowych – od psychologii, medycyny aż do, między innymi, informatyki i politologii. Dotychczas jednak wciąż nie powstała encyklopedia zachowań niewerbalnych, która mogłaby pomóc skategoryzować ludzkie zachowania.

Animacja tworzy fantastyczny świat, który jest odbiciem świata realnego. Występuje w niej proces nazwany symbolizacją, czyli tworzeniem symboli i metafor, które mogą być przedstawione za pomocą obrazu. Nie muszą one być zrozumiałe dla wszystkich, lecz raczej tych, którzy odczytują perspektywę poznawczą autora (Górecka-Mostowicz 2005, 40).

Ślady ludzkiej potrzeby wytwarzania takich światów, zapisów życia codziennego bądź nierealistycznego możemy odnaleźć już w czasach prehistorycznych. Na malowidłach w jaskiniach postacie są ukazywane w ruchu. W celu uzyskania takiego efektu bohaterowie naściennych opowiadań mają więcej kończyn niż w rzeczywistości. Historie mogły być również przedstawiane w kolejnych fazach ruchu postaci lub za pomocą szeregu rysunków, tak

jak to się dzieje na taśmie filmowej (Jewsiewicki 1953, 26). Ludzie od dawna próbowali ożywiać przedmioty – czy to w posągach, które są dynamizowane poprzez gesty, czy w mobilnych instalacjach. Zarówno *Dawid* Michała Anioła, jak i *Wenus z Milo* nie są dokładną kopią rzeczywistych kształtów i proporcji, lecz indywidualnym manifestem artystycznym twórców (Thomas i Johnston 1981, 323). Podobnie niektóre techniki animacji nie odwzorowują rzeczywistości, a jedynie ożywiają narysowane postacie.

1. Rysunek naskalny przedstawiający zwierzę w ruchu

Zabawki optyczne, które cieszyły się popularnością od XV wieku – takie jak latarnia magiczna, flipbook, fenakistiskop, taumatrop, praksynoskop, zoetrop i wiele innych – miały za zadanie wytworzyć iluzję ruchu. Chęć jego uchwycenia może być spowodowana tym, że towarzyszy on człowiekowi od narodzin aż po śmierć. Do tego też odnosi się przedstawiona po raz pierwszy przez Platona teza o tym, że sztuka jest *mimetyczna* – a zatem naśladuje rzeczywistość i jest jej wtórnym obrazem (Johnson 2015, 234).

Zabawki optyczne

Latarnia magiczna – skonstruowana przez Athanasiusa Kirchera w 1640 roku, jest rodzajem nieskomplikowanego projektora służącego do wyświetlania ręcznie malowanych przeźroczy.

Flipbook – mała książka, która składała się z serii rysunków; każdy przedstawiał inną fazę ruchu. Wertowanie stron kciukiem wprawiało rysunek w ruch. Na podstawie tego wynalazku powstała animacja poklatkowa.

Fenakistiskop – powstał w 1832 roku; jest to tarcza wirująca na trzonku, na której znajdowały się obrazki w różnej fazie ruchu; fenakistiskopy mogły nawet opowiadać mikrohistoryjki.

Prasynoskop – mały rzutnik pozwalający na projekcje ręcznych obrazków w ruchu za pomocą zwierciadeł i soczewek.

Zoetrop – skonstruowany w 1834 roku przez Williama George'a Hornera. Maszyna przypomina cylinder z naciętymi szczelinami, przez które patrzy widz. Po wprowadzeniu go w ruch, umieszczona wewnątrz seria obrazków staję się ruchoma poprzez iluzję ruchu.

Kinematograf – wynalazek Louisa i Augusta Lumière, nazywany aparatem służącym do realizacji i projekcji ruchomych obrazków. Pierwsza projekcja filmu za pomocą tego urządzenia miała miejsce w roku 1985.

Taumatrop – dwustronna kartka z dwoma obrazkami, do której przywiązany jest sznurek, w momencie obrotu kartką, tworzy się prosta animacja (na przykład na jednej stronie narysowany jest ptaszek, na drugiej klatka – po wprawieniu ich w ruch ukazuje się iluzja, że ptaszek jest w klatce).

Nawet politycy już od kilkudziesięciu lat zastanawiają się, jak wyzyskać animację filmową dla własnych korzyści, zdając sobie sprawę z tego, jak ważnym jest ona zjawiskiem społecznym – będąc nie tylko rozrywką dla dzieci czy sztuką, lecz także na przykład skutecznym narzędziem propagandy (Sitkiewicz 2009, 6). Przekonanie, zgodnie z którym filmy animowane są tworzone dla młodszych odbiorców, może wynikać z faktu, iż odnoszą się one czasem do dziecięcych problemów i wrażliwości. Filmy takie

jak *Trzy osierocone kociaki* (1935) czy *Brzydkie kaczątko* (1939) mogą zobrazować przykład perspektywy dziecięcej (Sitkiewicz 2009, 116). W popkulturze pojawiła się nawet wizja tego, co by było, gdyby postać animowana została prezydentem, jak choćby w trzecim odcinku drugiego sezonu brytyjskiego serialu *Czarne lustro*.

Współczesne kino animowane ma ogromną moc przekonywania dzięki zastosowaniu najnowszych technik, które umożliwiają znakomitą imitację rzeczywistości. Z całą pewnością animacja filmowa zrewolucjonizowała sztukę ruchomych obrazów i, jak to ujmuje Bob Thomas, „[jest ona – K.J.] jednym z najwspanialszych sposobów urzeczywistniania fantazji i rozrywki, jaki kiedykolwiek istniał" (Thomas 2014, 166).

Cel i zakres pracy

Niniejsza praca została poświęcona zagadnieniu komunikacji niewerbalnej w filmach animowanych. Jej głównym celem jest udowodnienie, że animacja filmowa powinna być postrzegana również jako ważny element sztuki, który wytwarza znaczenie. Jednocześnie mogłaby wspierać badania nad komunikacją niewerbalną. Chciałabym udowodnić, że poprzez fakt, iż rozumienie i myślenie ludzkie jest społeczne (Johnson 2015, 169), animacje mogą stać się materiałem badań nad uniwersalnymi/prototypowymi zachowaniami niewerbalnymi, co pozwoli na usystematyzowanie dekodowanych zachowań niewerbalnych. W pracy skupiłam się w szczególności nad interpretowaniem uniwersalnych emocji: radości, smutku, wstrętu, złości, strachu, zaskoczenia oraz pogardy. Praca ta, jeśli spojrzeć z perspektywy dalekiej przyszłości, mogłaby stać się wstępem do o wiele poważniejszych dociekań: czy za pomocą animacji jesteśmy w stanie stworzyć uniwersalny obrazowy język zrozumiały dla każdego człowieka na świecie?

Przedstawione tu rozważania mają również na celu pokazanie nowatorskiego sposobu badania komunikacji niewerbalnej. Bardzo trudno jest opisać gesty, mimikę oraz ruchy ciała za pomocą słów czy statycznego obrazka. Próbując zaradzić tym trudnościom, postanowiłam wykorzystać technologię QRkodów, by zaznajamiając się z treścią pracy, czytelnik mógł zobaczyć między innymi sceny wykorzystywane do badań, analizowane fragmenty czy istotne dla innych aspektów pracy pliki wideo.

Chciałabym również zwrócić uwagę na problem związany z prawami autorskimi do zawartości multimedialnej zamieszczanej przez autorów w pracach naukowych. Niektóre linki odnoszą się bezpośrednio do stron internetowych czy fanpage'ów w mediach społecznościowych, co może uniemożliwić dostęp do tych źródeł za parę lub parędziesiąt lat. Potencjalnym rozwiązaniem byłby portal dla naukowców, gdzie mogliby oni zamieszczać filmy, zdjęcia czy materiały multimedialne na czas nieokreślony. Dzięki temu materiały badawcze byłyby dostępne dla wszystkich i umożliwiały lepsze rozumienie tekstów – na przykład podczas analizy filmów czy gier komputerowych. Byłby to także duży postęp w rozwoju nauki w erze technologicznej.

W pracy zostaną poruszone następujące zagadnienia:

1) mechanizmy oddziałujące na odbiór filmów animowanych oraz komunikacji niewerbalnej, czyli percepcja, synestezja, imersja, psychologia postaci, uwaga wolicjonalna oraz mimowolna. Omówię również, jakie czynniki wpływają na zawieszenie niewiary podczas oglądania animacji, czyli wiarygodność, czytelność, realizm, schematy wyobrażeniowe i inteligencję emocjonalną;
2) próba porównania niektórych aspektów komunikacji niewerbalnej i filmów animowanych takich jak: różnice i podobieństwa między filmem aktorskim i animowanym; rozumienie, w jaki sposób tworzone są postacie niebędące ludźmi oraz humanoidalni bohaterowie z uwzględnieniem nie tylko ich wyglądu, ale również zachowania;

3) zachowania, jakie bada komunikacja niewerbalna oraz to, jak ma się ona do komunikacji werbalnej;
4) rozwój sztuki animacji od jej początków aż po rok 2019. Poruszenie tego tematu nie jest bezpodstawne, ponieważ chcę pokazać, jak rozwija się animacja z perspektywy historii, z jakimi ograniczeniami muszą zmagać się jej twórcy oraz jak wygląda sytuacja na rynku polskiej animacji. Oprócz tego omówię parę technik animacji: lalkową, rysunkową, abstrakcyjną oraz komputerową. Ma to na celu pokazanie różnic między tymi formami sztuki, a także zobrazowanie, w jaki sposób modelowane są w nich postacie i ich zachowania. Wspomnę również o wpływie montażu na odbiór filmu animowanego oraz wykażę różnicę między animacją artystyczną, komercyjną i kontrkulturową;
5) model przekazu sygnałów Shanona i Weavera z roku 1948, wprowadzony w rozdziale piątym w ramach próby stworzenia własnego modelu komunikacji niewerbalnej w filmach animowanych. Następnie omówię, jak wyglądają poszczególne, wymienione w rozdziale trzecim, aspekty komunikacji niewerbalnej;
6) różnice i podobieństwa między tworzeniem filmów animowanych a badaniami zachowań niewerbalnych na podstawie wybranych autorytetów z obu dziedzin. W dalszej kolejności przedstawię wnioski z przeprowadzonej ankiety, z udziałem polskich animatorów. Na koniec poruszę jeszcze dwa zagadnienia, jakimi są gagi w filmach animowanych oraz fabuła i jej podejście do nauki, a także to, jak ona wpływa na tworzenie animacji;
7) wykonane przeze mnie badania, a więc statystyczne zestawienie respondentów oraz opis wyników. Badania te objęły przegląd sposobów dekodowania gestów i ekspresji mimicznej przez osoby z szesnastu kultur, odczytywania zachowań niewerbalnych przez dzieci i młodzież w wieku szkolnym oraz odczytywania zachowań niewerbalnych przez osoby pochodzące z pięćdziesięciu pięciu krajów;

8) podsumowanie przemyśleń sformułowanych w pracy wraz z odwołaniem do postawionych na początku tez.

* * *

Dziękuję Pani Profesor Jolancie Antas za to, że od początku wierzyła w ważność podjętego przeze mnie tematu, a co ważniejsze, że wprowadziła mnie w niesamowity świat komunikologii oraz językoznawstwa, do którego już zawsze będę odnosić się w celach badawczych oraz dla samej przyjemności eksplorowania go.

Chciałabym również wyrazić wdzięczność moim Rodzicom i Bratu, którzy musieli stracić niemało nerwów podczas powstawania tej pracy. Podziękowania należą się również mojemu Synowi Leonowi za jakże trafne przykłady filmów animowanych, które mogłam użyć jako materiału badawczego oraz za to, że poświęcił czytanie swoich ulubionych książek dla słuchania o tworzeniu animacji. Dziękuję również Leszkowi Nowickiemu i Mateuszowi Kowalczykowi za pomoc w zrozumieniu świata animacji i możliwość poznania jej od kulis. Na koniec chcę podziękować wszystkim przyjaciołom i znajomym, w szczególności Ernestowi, Bilelowi, Grzegorzowi, Bartkowi, Alexowi oraz Anisowi, którzy poświęcili ogrom czasu na słuchanie moich przemyśleń oraz pomogli mi w dotarciu do osób pochodzących aż sponad pięćdziesięciu różnych krajów.

Animacja operująca kolorem, ruchem postaci, a także kontrastem między nieruchomym tłem i ruchem wyrazistych postaci, musiała wypracować metody oddziaływujące na emocjonalność niejednorodnej widowni, pozwalające zawiesić niewiarę w przedstawiane obrazy i utrzymać jej zaangażowanie w opowieść przez kilkadziesiąt minut.
(Wojnach 2017, 66)

ROZDZIAŁ I

Wiarygodność i czytelność zachowań niewerbalnych w filmach animowanych

Twórcy filmów animowanych zachowują pełną kontrolę nad kreowanym przez nich światem. Animatorzy rysują postacie, a następnie, wprawiając je w ruch, ożywiają je. Tło, na którym są umieszczani bohaterowie, pełni ważną funkcję, uzupełniając ich zachowania o adekwatny kontekst.

Wiarygodny – 1. Godny zaufania; 2. Zasługujący na zaufanie
Czytelny – 1. Łatwy do odczytania; 2. Zrozumiały
(Sjp.pwn.pl 2019 a, b)

W kwietniu 1927 roku studio Walta Disneya nakręciło pierwszą kreskówkę z serii *Szczęśliwy zajączek Oswald – Biedny tatuś*, która została zrealizowana na zlecenie studia Universal. Po dostarczeniu materiału zleceniodawca wyraził swoje rozczarowanie. Dla tej pracy istotny jest jeden z jego zarzutów, mianowicie że blisko trzydziestu metrom taśmy filmowej brakuje płynności – co sprawia, że animacja staje się uboga (Thomas 2014, 86–87). Przed produkcjami The Walt Disney Company w filmach animowanych

występowały dwuwymiarowe postacie poruszające się nienaturalnie. Z tego powodu Disney obstawał przy tym, by bawić publiczność nie tyle ułomną animacją bohaterów, ile ich całościowym wizerunkiem oraz fabułą filmu. Chciał zatem, aby postacie były trójwymiarowe oraz uczłowieczone.

Językiem wizualnym – a zatem za pomocą obrazów – można przekazać więcej i w lepszy sposób niż za pośrednictwem słów (Sitkiewicz 2009, 107). Potwierdzają to badania psychologów poznawczych, którzy utrzymują, że „chociaż system werbalny ma potencjalnie większe możliwości w zakresie kodowania informacji, kodowanie obrazowe bardziej sprzyja efektywności zapamiętywania" (Nęcka, Orzechowski i Szymura 2006, 84). Zjawisko to, nazwane efektem przewagi obrazu nad słowem (*picture-word superiority effects*), wykryli w serii pięciu eksperymentów Alan Paivio i Kall Csapo.

1.1. Percepcja u człowieka

Ludzie, mimo że różnią się między sobą, wciąż mają wiele cech wspólnych. Jak pisze Steven Pinker:

> Między ludźmi istnieją, oczywiście, mikroskopijne różnice, są to na ogół drobne różnice w sekwencji cząsteczek wielu naszych białek. Jednak na poziomie narządów fizycznych i umysłowych ludzie funkcjonują tak samo. Różnice, mimo że na co dzień niezmiernie nas fascynują, nie mają większego znaczenia (Pinker 2002, 60).

Z tego powodu większość procesów funkcjonuje u ludzi w ten sam sposób. Jak zakłada psychologia kognitywna, ludzki umysł wytwarza poznawcze reprezentacje, które odnoszą się zarówno do ogólnego obrazu świata w umyśle, jak i części składowych. W tym drugim wypadku odróżnia się reprezentacje werbalne od

reprezentacji obrazowych. Poznawcze reprezentacje pozwalają na wykorzystanie zakodowanych w umyśle struktur poznawczych do rozpoznawania nowych sytuacji i odnajdywania się w nich. Dzieje się tak dlatego, że:

> (…) poznanie (…) jest cyklem polegającym na aktywnym tworzeniu reprezentacji poznawczych, interpretowaniu napływającej informacji poprzez owe reprezentacje, zmianie treść reprezentacji pod wpływem napływających danych i z powrotem na interpretowaniu nowych danych poprzez wcześniej zmienione interpretacje. W ten sposób dochodzi do ciągłego rozwoju możliwości poznawczych człowieka i poszerzenia jego wiedzy o świecie (Nęcka, Orzechowski i Szymura 2006, 27).

Na kształtowanie się percepcji ma jednak przede wszystkim wpływ kultura, wykształcenie i doświadczenie osobiste (Knapp i Hall 1997, 139).

Prawa półkula mózgu jest odpowiedzialna za odbieranie reakcji wizualnych i przestrzennych – oprócz animacji wlicza się w to sygnały niewerbalne wysyłane przez ludzi (Knapp i Hall 1997, 26). I tak człowiek, oglądając film animowany czy po prostu telewizję, patrzy na elementy, które wytwarzają treść bądź kształt, czyli wydarzenie wizualne. Jak pisze Aneta Załazińska:

> Kora ruchowa bezpośrednio odpowiedzialna za motorykę może być aktywna także w sytuacji fizycznego bezruchu – wtedy, gdy ruch jedynie sobie wyobrażamy (…) Mózg przystosowany jest szczególnie do spostrzegania ruchu biologicznego, to znaczy takiego, którego źródłem jest istota ożywiona (człowiek lub zwierzę). Zdolność spostrzegania ruchu biologicznego jest dobrze ugruntowana w mózgu. Szybko oceniamy, czy dany ruch wykonała istota żywa, czy też jest rezultatem działania sił na przedmioty nieożywione (Załazińska 2016, 83).

Obraz może przekazać w bardzo szybkim tempie ogromną ilość informacji – a obraz ruchomy może zrobić to znacznie skuteczniej niż statyczny. Ludzki wzrok wyewoluował w celu przetrwania tak, by zauważać i interpretować ruch (Parent 2012, 2). Występuje tu zatem reakcja orientacyjna. Jednak to nie wystarcza, widz musi jeszcze chcieć aktywnie wzmocnić swoją uwagę na podstawie aktualnego samopoczucia oraz doświadczenia (Winterhoff-Spurk 2007, 67). Wynikiem takiego zaangażowania może być utożsamienie się z filmem. Jedni nazywają to zjawiskiem projekcji-identyfikacji, inni – asymilacją, jednak w obydwu wypadkach taki proces powoduje krótkie fizyczno-emocjonalne reakcje (Konefał 2003, 154). Animatorzy podczas tworzenia postaci muszą uprzednio chociaż w przybliżeniu określić, dla kogo będzie przeznaczony ich film. W określeniu tego ważny jest wiek widza, ponieważ określa on stan rozwoju fizycznego, emocjonalnego, społecznego, kognitywnego, metakognitywnego, kreatywno-artystycznego, moralnego, duchowego czy etycznego (Wojnach 2017, 181). Istotne jest także to, że zasadniczo nie tworzy się filmów dla wąskiej publiczności (Wojnach 2017, 182).

Animacje są tworzone i interpretowane na zasadzie mechanizmu teorii podwójnego kodowania (Paivio 1990, 15, 60). Oznacza to, że obraz i mowa są odczytywane przez widza równocześnie. Jak opisuje tę teorię Załazińska:

> (…) system niewerbalny koduje treść wyobrażeniową pojęć w postaci analogowej, zorganizowaną na zasadzie podobieństwa percepcyjnego. System językowy z kolei koduje treść propozycjonalną pojęć w postaci relacji między symbolami (Załazińska 2016, 32).

Film Heidera i Simmel (1944)

Interesującym eksperymentem wydaje się doświadczenie Fritza Heidera oraz Marianne Simmel, którzy nakręcili film krótkometrażowy z dużym trójkątem, małym trójkątem i kołem

w rolach bohaterów. Widzowie spontanicznie przypisali figurom geometrycznym cechy ludzkie. 97% badanych uznało między innymi, że duży trójkąt jest agresywny, wojowniczy, napastliwy i tym podobne. Interpretacje tego krótkiego filmu mogą być naprawdę różne – gra czarnych figur na białym tle jest bowiem bardziej wieloznaczna niż gra aktorska. Ważne jednak, by widz chciał dostrzec w nich spójność zamierzonych i znaczących czynności. Fabuła w filmie jest czymś tak istotnym, że jego odbiorca próbuje sam nadać znaczenie – nawet nieprzemyślanym (Sitkiewicz 2009, 13) – ruchom obiektów, co potwierdzają przeprowadzone przeze mnie badania, opisane szczegółowo w rozdziale siódmym. Animator nie pracuje jednak z liniami, a z formami takimi jak policzek, usta, powieki, gałka oczna, nos, czoło, brwi czy innymi częściami organizmu, które są stworzone z narysowanego ciała i poruszają się zgodnie z ustalonym wzorem. Na przykład policzek tworzy masa zwarta – żywe mięśnie, które mogą się rozciągać, ale tylko do pewnego momentu (Thomas i Johnston 1981, 453). Jak czytamy w książce *Znaczenie ciała. Estetyka rozumienia ludzkiego* Marka Johnsona:

> (…) każdy akt percepcji zawiera już zdolność abstrahowania – to znaczy umiejętność selekcji struktury – wynika stąd, że percepcja wizualna jest w samym swym sednie formą myślenia: „W percypowaniu kształtu znajdziemy początki kształtowania się pojęć" (Arnheim 1969, 27); (Johnson 2015, 253).

Badanie przeprowadzone natomiast przez Alberta T. Poffenbergera i B.E. Barrowsa, które polegało na dopasowaniu linii zakrzywionych lub postrzępionych do nazw uczuć, wykazało, że nawet same linie potrafią wpłynąć na naszą interpretację (Johnson 2015, 249–250). Ma to na pewno ogromne znaczenie podczas doboru kreski, przede wszystkim w animacjach rysunkowych. Postać o łagodnym konturze będzie się wydała widzowi sympatyczniejsza niż taka, która powstała z linii postrzępionych. Te właściwości