

Jacek Rokosz

Państwowa Wyższa Szkoła Filmowa, Telewizyjna i Teatralna w Łodzi Wydział Operatorski
i Realizacji Telewizyjnej ul. Targowa 61/63 , Łódź 90-323

Autoreferat

Informacje dotyczące wymogów formalnych

Autor: Jacek Rokosz

Posiadane dyplomy, stopnie naukowe/artystyczne:

Dyplom ukończenia studiów na Wydziale Operatorskim i Realizacji Telewizyjnej
2002

Stopień doktora sztuki filmowej, nadany uchwałą Rady Wydziału w Państwowa Wyższa
Szkoła Filmowa, Telewizyjna i Teatralna w Łodzi Wydział Operatorski i Realizacji
Telewizyjnej ul. Targowa 61/63 , Łódź 90-323
2010

Pomiędzy teorią, a praktyką

Moją twórczość od zawsze cechowała pewna dwoistość. Z jednej strony otrzymałem gruntowne przygotowanie praktyczne w Państwowej Wyższej Szkole Filmowej Telewizyjnej i Teatralnej w Łodzi, stając się reżyserem filmów animowanych. Z drugiej zaś pochłaniały mnie zagadnienia dotyczące teorii filmowej. Efektem tych dwóch, równolegle rozwijanych pasji zrodziły się filmy, które reżyserowałem, oraz prace badawcze, prelekcje, a ostatnio książka dotycząca zagadnień filmowych. Obie działalności uzupełniają się wzajemnie, dając mi sposobność do łączenia wiedzy praktycznej i teorii w artystycznym ujęciu.

Badając w trakcie studiów zagadnienia filmowe od strony praktycznej i teoretycznej zdawałem sobie powoli sprawę, że jedną z dziedzin w Polsce nieodkrytą jest tzw. „kino gatunkowe”. Przez wiele lat kinematografia polska – w tym film animowany – była mocno naznaczona rysem autorskich wypowiedzi. Dzięki temu powstało wiele wybitnych dzieł. Równocześnie tzw. „kino gatunków”, praktycznie w naszym kraju było nieobecne. Rzecz jasna wpływ na to miało wiele czynników. Często wykraczających poza zagadnienia sztuki jako takiej, a dotyczące na przykład sytuacji geopolitycznej.

Przez wiele lat starałam się zrozumieć i zapoznać z kinem gatunkowym, a ten temat coraz wyraźniej skłaniał mnie do uporządkowania własnej wiedzy z zakresu szeroko pojętego kina rozrywkowego. Docierając do informacji głównie za pośrednictwem fachowej literatury anglojęzycznej odkryłem ogrom filmowej spuścizny filmowej, zupełnie nie znanej polskiemu widzowi. Krok po kroku weryfikowałem i porządkowałem swoją widzę. Hasła, które wcześniej tylko mgliście pojawiały się w trakcie studiów, zaczynały scalać się w fascynująca opowieść o kinie zapomnianym, czy wręcz wyklętym, bo sprowadzonym poza nawias poważnych badań w naszym kraju. Poszukiwania doprowadziły mnie do początków kina gatunkowego i narodzin tzw. „kina eksploatacji” (exploitation cinema). Odkryłem, że wszystko rozpoczęło się z początkiem lat trzydziestych XX wieku w USA. Gdy wraz pogłębiającym się kryzysem gospodarczym roku 1929, amerykańskie studia produkcyjne starały się na wszystkie sposoby zapobiec zapaści w branży filmowej. Aby zapobiec upadkowi i przeciwstawić się rosnącej recesji, starano się przyciągać widzów do kin wszelkimi, możliwymi sposobami. Zaproponowano między innymi, tak zwane „podwójne pokazy filmowe” („double feature”). Stąd też zrodziła się idea kina klasy „A” (lepszego jakościowo i droższego w produkcji), oraz kina klasy „B” (tańszego i mniej wyszukanego). We wczesnych latach trzydziestych, XX wieku okazało się, że kino oparte na schematach narracyjnych jest jedną z możliwych ucieczek od wizji bankructwa. Ratunek w latach wszechobecnej recesji okazał się zbawienny dla niemal wszystkich graczy, działających w branży filmowej. Zarówno wielkie domy produkcyjne, takie jak: MGM, Paramount Pictures, Warner Bros, jak i mniejsze studia: Universal czy RKO, ratując swoje finanse przeszły w tym czasie na bardziej kontrolowany system produkcyjny.

W miarę upływu lat filmy produkowane w tym systemie, zyskiwały coraz więcej na artyzmie. A dziś trudno nie zgodzić się z twierdzeniem, że kino gatunkowe potrafi być równie oryginalne, zaskakujące i artystyczne, jak tzw. kino autorskie. W ramach kina gatunkowe tworzyli wszak najwięksi klasyki kina; Billy Wilder, Alfred Hitchcock, Stanley

Kubrick. Nie wspominając o twórcach tzw. „nowej przygody”; Stevenie Spielbergu, Francisie Fordzie Coppola, Peterze Bogdanovichu, czy Martinie Scorsese. Od dawna wiadomo też, że western, kryminał, kino science fiction, a nawet kino grozy, może być metaforą i platformą do inicjowania ważnych ponadczasowych prawd o nas samych.

Powyżej opisane kwestie zaprzętały moją głowę w trakcie studiowania. Staralem się jak najwięcej dowiedzieć na temat genezy kina klasy B. Pomocni okazali się wykładowcy, oraz zasoby archiwum, znajdującego się na terenie szkoły filmowej. Temat, co prawda wydawał mi się nad wyraz pasjonujący, jednak gromadzenie materiałów i przygotowanie właściwej metodologii zajęło lata.

Postanowiłem więc rozwijać tę moją pasję, równoległe z praktyką filmową.

Tuż po ukończeniu studiów magisterskich na PWSFTviT w Łodzi zacząłem zawodową pracę w studiu filmowym Se-ma-for. Praca w zespołach filmowych była dla mnie zawsze powiązana z kreacją i wspólnym czerpaniem z wiedzy i talentów, ludzi zaangażowanych w konkretny projekt. Dlatego przez kilka lat byłem częścią zespołu pracującego często nad wyjątkowo oryginalnymi projektami filmowymi.

Wspólnie z Kamilem Polakiem realizowaliśmy film animowany pt. „Świtez”. W trakcie produkcji filmu spełniałem kluczowe role. Byłem drugim reżyserem, współpracowałem przy montażu, stworzyłem storyboard i projekty plastyczne do tego filmu. „Świtez” oparta na balladzie Mickiewicza, była dla mnie jedną z pierwszych prób zmierzenia się adaptacją klasycznej baśni. Motyw ten powrócił w mojej twórczości kilka lat później. O czym wspominam w dalszej części autoreferatu.

„Świtez” otrzymała w roku 2011 wiele prestiżowych nagród min. w Las Palmas de Gran Canaria (LPA Film Festival), film otrzymał nagrodę główną w Konkursie Filmów Krótkometrażowych. W Krakowie, na Festiwalu Filmów Krótkometrażowych, „Świtez”, dostała również nagrodę główną "Srebrnego Lajkonika". W Palm Springs na Międzynarodowym Festiwalu Filmów Krótkometrażowych, animacja otrzymała pierwszą nagrodę w kategorii filmu animowanego. W Rapallo, na Międzynarodowym Festiwalu Animacji; „Cartoons on the Bay”, film dostał nagrodę dla najlepszego filmu animowanego.

Zaangażowałem się również w tworzenie efektów komputerowych do animowanych filmów lalkowych. Najbardziej interesującym projektem w tej specjalizacji był film „Piotruś i wilk”(2006). Odpowiadałem przy tej produkcji za postprodukcję obrazu filmowego. Tworzyłem tzw. „compositing” filmu, polegający na obróbce cyfrowej i łączeniu obrazu stworzonego na planie filmowym z komputerowymi efektami specjalnymi. Film otrzymał wiele nagród filmowych. Oprócz Nagrody Brytyjskiej Akademii Sztuki filmowej – BAFTA (2007), najważniejszą była nagroda Amerykańskiej Akademii Filmowej – Oscar (2008).

W roku 2010 rozpocząłem współpracę z innym studium filmowym; Opus film. To tam powstał mój animowany debiut filmowy pt. „Terror z kosmosu” (2010). Film był efektem moich fascynacji dotyczących amerykańskiego kina gatunkowego z lat 50tych XX wieku. Film inaugurował min. Festiwal Człowiek w Zagrożeniu (2010).

W studiu Opus film, kontynuowałem również moją pracę przy efektach specjalnych do filmów. Bazując na wcześniej zdobytych doświadczeniach, rozpocząłem pracę przy postprodukcji do filmu fabularnego (aktorskiego). W roku 2011 tworzyłem efekty komputerowe do filmu „Wymyk” w reżyserii Grzegorza Zglińskiego. Film otrzymał min. nagrodę na Festiwalu Polskich Filmów Fabularnych w Gdyni (2011), oraz Nagrodę dla Najlepszego Filmu Zagranicznego na Independet Film Festival w Rzymie (2012).

Praca naukowa: książka

Pomiędzy rokiem 2011, a 2015 zajęłam się działalnością propagującą światowe kino klasy B. Stworzyłam cykl autorskich pokazów filmowych i zacząłam prowadzić publiczne prelekcje w ramach odbywających się w kraju festiwali filmowych. Zwieńczeniem tej działalności stała się później publikacja w formie książki.

Wszystko zaczęło się od promocji kina klasy B, w autorskim projekcie, łączącym pokazy kinowe i moje prelekcje. Cykl nazwałam szumnie „Najgorsze filmy świata”. Widziałem, że to nośne hasło przyciągnie ciekawskich widzów do kin. Tak rzeczywiście się stało. Ku mojemu zaskoczeniu, po dziś dzień (2019) cykl cieszy się wciąż niesłabnącym zainteresowaniem, a moich prelekcji wysłuchało do tej pory kilkadziesiąt tysięcy widzów w całym kraju.

Pod hasłem „Najgorszych filmów świata”, kryje się nigdy nie sklasyfikowane szerokie zjawisko dotyczące kina słabszej jakości. Po raz pierwszy, dzięki mojej działalności polski odbiorca może zapoznać się z gatunkami, reżyserami i samymi filmami, nigdy wcześniej nie pojawiającymi się w naszym obszarze kulturowym. W swoich prelekcjach zaznajamiam widzów, nie tylko z historią kina klasy B, ale też przybliżam tak słabo znane zjawiska jak na przykład: „Exploitation Cinema”, „Poverty Row”, „Blaxploitation”, „Giallo”, „Carsploitation”, „Sexploitation”, „Splatter”, „Mondo”.

Dzięki mojej wieloletniej pracy zapełniłam istotną lukę dotyczącą części kina nieodkrytego. Filmy o których mowa realizowane były symultanicznie z produkcjami głównego nurtu światowej kinematografii. Można śmiało powiedzieć, że to niepokorne kino było prawdziwie undergroundowe i niezależne. Często wspominam o twórcach, którzy kiedyś uchodzili za wykluczonych i pomijanych, a dziś mówi się o nich jako klasykach. To między innymi tacy reżyserzy jak Roger Corman, John Waters, George Romero, Mario Bava i Lucio Fulci.

Przygotowałam setki pokazów współpracując z festiwalami filmowymi w całym kraju. Miałem swoje wysepienia min. w trakcie festiwalu Transatlantyk w Poznaniu, na festiwalu Filmów Kultowych w Katowicach, na Octopus Film Festiwal w Gdańsku, Toffi Film festiwal w Toruniu, na Akademi Filmowej w Zwierzyńcu. Na stałe współpracuje również w warszawskim kinem Muranów, gdzie w ramach comiesięcznych pokazów dyskusyjnego klubu filmowego, kontynuuje cykl pokazów o kinie słabszej jakości. Współpraca z tym wyjątkowym na mapie Polski, ośrodkiem kultury trwa nieprzerwanie od dziewięciu lat. Byłem wielokrotnie zapraszany z moim projektem do różnych ośrodków kultury w całym kraju. Udzieliłem dziesiątków wywiadów dla radia, telewizji i prasy (min. dla radiowej trójki, czwórki, Canal plus, Polskiej Agencji Prasowej, Polityce).

W końcu w roku 2017 napisałem książkę pt. „Stracone dusze – amerykańska eksploatacja filmowa 1929-59”. Był to nie tylko efekt zwińczający moje wieloletnie badania w tym zakresie, ale też próba odpowiedzi na nurtujące mnie pytanie: „Jak wyglądały początki, a co za tym idzie; jak narodziło się kino gatunkowe w USA?”. Na liczącej ponad dwieście pięćdziesiąt stron publikacji przedstawiałem polskiemu czytelnikowi fakty wcześniej nigdy nie opisywane. Jak podkreślił jeden z recenzentów mojej książki; dr filmoznawcę i kulturoznawcę dr Piotr Kletowski:

Książka Jacka Rokosza to unikatowa w skali polskiej (a może nawet i europejskiej) opracowanie, wystawiające jego autorowi najwyższe noty jako znawcy amerykańskiego kina eksploatacji, i w ogóle kina amerykańskiego, w szerokim poznawczym kontekście. Z pewnością stanie się „lekturą obowiązkową” dla

każdego miłośnika X muzy, jak sztuki nie tylko pisanej przez zapoznanych i powszechnie uznanych Mistrzów kina, lecz również przez entuzjastów i odważnych eksploratorów.¹

Książka „Stracone dusze...”, trafiła do rąk czytelników, oraz bibliotek uniwersyteckich w całym kraju. W momencie, gdy piszę te słowa (2019), w co najmniej dwóch pracach magisterskich, studenci powołują się na moją książkę w przypisach. To niezwykle budujące i zachęcające do dalszych badań.

„Stracone dusze” nie jest książką poddającą temat kina eksploatacji torturom interpretacyjnym. Nie szukam na siłę metafor i filozoficznych wątków w filmach, które zrealizowano były głównie w celach rozrywkowych. Prawdziwą istotą mojej książki jest jak najdokładniejsza próba odpowiedzenia na pytania: „W jakich warunkach i na jakich zasadach rodziło się owe kino?”. Pamiętać należy, że moje wykształcenie filmowe jest praktyczno-techniczne. Szkoła filmowa dała mi narzędzia do opisywania nie tyle zjawisk w wymiarze metafizycznym. Do tematu podchodzę w sposób empiryczny. Stąd w mojej książce czytelnik znajdzie rzeczowe informacje dotyczące budżetów omawianych filmów i warunków w jakich owe produkcje powstawały. Ponadto omawiam strategie dystrybucyjne, podaje skrócone biografie twórców filmowych i osadzam całość w kontekście historycznym. Tym samym książka, nie mówi jedynie o samym kinie, ale zahacza nawet o sprawy dotyczące socjologii, szeroko pojętej kultury i obyczajowości.

Książkę chwalono za podjęcie unikatowego tematu. Dodatkowo – co dla mnie równie istotne - czytelnicy i recenzenci podkreślali lekkość pióra. To zachęciło mnie do dalszej pracy. W roku 2019 oddaje do druku drugi tom książki, który jest kontynuacją opowieści o przerwanej dekadzie lat sześćdziesiątych. Tytuł: „Nadzy i rozszarpani – amerykańska eksploatacja filmowa 1960-80”.

Badanie zjawiska kina eksploatacji stało się dla mnie swoistą misją edukacyjną. Dzięki setkom prelekcji i pokazów filmowych, pozwoliłem zapoznać się polskiej widowni z częścią kina wcześniej nieznanego. Przed każdym z pokazów przybliżam nie tylko sylwetki twórców i opowiadam o kuchni produkcyjnej, ale staram się również nakreślać szeroki kontekst historyczny. Zawsze podkreślałem – w prelekcjach, wywiadach i w swojej książce – że filmy, które omawiam nie są oderwane od czasów w jakich powstawały. Rzecz jasna misją kina gatunkowe, na pierwszym miejscu nie było nigdy prezentowanie metafor i symboliki. Lecz dzięki próbom zaspokajania gustów widowni, starano się zawsze bacznie obserwować, co w danej chwili rozpałało wyobraźnię odbiorcy. Stąd choćby w latach 50tych XX wieku, wysyp filmów o potworach mutantach. Była to niewyszukana wizualizacja fobii związanych z zagładą nuklearną. Moją wielką ambicją było też przybliżenie wielkich nazwisk twórców, którzy ze względu na swoją filmografię, nie zajmowali w polskiej fachowej literaturze należytego miejsca. Częstym idée fixe moich publicznych prezentacji stają się takie nazwiska jak Bela Lugosi, John Waters, czy też Andy Milligan.

Właśnie to stanowi dla mnie esencję mojej działalności w tym zakresie.

Największym z pozytywnych zaskoczeń było dla mnie odkrycie, jak ogromną widownię przyciągają moje pokazy. Tu zupełnie zdumiewające w czasach gdy młodsze pokolenie większość czasu spędza przed ekranami komputerów i smartfonów. Trudno jest zachęcić młodsze pokolenie odbiorców, do podjęcia wysiłku i zapoznanie się z obszarami kultury, wcześniej niepromowanymi. Tym bardziej, że za moją działalnością nie stoi żadne

¹ Źródło: „Stracone dusze – amerykańska eksploatacja filmowa 1929-59” wyd. PWSFTiTV, 2017, recenzja na tylnej obwolucie książki.

zaplecze biznesowe. Wszystko co robię w tym zakresie, oparte jest na mojej pracy i wiedzy zdobywanej przez lata.

To rzeczywiście fenomenalne, iż będąc „jednoosobową orkiestrą” osiągnąłem tak dużo. Zdarza się, że w trakcie jednego tylko wieczoru w warszawskim kinie Muranów, moich prelekcji słucha ponad 700 osób. Podczas premiery mojej książki w tymże kinie, cały przygotowany nakład sprzedał się w ciągu kilku godzin. To niezwykle budujące dla autora i dowód na to, że nawet – pozornie - niszowa działalność artystyczna, realizowana z pasją, znajduje swojego liczego odbiorcę.

Stając się – dzięki, wymienionym powyżej działaniom – ekspertem od kina gatunkowego, w tym szczególnie od tzw. „amerykańskiej eksploatacji filmowej”, zacząłem zastanawiać się nie tylko nad historycznymi aspektami zagadnienia, ale też zacząłem badać mechanizmy, jakie wykształciły się w trakcie rozwoju tych filmów.

Kolejną rzecz, która mnie nurtowała to zrozumienie w jaki sposób kształtowały się sposoby budowania filmowych narracji. Wiedziałem, że gdyby udało mi się dogłębnie zapoznać z tą częścią tworzenia filmów, mógłbym wykorzystywać ją przy własnych projektach filmowych.

Już w trakcie studiów zainteresowały mnie koncepcje budowania historii filmowych zawarte w publikacjach teoretyków, takich jak Joseph Campbell i Bruno Bettelheim. Wiedziałem, że schematy narracyjne, podawane w swoich pracach przez Campbella, były wykorzystywane w setkach produkcji filmowych. Najjaśniejszym i najbardziej znanym przykładem będzie tu rzecz jasna filmowa saga George Lucasa pt. „Gwiezdne wojny”. Campbell niemal z uporem maniaka, przekonywał, że schematy fabularne hollywoodzkich filmów (i nie tylko) wykorzystują znane od setek lat opowieści, wręcz archetypiczne postaci i sytuacje. Autor skupiając się na mitologii, wysunął teorię w myśl której, każda współczesna historia (narracja filmowa) miała czerpać swoją strukturę, motywy przewodnie i charakterystykę bohaterów z mitów. W najważniejszej ze swoich prac badawczych pt. „Bohater o tysiącu twarzy” (1949), Campbell opisał tzw. „podróż bohatera”. Na potrzeby swojej pracy autor stworzył nawet nowe słowo-twór: „Monomit”. W haśle tym najogólniej rzecz ujmując, Campbell pragnął zawrzeć myśl mówiącą o uniwersalizmie opowieści snutej przez ludzkość od wieków. Niezależnie czy mowa o mitach greckich, legendach germańskich, czy też słowiańskich klechdach, według słów Campbella istnieje ogromne podobieństwo i wspólna nić łącząca narracje i bohaterów wszystkich tych historii. Koncepcje amerykańskiego mitoznawcy stały się bardzo popularne w drugiej połowie dwudziestego wieku, a hollywoodzkie studia otrzymały dzięki tym teoriom dostęp do złotego Grala. Od tego momentu scenarzyści mogli korzystać ze schematów narracyjnych, mając poczucie sięgania do dziedzictwa ogromnej spuścizny światowej kultury pisanej. Motyw podróży, poszukiwań, zemsty, upadku bohatera nabrał pełniejszego znaczenia i uskrzydlił wielu twórców, tworzących kino gatunkowe.

Drugim ważnym czynnikiem – a w znaczeniu filmu animowanego ważniejszym – było dla mnie zetknięcie się z pracami Bruno Bettelheima. Ten pochodzący z Wiednia żydowski psychoanalityk zajmował się badaniami wpływów baśni i bajek na świadomość młodego odbiorcy, czyli mówiąc wprost dziecka. W swojej kultowej książce pt. „Cudowne i pożyteczne. O znaczeniu i wartości baśni” (1977), sformułował tezę w myśl, której baśń (w tym szeroko pojęta opowieść baśniowa; legenda, fantasy, bajka etc.) jest dla młodego odbiorcy ważnym elementem wpływającym na późniejsze rozumowanie świata realnego. W baśni – jak donosił Bettelheim – spotykają się i łączą wszelkie archetypy. Istnieje odwieczna walka dobra, ze złem. Pojawiają się – opisane wcześniej przez Campbella – motywy drogi, dorastania do odpowiedzialności, kary za złe czyny i zemsty za wyrządzone

nieszczęścia. Na kartach bajek braci Grimm – bo to na nich skupiał się głównie Bettelheim – pojawiały się kanoniczne figury bohaterów. Wykorzystywane i przerabiane w różnych wariacjach; od wczesnych, dźwiękowych animacji Disneya począwszy, a na współczesnych filmach Pixara, skończywszy. Zła czarownica, macocha, księżę, pracowita i zalękniona sierota, to tylko niewielki wycinek owych bohaterów z którymi identyfikował i wciąż to robi, młody odbiorca.

Prace badacza przynosiły coś jeszcze istotnego.

Otóż Bettelheim nie tylko próbował zrozumieć w jaki sposób dziecko odbiera przesłanie fantastycznych opowieści. Równie ważne dla niego, stało się zbadanie, jaki wpływ owo przeżywanie zasłyszanych/zobaczonych w dzieciństwie historii, miało na późniejsze, dorosłe życie. Rzecz jasna banalne sformułowanie, że wszyscy pozostajemy, przez całe życie dziećmi, jest być może naciągane, ale sięgnięcie to samego jądra – struktury budowania schematów narracyjnych – i próba zrozumienia, jak przemożny wpływ baśni może mieć, na kształt ludzkiej psychiki, uznać należy za co najmniej interesujący. Niemal, bez wyjątku każda z baśni „przemyca” ukrytą ważną prawdę o nas samych i świecie. Moralizatorski, puentujący bajki ton, jest według Bettelheima ważnym czynnikiem, pozwalającym odbiorcy pojąć trudne i skomplikowane dylematy moralne. Gdy sprawy, tak fundamentalne jak „miłość”, „odpowiedzialność”, „prawość”, a nawet „choroba” i „śmierć”, ubierze się w odpowiednią konwencję, można tym sposobem trafić znacznie lepiej do młodego odbiorcy.

Kilka klasycznych przykładów.

Kopciuszek jest na wpół sierotą, pokrzywdzoną przez los i to nie ze swojej winy. Dziewczynka straciła matkę, a jej ojciec ponownie się ożenił. Pozornie dziecko zyskało nową szansę na funkcjonowanie w nowej rodzinie. Jednak niechęć macochy i jej własnych dzieci, sprowadzają na kopciuszka poniżenie i ból. Dziewczynka pozostaje mimo wszystko wierna swojemu dobremu usposobieniu do życia i dzięki temu zyskuje nowe życie u boku księcia. W „Czerwonym kapturku” dziewczynka, nie bacząc na ostrzeżenia mamy, pakuje się w kłopoty, gdy zaczyna ufać wilkowi. Na szczęście z pomocą dorosłych odzyskuje kontrolę nad swoim losem. Wilka spotyka zasłużona kara (swoją drogą w oryginale braci Grimm, koniec wilka jest wyjątkowo okrutny).

Na pierwszy rzut oka fabuły klasycznych bajek wydają się naiwne i prostolinijne. Nie ma tam miejsc na odcienie szarości, a wszystko zdaje się albo czarno lub białe. Dobrzy zazwyczaj pozostają – pomimo licznych ciężkich prób – dobrymi, a źli w finałach ponoszą karę za swoje złe postęпки. W istocie bajka ma mieć prosty i jasny przekaz. Niczym w kinie gatunkowym: reguły określone na samym początku, muszą wybrzmieć i dopełnić się w końcówce. Cytując klasykę: „Strzelba zwieszona na ścianie musi wystrzelić!”

Jednak to tylko pozór. Dzięki pracom Bettelheima i Campbella, zdałem sobie sprawę, jak głębokie pokłady psychologii humanistycznej, mogą zawierać te pozornie proste przypowieści. Zdałem sobie sprawę, że w tym przypadku ważnym elementem stała się rola symboliki i wykorzystania dwuznaczności pewnych sytuacji.

Jak już wspomniałem, odczytywanie przez wymienionych powyżej badaczy, kanonicznych przypowieści, pozwoliło mi spojrzeć szerzej na schematy narracyjne i do pewnego stopnia; kanony jakimi posługuje się kino gatunkowe. A gdy raz poznało się źródło tych interpretacji, z łatwością można było wskazać we współczesnej sztuce filmowej liczne przykłady, na wykorzystywanie tychże schematów. Przecież do budowania metafor w swoich filmach odwoływali się zarówno filmowi ekspresjoniści i surrealiści. Baśń stała się sposobem prowadzenia fabuł u tak poważnych twórców jak Andriej Tarkowski („Dziecko wojny”), czy Ingmar Bergman („Źródło”). Współcześnie, najlepszym przykładem

może być wymienienie Davida Lyncha. Wystarczy dokładniej przyjrzeć się wybranym fragmentom z jego „Dzikości serca”. Nie tylko zobaczymy tam klasyczną postać wiedźmy, ale też rekwizyt kryształowych pantofelków: czyli artefakt z klasycznej anglosaskiej baśni pt. „Czarnoksiężnik z krainy Oz”.

Dzięki nasyceniu się teorią z zakresu badań nad strukturami narracyjnymi i przyswojeniu filmowych przykładów, zacząłem rozmyślać nad stworzeniem własnego filmu animowanego, który mógłby zawierać w sobie połączenie baśni i kina gatunkowego. Wszystko to chciałem połączyć w niebanalną całość. Tak aby całość odbierana była z zainteresowaniem przez widza młodszego, jak i dorosłego.

Film „Ala ma koty”: idea i przygotowania

W filmie animowanym, jako reżyser wypowiadam się dzięki długoletniej współpracy z warszawskimi studiami filmowymi. Na stałe kooperuje ze studiem Animoon, Letko i Pigeon. Studia te specjalizują się w krótkich formach filmu animowanego. Realizują filmy artystyczne o oryginalnej plastyce i scenariuszach. Oraz dobrze sformatowane serie animowane, przeznaczone na rynek krajowy i zagranicę. Cały zespół współpracujący z wymienionymi studiami reprezentuje młode i średnie pokolenie filmowych twórców. Dzięki temu studia wciąż poszukują nowych i oryginalnych rozwiązań w obszarach filmu animowanego.

Moja długoletnia znajomość z szefostwem wymienionych studiów zaowocowała nawiązaniem współpracy przy projekcie, który idealnie wpisywał się w moje własne poszukiwania.

W 2016 roku zostałem zaproszony do wzięcia udziału w rodzącym się pomysle na stworzenie filmu animowanego pod tytułem „Ala ma koty”. Autorami pomysłu była Magdalena Grabowska-Waławek i Grzegorz Waławek. Za stworzenie scenariuszy odpowiadał Bartosz Wierzbęta. Mi, studio Animoon zaproponowało rolę reżysera. Wstępny opis projektu, który został mi przedłużony w celu podjęcia decyzji o dalszej współpracy, zapowiadał ciekawie:

Sześćoletnia Ala mieszka ze swoimi rodzicami w kolorowym domu na przedmieściach. Towarzyszą jej zabawy dwa koty – czarny Id i biały Ego. Ala ma wielką wyobraźnię, w której częściowo zamieszkują także jej koty. Tym, co dzieje się między nimi rządzi nadzwyczajna logika. Nikt jednak nie wie, że gdy Ala zostaje sam na sam ze swoimi kotami te zaczynają mówić. Id i Ego – koty o nietrywnych charakterach mają swoje zdanie, które z chęcią wyrażają, często puentując wydarzenia z niebywałą bystrością. Ala także ma swoją małą tajemnicę – podczas zabawy z kotami na jej głowie pojawiają się kocie uszy, a spod sweterka wystaje ogon.²

To co od razu zwróciło moją uwagę to zbieżność wstępnego pomysłu z moimi poszukiwaniami twórczymi. Oto miałem szansę wyreżyserować film, który pod fasadą dziecięcej opowieści, ukazywał cały wachlarz skojarzeń i powiązań z badaniami i teoriami, dalece wykraczającymi poza czystą masową rozrywkę. W „Ala ma koty” pojawiały się nawiązania do freudowskich i jungowskich teorii.

Widziałem, że inteligentne poprowadzenie akcji przyszłego filmu, pozwoliłoby mi

2 Materiały promocyjne studia filmowego Animoon, źródło: <https://animoon.pl/projekty/ala-ma-koty/>

zaakcentować podwójne dno całości. Było też tam miejsce na ukazanie głębszych i istotnych znaczeń. Dopelnieniem intrygi, mogły stać się poszukiwania nieoczywistych rozwiązań. Podobnie jak w przypadku klasycznych opowieści i tu odnalazłem miejsce na metaforyczne uchwycenie poważniejszych zjawisk, mówiących coś ważnego o kondycji współczesnego człowieka.

Zacząłem pracować ze scenarzystą Bartoszem Wierzbietą, który miał ogromne doświadczenie w reżyserowaniu wersji dubbingowych przebojów kina animowanego. To Wierzbietą stworzył kultowe polskie wersje dubbingowe do filmów takich jak „Shrek”, czy „Rango”. Wszystkie filmy, które tłumaczył Wierzbietą – a w zasadzie reżyserował polskie wersje językowe – wykazywały się charakterystycznymi dla kina gatunkowego schematami narracyjnymi. To między innymi; jasna trójaktowa konstrukcja dramaturgiczna fabuły i budowanie postaci, korzystając często z campbelleowskich rozwiązań.

Gotowy scenariusz w pełni odpowiadał moim oczekiwaniom. Fabuła nie tylko skrzyła się od dobrze skonstruowanych dialogów i umiejętnie skonstruowanych i powiązanych ze sobą scen, ale posiadała też inteligentny podtekst. Czyli coś, co pasjonowało mnie od lat.

Gdybym miał w skrócie przedstawić swój sposób myślenia o moim filmie, wyglądałoby to w sposób następujący. Główną bohaterką jest niezwykle inteligentna dziewczynka, która dzięki zagłębieniu się w własną podświadomość odkrywa, ukryte życiowe prawdy. Filmowa Ala jest wrażliwą, rezolutną dziewczynką, a fabuła filmu stanowi próbę ukazania dzieciństwa, przez pryzmat i z punktu widzenia dziecka. Dlatego w filmie mieszają się elementy realizmu z światem wyobraźni.

Ważnym elementem łączącym dwa przenikające się światy są koty, o imieniu Id i Ego. Imiona kotów, nadane im przez Mamę Ali – z zawodu psycholożka – nie pozostają tu bez znaczenia. Ala przebywając z kotami, bawiąc się z nimi, prowadzi swój wewnętrzny dialog, który jest często wyrażaniem najgłębszych odczuć dziewczynki. Gdy Ala wzrusza się, gdy jest rozemocjonowana, ale też wtedy, gdy jest smutna lub rozzłoszczona; Id i Ego zawsze jej towarzyszą. To przy swoich pupilach Ala stara się zrozumieć mechanizmy wpływające na świat dorosłych. Dziewczynka w różnych sytuacjach uczy się jak radzić sobie z nieprzewidywalnymi sytuacjami, ale też własnymi emocjami.

Fabuła rozwijana jest tu dwuwarstwowo: jest część realistyczna, oparta na wydarzeniach „wziętych z życia”. Są to na przykład urodziny taty Ali. Drugą warstwą jest rozbudowanie dramaturgii, w miejscach fabularnych w których bohaterka musi poradzić sobie z pojawiającym się konfliktem. Jest to na przykład zazdrość i złość, na wydarzenia na które Ala nie ma wpływu. Gdy bohaterka znajduje się w takiej sytuacji pomaga sobie światem wyobraźni, w którym rozmawia ze swoimi kotami.

Id i Ego to różnicowane charakterologicznie postaci. Ala nie tylko prowadzi z nimi dialog, ale też spiera się z nimi, radzi się ich, a nawet staje się dla nich mentorem. W wielu sytuacjach pojawiających, to właśnie Ala przywraca spokój i równowagę w trakcie zajść, pomiędzy niesfornymi kocimi przyjaciółmi. W ten sposób dziewczynka przechodzi każdą próbę obronną ręką i dorasta do rozwiązywania poważnych życiowych problemów.

Film syntetyzuje sytuacje ze świata realnego, przydając im tak charakterystycznego dla filmu animowanego fantastycznego wybrzmienia. Dzięki temu „Ala ma koty”, zyskuje wydźwięk i znaczenie wykraczając poza zwykłą rozrywkę. Parafrazując słowa wspomnianego już wielokrotnie Bruno Bettelheima:

Przesłaniem filmu jest odkrywanie cudownego świata dziecka.

To zatrzymanie się nad cudownością dzieciństwa; emocjami i mądrością dziecka.

Nad prostodusznością i szczerością dzieciństwa. Nad światem zabawy i nauki.

Film skierowany jest do odbiorcy familijnego. Dla wspólnego oglądania i przeżywania. W tej filozofii jest tu miejsce dla widza dorosłego (rodzica) i dziecka.

W warstwie plastycznej film nawiązuje do tradycji polskiej szkoły animacji. Rzecz jasna korzystałem z zaplecza nowoczesnych technologii cyfrowych, nie zapominają jednak o kanonie i bogatej kulturze polskiego filmu animowanego. Estetyka filmu opiera się na wzorcu „ręcznego” wykonania teł, postaci i animacji. Całość konsekwentnie utrzymana jest w technice zbliżonej do rysunku i wycinanki. Starłem się dołożyć starań, żeby efekt końcowy przypominał plastycznie bogaty, ożywiony świat ilustracji dziecięcych. Również wszelkie zabiegi animacyjne przypominają bardziej klasyczną wycinankę i film rysunkowy, niż filmy realizowany za pomocą technik komputerowych.

Technika animacji nie epatuje efektami specjalnymi generowanymi za pomocą narzędzi cyfrowych. Film zrealizowany został za pomocą kluczy animacyjnych. Lub za pomocą techniki: „klatka po klatce”. Chodziło mi o efekt, pozwalający jak najwierniej zbliżyć się technik tradycyjnych.

„Ala ma koty” to film o dzieciństwie, o dorastaniu i rozwiązywaniu problemów dnia codziennego. Jest to również pełna ciepła opowieść o miłości rodziców do dziecka i vice versa. Film podejmuje tematy fundamentalne dla zrozumienia świata wieku dziecięcego. Pochyla się nad ważnymi aspektami tego okresu. Jest tu więc miejsce na zabawę, wzruszenie, emocje i na ukazanie istotnych życiowych mądrości.

Tak widzę ogólne założenia jakie zbudowały film „Ala ma koty”.

Film powstawał w profesjonalnym studiu filmowym. Był więc od początku pracą zespołową, którą zarządzałem i kontrolowałem na każdym z etapów produkcji. Proces powstawania filmu animowanego jest po części zbieżny z tworzeniem filmu fabularnego. Są jednak ważne różnice, które oczywiście ujawniły się w trakcie realizacji i mojego filmu. Przeglądając się meandrom produkcyjnym „Ali...”, chciałbym wykazać moje specyficzne podejście do reżyserii filmu animowanego.

Realizacja filmu „Ala ma koty”

Od samego początku współpraca między mną, a Bartoszem Wierzbietą przebiegała bardzo dobrze. Wierzbietą napisał kilkanaście scenariuszy i później wspólnie wybraliśmy ten, który nadawałby się najlepiej do „pierwszego podejścia” w temacie „Ali...”. Producent zaakceptował wybór skryptu i przystąpiliśmy do etapu preprodukcji filmowej. Autorką wstępnych projektów plastycznych była Magdalena Grabowska-Wacławek.

Mając wybraną estetykę przyszłego filmu, mogłem śmiało przystąpić do stworzenia pierwszego storyboardu.

Scenariusz stanowiący dla mnie podstawową formę zapisu narracji, zyskuje pełniejszą formę, gdy zaczyna się go obrazować za pomocą storyboardu. To wtedy, po raz pierwszy fabuła nabiera właściwego tempa, a opowieść, wcześniej zawarta w formie literackiej, zaczyna być dzielona na poszczególne ujęcia, a te na właściwe plany filmowe. W mojej ocenie, praca nad storyboardem ma dla tworzenia filmu animowanego, pierwszorzędne znaczenie. Animacja jest, nawet bardziej niż film aktorski domeną obrazu. Plastyka może wyrażać w szerokopojętej animacji więcej, niż w jakiegokolwiek innej formie filmowej. Film animowany daje wolność i możliwość ukazania świata w sposób, jaki nie uwidacznia się on w świecie realnym.

Dla mnie credo filmu animowanego zawrzeć można w następujących punktach:

1. Animacja oferuje inne, bogatsze środki wyrazu niż klasyczny film aktorski.
2. Animacja daje większą kontrolę nad procesem twórczym i produkcyjnym.
3. Animacja pozwala tworzyć zupełnie inne, nierzeczywiste światy.
4. Animacja umożliwia osiągnięcie wszystkiego, co sobie wyobrazimy.

Storyboard będący zobrazowanym skrypcem scenariusza jest dla mnie podstawową formą komunikowania się z własną wyobraźnią, oraz – co ważne przy produkcjach studyjnych – z resztą ekipy filmowej. Na długo zanim przystąpiłem do reżyserowania filmu „Ala ma koty”, wiedziałem, że w animacji sprawdza się najlepiej zasada: „Nie mów, tylko pokazuj”. Opowiadając historię, staram się używać jak najwięcej elementów wizualnych. Według mojej oceny, to właśnie obraz filmowy ma opowiadać historię i być odpowiedzialny za narrację. Film animowany od pierwszego ujęcia sprowadza widza do nowej, nieznanej, fantastycznej sytuacji. Po kilku chwilach widz orientuje się w jaką grę zamierza z nim grać twórca. To prosty i świadomy proces. Rodzaj mentalnego połączenia się umysłów oglądającego i tworzącego.

Dlatego tak ważne jest już na samym początku ustalenie wewnętrznych reguł, jakimi rządzi się animowany świat tworzony w filmie. Ustalenie odpowiedzi na pytania:

Kim są bohaterowie filmu?

W jakim otoczeniu funkcjonują?

Na jakich zasadach działa ten świat?

Wychodząc z założeń jakimi posługiwała się tzw. „Polska szkoła animacji”, wiedziałem, że jeśli do animacji wprowadza się dialog, trzeba się upewnić, czy rzeczywiście zmienia on postać tego, co widać na ekranie. Jeśli po usunięciu dialogu narracja nadal jest czytelna, być może stanowi to sygnał, że jest on w tym miejscu niepotrzebny.

Powyższe zagadnienia były dla mnie szczególnie istotne, dlatego, że „Ala ma koty” miała być filmem dialogowym. Wiedziałem, że dialog będzie prowadził akcję do przodu. Nie chciałem natomiast pozwolić, żeby był głównym nośnikiem wszystkich, istotnych informacji, jakie miał otrzymywać widz. To obraz filmowy był dla mnie częścią najważniejszą i odpowiedzialną za prowadzenie linii dramaturgicznej.

Zazwyczaj realizuje storyboardy, tworząc je za pomocą tradycyjnych technik: ołówek, szrafunek cienkopisem, lub lawowany rysunek za pomocą pędzli. Jednak równie często te tradycyjne techniki wspieram lub nawet zastępuję technikami komputerowymi. W ten sposób za pomocą tabletu i oprogramowania, można tworzyć kadry storyboardowe szybciej i taniej.

W przypadku filmu „Ala ma koty”, punktem wyjścia była dla mnie jednak kartka papieru i ołówek.

Ważnym elementem poprawnego storyboardu jest dla mnie zawsze czytelny, lapidarny rysunek (stąd często porównuje estetykę storyboardu do klasycznego komiksu amerykańskiego). Bohater (spersonifikowana postać ludzka, postać zwierzęca) jest dla mnie najważniejszą częścią rysunku storyboardowego. Rysując pierwsze szkice do „Ali...”, ważne było dla mnie, aby wzrok odbiorcy storyboardu był skupiony na akcji, której nośnikami w głównej mierze są bohaterowie filmu.

Wizualna strona filmu animowanego ma w moim odczuciu fundamentalny wpływ na opracowywanie metody prowadzenia danej historii. Najprostszym, ale i najbardziej

podstawowym sposobem prowadzenia wstępnego procesu twórczego jest rysowanie. Rysunki koncepcyjne to również najtańszy sposób wizualizacji i komunikacji twórców filmu. Niezależnie od tego, czy są to proste szkice, czy też wyszukane światłocieniowe rysunki. Rysunek pozwala uruchomić wyobraźnię, ukazując gesty, gagi, proporcje, ekspresję, a nawet umożliwić podjęcie decyzji co do wyboru techniki danego filmu.

Dlatego w trakcie rozrysowania kadrów, wciąż tworzyłem serię szkiców ukazujących bohaterów w wymyślonych sytuacjach. W animacji rysunek narracyjny, jest tym czym dla aktora są ćwiczenia i powtarzanie dialogów, przypisanych do postaci w którą się wciela. Dla mnie rysowanie narracyjne oznacza możliwość tworzenia historii bez użycia słów. Tym samym, daje to możliwość skonfrontowania się z własnym wyobrażeniem opowiedzianej historii. Oraz poszukania najlepszych rozwiązań wizualnych filmu.

Zawsze uważałem, że w filmie animowanym tekst będący podstawą scenariusza powinien korespondować ściśle z tworzonym dla potrzeb filmu światem.

Łączenie historii i plastyki wymaga dodatkowo zastanowienia się nad wyborem techniki. To z kolei pociąga za sobą spełnienie konkretnych warunków ekonomicznych, czyli wymaga ustalenia budżetu, a ten wpływa na czas powstania samego filmu. To właśnie w trakcie rozrysowywania pierwszego storyboardu, wraz zresztą ekipy zaangażowaną w projekt, zdałem sobie sprawę w jakiej technice animacji powstanie film „Ala ma koty”. Storyboard bowiem odpowiadał na pytania dotyczące stosowania konkretnych zabiegów formalnych. Na przykład:

- Jak będzie zachowywać się kamera w poszczególnych ujęć.
- Ile będzie w filmie ujęć z ruchomą kamerą.
- Jakie wiele ujęć wymagać będzie zastosowania planów szerokich, a ile wąskich.
- Jak skomplikowane ruchy i gesty wykonywać będą bohaterowie filmu.

Te wszystkie dylematy kłębiące się w mojej głowie, musiałem na tym etapie rozwiązywać sam. Wiedziałem, że etap preprodukcji jest niezwykle ważny dla powstającego filmu. Decyzje na tym etapie rzutują na ostateczny kształt całości.

Na tym etapie – mając w ręce jedynie scenariusz – moja animacja mogła pójść w różne, często zupełnie odmienne strony. Od początku zdawałem sobie sprawę, że będąc reżyserem, pracującym w ramach działania studia filmowego, muszę wypełniać swoją funkcję w ten sposób, aby całość produkcji przebiegała sprawnie. Rzecz jasna do mnie należały decyzje ostateczne, lecz „Ala ma koty” – podobnie jak każdy film, tworzony w studiach filmowym na całym świecie – powstawać miał według wszelkich prawideł profesjonalnej produkcji filmowej.

Tworzenie filmu miało przebiegać według ustalonych etapów.

Etapy, to właściwie zbiór zasad realizowanych liniowo (po kolei), pozwalających wyprodukować film. „Ala ma koty” również powstała w ramach zbiorów założeń, składających się na proces twórczy powstawania filmu animowanego. Na wczesnym etapie, wraz z producentami filmu ustaliłem każdy z etapów, mając rzecz jasna świadomość, że będę uczestniczył w każdym z ich części. Ustaliłem proces tworzenia mojego filmu w sposób następujący:

Koncepcja: początek projektu – powstanie idei przyszłego scenariusza.

Tworzenie terminarzu pracy: planowanie, czyli ustalenie ram czasowych projektu.

Sprawdzenie posiadanych zasobów: ustalenie techniki pracy, potrzeby techniczne

gromadzenie materiałów.

Rozbudowywanie pomysłu: gromadzenie referencji i inspiracje. Scalanie historii. Prace nad narracją. Dopracowywanie scenariusza

Storyboard: wizualizacja wstępna: szkice, modele, projekt formalny, tworzenie postaci, dekoracji, kostiumów.

Zapis dźwiękowy dialogów: wstępna ścieżka dźwiękowa, wykorzystywana do do udźwiękowania animatiku.

Produkcja: animacja, filmowanie, analiza animacji opracowanie akcji, efekty, analiza estetyczna, styl, kolor.

Edycja: łączenie elementów ścieżki obrazu i dźwięku.

Postprodukcja: efekty specjalne, korekcja barwna, zapis w wybranych formatach

Prezentacja

Nieważne, w jakiej technice realizuje się film animowany. Czy używa się w produkcji ołówka czy myszki komputera. Czy efektem pracy jest plik z rysunkami na papierze, czy też informacje zapisane w megabajtach. Zawsze w tej pracy chodzić mi będzie o umiejętność wyrażanie myśli, emocji i formułowanie ich w działaniu. Jako reżyser filmu animowanego, muszę czerpać z własnych doświadczeń i stawać się dla bohaterów, których animuje, referencją zachowań aktorskich. Ważne jest dla mnie przygotowanie filmów referencyjnych z nagraniem testami ruchów i gestów żywych postaci. Jak wielu twórców animacji; korzystam również z lustra ustawionego blisko stanowiska pracy. W ten sposób mogę przećwiczyć czynności, które mają wykonywać postacie w filmie.

Film jest dla mnie ciągiem zmieniających się nieustannie obrazów, prezentujących akcję z różnych punktów widzenia. Wszak dzięki moim ustaleniom i planowaniu, w krótkim czasie widz może obserwować duże zbliżenie twarzy bohatera, a za chwilę przed jego oczami pojawia się bezkresny krajobraz. Widz może podążać za akcją, oglądając ją w detalach, lub ogarniając całą przestrzeń wokół, może poruszać się wraz z kamerą unoszącą się nad ziemią.

Bazując chociażby na teoretycznej wiedzy z zakresu kina gatunkowego, zdawałem sobie sprawę, że głównym celem filmu (w tym animowanego), niezależnie czy chodzić będzie o dzieło pełnometrażowe, czy krótkometrażowe, jest zainteresowanie widza. Aby ten cel uzyskać, musiałem już na wczesnym etapie stworzyć „pasma obrazów” zachęcającym widza do oglądania.

Przy tworzeniu pierwszego storyboardu przyświecał mi jasny cel. Wiedziałem bowiem, że jeśli widz w trakcie oglądania zacznie zastanawiać się nad brakiem logicznych wyjaśnień względem użytych w filmie środków (ruchów kamer, wiarygodności zachowań postaci, niekonsekwencji montażowych) – czar tworzonego filmowego świata momentalnie pryśnie. Mój film musiał tworzyć i podtrzymywać iluzję. Miałem świadomość, że iluzja zniknie, gdy którykolwiek z elementów wykreowanego na ekranie świata przestanie być wiarygodny. Rzecz jasna wiarygodność w przypadku animacji, nie jest synonimem realizmu. W moim filmie wiarygodne miało być funkcjonalizowanie wszystkich – często surrealistycznych – zdarzeń. Widz miał uwierzyć, iż w ramach tak skontrolowanego filmowego świata, pracują wszystkie jego elementy składowe.

Jak tego dokonać? W jaki sposób ukazać sytuację w której np. bohaterka przechodząc chwilowe załamanie, nieoczekiwanie nabierała cech kocich? Czy ukazać całą sytuację dosłownie? Czy też uciec w dwuznaczności?

Tego typu dylematów, było rzecz jasna więcej.

Odpowiedzi na te fundamentalne, dla utrzymania iluzji filmu pytań, można było

poszukać korzystając z zasady tzw. „płynności i ciągłości wizualnej”. W filmie animowanym to właśnie ten aspekt przyczynić się może najbardziej do stworzenia zajmującej opowieści rozgrywającej się przed oczami widza na ekranie. Przecież profesjonalnie zrealizowany film animowany to płynny, logiczny ciąg przemyślanych obrazów, uzupełniony dźwiękiem i składający się w akcję filmu. To właśnie ciągłość wizualna decyduje o tym, czy film jest dziełem udanym, czy nie.

Dla filmu animowanego skonstruowanie udanej historii, opartej na ciągłości wizualnej zaczyna się już na wczesnym etapie preprodukcji. Rysując pierwsze szkice i konstruując wstępny storyboard właściwie zakładałem już wtedy, jaki rytm będzie miał przyszły film. Planując użycie poszczególnych zbliżeń i planów ogólnych ustalałem sposób w jaki widz będzie odbierał poczynania bohaterów i ustalał – właśnie na tej podstawie - ich relacje z otoczeniem. Przecież zbliżenia twarzy filmowych postaci ujawniają ich emocje i tym samym angażują widza we wczuwaniu się w rozterki i przemyślenia fikcyjnych bohaterów. Plany pełne z kolei ujawnią cele i możliwości poczynania moich filmowych postaci.

Rysując storyboard decydowałem więc o: metrażu filmu, o zastosowaniu konkretnych planów filmowych, a nawet mogłem podjąć decyzję o długości scen i sekwencji. Ponadto ustalałem rodzaj zastosowanych kątów widzenia kamery i wpływałem na prawidłowy przebieg ciągów montażowych.

Dla twórcy filmu animowanego planowanie, na tak wczesnym etapie jest rzeczą fundamentalną. Wiedziałem, że gdy całość obrazowania filmu zostanie zamknięta na etapie preprodukcji, pozwoli to uniknięcie błędów w trakcie zaawansowanych prac produkcyjnych.

Ponadto wiedziałem, że jako reżyser biorą na siebie odpowiedzialność, wynikająca ze współpracy z grupą animatorów. Moje błędy lub niezdecydowanie, wstrzymywałyby pracę i narażały cały projekt na porażkę. Dlatego tak ważne było stworzenie precyzyjnego planu ciągłości wizualnej przyszłego filmu na etapie storyboardu.

Później, gdy film wszedł w etap produkcji w znacznym stopniu uniknąłem powielania błędów, które już przerobiłem wcześniej pochylając się nad kartką papieru.

Im bardziej drobiazgowo zaplanujemy film „na papierze”, tym większe ma szanse na powodzenie. Storyboard i animatik dają mi zawsze wiele potrzebnych informacji dotyczących stosowanych w przyszłej produkcji środków filmowych. Już na tym etapie dowiaduję się, czy film będzie spójny. Parafrazując słowa filmowego Mozarta z filmu „Amadeusz”: „gdy film jest zaplanowany na papierze, nie pozostaje nic innego jak go poruszyć i udźwiękować”.

Produkcja filmu „Ala ma koty”

Produkcja filmu, a więc część animowania filmu, rozpoczęła się w roku 2016. Wcześniej po castingu aktorskim, nagrane zostały wszystkie dialogi do filmu. Uczestnicząc w nagraniach, musiałem zadbać o prowadzenie aktorów. Tym samym stałem się również reżyserem części dialogowych filmu. Głosów do filmowych bohaterów udzielił zespół profesjonalnych aktorów.

Pełna obsada filmu przedstawia się następująco:

Ala (Maja Kwiatkowska)

Mama (Barbara Kałużna)
Tato (Artur Kaczmarek)
Id (Tomasz Borkowski)
Ego (Paweł Szczesny)

Mając przygotowane i zmontowane z animatkiem dialogi, mogłem w pełni kontrolować proces animacji.

Film „Ala ma koty” to połączenie filmu rysunkowego z wycinanką. We współczesnych kategoriach, ten rodzaj techniki animacji określa się często „filmem animowanym 2D”. Odnosić ma się to do technik płaskich animacji.

Film „Ala ma koty” powstawał w środowisku cyfrowym. Tworzony był za pomocą technik komputerowych. Lecz pomimo używania współczesnych narzędzi cyfrowych – tabletów, kursora etc. - w zasadniczy sposób, „Ala ma koty”, zrealizowana została w podobny sposób jak filmy animowane stworzone na celuloidzie i za pomocą wieloplanowej kamery. Gdy widz spojrzy nawet na pojedynczą klatkę mojego filmu, może odnieść wrażenie, że jest to ilustracja wykonana za pomocą pasteli i kredek na papierze.

Był to świadomy wybór.

Wybranie takiej techniki podyktowane było nawiązaniem do tradycji polskiej ilustracji książkowej i klasycznego filmu animowanego. Dzięki temu zabiegowi film w warstwie plastycznej zyskał na unikalności. Delikatne kolory i symulacja narzędzi malarskich wzbogaciła estetycznie film, a całość zaczęła przypominać ożywione ilustracje. Dzieło wykonane ręką człowieka, a nie wygenerowane w środowisku komputerowym.

Od początku animacja miała mieć formę uproszczoną, ale opierając się na fazach kluczowych, chciałem, żeby każda z głównych postaci bohaterów była wystudiowana. Największym wyzwaniem okazała się animacja kotów – towarzyszy zabaw i powierników tajemnic Ali.

Nie chciałem korzystać z rotoskopingu, ani z bardziej współczesnych technik np. motion-captures. Animacja kotów – podobnie jak pozostałych filmowych postaci – miała opierać się na animacji klatek kluczowych. W tym celu przygotowałem dla animatorów referencje filmowe. Wiedziałem, że Id i Ego, mają różnić się nie tylko pod względem wyglądu i budowy, ale też charakterologicznie. Jeden z kotów był nerwowy i impulsywny. Drugi powściągliwy i egocentryczny. Przygotowane materiały filmowe z żywymi kotami (internetowa domena publiczna - „public domain”), stały się referencją do stworzenia tzw. „księgi ruchów”. Czyli sposobów na poruszanie się kotów.

W filmie, koci bohaterowie odpowiadają stanom emocjonalnym Ali. W ten sposób widz dostaje wizualny pakiet informacji, o tym co dzieje się w głowie samej bohaterki. Jednym z najważniejszych fragmentów z udziałem Id i Ego, stała się dla mnie „kocia walka”, rozgrywająca się w drugim akcie filmu. Gdy koty nie mogą porozumieć się w kwestii, który z nich jest ulubieńcem dziewczynki, zaczynają najpierw się kłócić, a później ze sobą walczyć. Walka kotów, pełna odniesień do popkulturowych znaków, odbywa się bez cienia dialogu. Dając tym samym sposobność do ukazania czym może być animacja: czystą zabawą, opartą na dynamicznym ruchu wewnątrz kadrowym.

Dla zapewnienia sobie pełnej jasności w sprawie inscenizacji filmu i ruchów wewnątrz kadrów, wpadłem na pewną koncepcję. Według scenariusza całość animacji miała rozgrywać się w domu w którym Ala, mieszka wraz z rodzicami. Dla zapewnienia urokliwej klamry spinającej początek i koniec filmu, uznałem, że najlepiej gdyby mieszkanie bohaterów mieściło się na najwyższym piętrze kamienicy. Pozwoliło to stworzyć atrakcyjne wizualnie ujęcia otwierające i zamykające film.

Następnie; wgłębiając się szczegółowo w inscenizację filmu, doszedłem do wniosku, które pomieszczenia i elementy scenograficzne będą kluczowe dla opowieści, a które nie. To określenie było pomocne dla mnie i dla artystów projektujących dekoracje filmową. Stworzyłem „mapę inscenizacyjną” dla całego filmu. Były to niemal techniczne rzuty pomieszczeń, na które naniosłem pozycję postaci i opisałem je według wcześniej zrealizowanego storyboardu. Dzięki temu mogłem pełniej wyobrazić sobie co będzie widoczne w oku kamery (czy też w przypadku mojej animacji: co będzie widoczne w stworzonym kadrze filmowym). Był to bardzo pomocny zabieg i pozwolił ograniczyć wytwarzanie niepotrzebnych i przypadkowych kadrów, wypełnianych przez zbyteczne dekoracje i rekwizyty.

Po ukończeniu animacji i wprowadzeniu poprawek, nastąpił okres postprodukcyjny. W trakcie, którego trwał montaż obrazu i dźwięku, oraz określenie końcowej kolorystyki filmu. Stworzona została również animowana czołówka do filmu, oraz napisy końcowe – wszystko utrzymane w estetyce przynależnej do filmu. Dźwiękowym tłem do napisów końcowych stał się oryginalny utwór muzyczny, skomponowany i wykonany na potrzeby filmu przez wokalistkę: Bovską.

Korekcja kolorystyczna filmu była dla mnie częścią równie istotną, jak chociażby montaż obrazu i dźwięku. Akcja całości filmu rozgrywa się w jednym miejscu; mieszkaniu Ali. Zawężenie akcji filmu do jednej lokacji, nie miało oznaczać monotonii kolorystycznej.

Film rozgrywał się w ciągu jednego dnia. Początkowe napisy ukazują się na tle panoramy miasta. Właściwa akcja rozgrywa się przed południem – przed i w trakcie śniadania. Natomiast finał przebiegał wieczorem. Te różne stopnie skupienia naturalnego i sztucznego oświetlenia, pozwoliły mi na stworzenie ciekawych rozwiązań kolorystycznych. Światło, podobnie jak inne plastyczne elementy, ma swoją wagę plastyczną. Jest rozproszone i lekkie (poranek), oraz ciepłe i skupione (wieczór). Zastosowanie takich zabiegów pozwoliło stworzyć wiarygodny klimat, oparty na jedności miejsca i akcji.

Po ukończeniu filmu i wewnętrznych kolaudacjach w studiu filmowym, animacja była gotowa do publicznych pokazów w kraju i za granicą. „Ala ma koty” była prezentowana, przy różnych okazjach w ramach festiwali i przeglądów filmów animowanych. Oto wgląd w najważniejsze imprezy filmowe w których mój film wziął udział:

2017

Międzynarodowy Festiwal Młodego Widza Ale Kino

<http://2017.alekino.com/film/ala-ma-koty/>

Międzynarodowy Festiwal Filmowy T-Mobile Nowe Horyzonty

<https://www.wroclaw.pl/go/wydarzenia/kino/38593-kino-dzieci-zestaw-1-nowe-polskie-seriale-na-horyzoncie-4>

Krakowski Festiwal Komiksu

https://instytutksiazki.pl/aktualnosci_2,krakowski-festiwal-komiksu,198.html

Festiwal Filmów Dzieci

<http://kinodzieci.pl>

MakeDox Festiwal Filmów Animowanych w Macedoni

<http://makedox.mk/mk/en/filmovi/мачката-али/>

2016

Cartoon Forum w Tuluzie

http://www.polishanimations.pl/pl/aktualnosci/3041/cztery_polskie_projekty_na_cartoon_forum

rum

Na wymienionych powyżej pokazach „Ala ma koty” wzbudziła zainteresowanie widzów. Chwalono charakter scenariusza i ciekawą plastykę zastosowaną w filmie.

Dla mnie, film stał się ważny z powodu możliwości połączenia pasji, dotyczących teorii narracyjnych w filmie. Dodatkowo „Ala ma koty” w mojej ocenie ukazała możliwości łączenia filmu rozrywkowego, skierowanego do młodszego widza z poważniejszym przekazem. Jak wspominałem wcześniej „Ala ma koty”, w sposób niedosłowny odpowiadała na ważne dylematy zajmujące i poruszające ludzką psychikę.

Film stał się dla mnie, początkiem dalszych artystycznych działań na tym obszarze. Po ukończeniu animacji, zostałem poproszony przez studia filmowe – producentów „Ala ma koty” - o reżyserowanie kolejnego, równie ambitnego projektu.

W roku 2018 zacząłem przygotowania do filmu animowanego pt. „Bella z brzuszka”. Podobnie jak „Ala...” i ten film miał łączyć opowieść skierowaną do młodszego widza z wnikliwą obserwacją mechanizmów kształtujących ludzką osobowość. „Bella z brzuszka” to opowieść o pięcioletnim Beniu, który oczekuje przyjścia na świat swojej siostry Belli. W cudowny sposób – korzystając z wyobraźni – Benio komunikuje się z siostrą, tłumacząc jej świat zewnętrzny. W ten sposób dziewczynka dowiaduje się czym jest muzyka, zapach, kolor itd.

Gdy pisze te słowa (2019) produkcja „Belli z brzuszka” - kolejnego filmu, który wyreżyserowałem - dobiegła końca. Film w bieżącym roku będzie gotowy do publicznych prezentacji.

Praca dydaktyczna

Na koniec chciałbym w kilku zdaniach wspomnieć o mojej działalności dydaktycznej. Od kilkunastu lat jestem wykładowcą w Państwowej Wyższej Szkole Filmowej, Telewizyjnej i Teatralnej w Łodzi. W tym czasie byłem opiekunem dziesiątków prac dyplomowych. Zarówno części teoretycznych, jak i praktycznych dyplomów.

Pracę na uczelni zaczynałem jako asystent w Pracowni Plastyki Obrazu filmowego. Od kilku lat, jako adiunkt prowadzę zajęcia z Realizacji Filmu Animowanego. Szczególnie istotne jest to, że zajęcia prowadzę z pierwszym rokiem studentów. To bardzo zajmująca i dająca wiele satysfakcji praca: móc uczyć młodych ludzi, którzy dopiero poznają rzemiosło filmowe.

Studenci pod moim okiem tworzą swoje pierwsze animowane etiudy, które tradycyjnie pokazywane są publicznie na zakończenie roku akademickiego w sali kinowej w PWSFTviT.

Od 2015 roku z ramienia mojej macierzystej uczelni, stałem się odpowiedzialny za przygotowanie i prowadzenie spotkań artystycznych, pomiędzy PWSFTviT i uczelnią z Izraela; Sapir Collage. Celem tych spotkań jest umożliwienie współpracy w zakresie realizacji filmów animowanych. Studenci obu uczelni w trakcie warsztatów artystycznych dzielą się doświadczeniami i współpracują realizując zespołowo krótkie, animowane etiudy filmowe. Spotkania odbywają się cyklicznie i wymiennie: w jednym roku studenci z Izraela przyjeżdżają do Polski, w kolejnym grupa z Polski, pracuje ze studentami w Izraelu.

Moim zadaniem na tym obszarze, jest ścisła współpraca z wykładowcami z Sapir Collage i studentami realizującymi filmy. Podstawą pracy nad etiudami jest zawsze tekst literacki. Wspólnie wybieramy krótkie formy (opowiadania), które stają się później scenariuszami filmowymi. W ten sposób, w ciągu trzech lat współpracy powstały filmy animowane, będące adaptacjami tekstów Bruno Schulza, Stanisława Lema i Hanocha Levina.

Wyżej wymienione działania angażują studentów w kreatywne zespoły dając możliwość uwrażliwienia młodych twórców na współpracę w przyszłym - poza szkolnym - życiu zawodowym. Studenci obu uczelni, dzięki warsztatom mają możliwość sprawdzania swoich umiejętności i pracy w różnym artystycznym środowisku. Obok praktycznych zajęć uczestnicy zapoznają się z osiągnięciami obu uczelni. Każdego dnia warsztatów mają miejsce pokazy filmów - etiud filmowych z obu uczelni.

Wymierną korzyścią tych artystycznych spotkań, które prowadzę jest szerzenie unikalności kultury obu krajów, oraz prezentacja dokonań filmowych w Izraelu i Polsce. W ten sposób, poprzez poszukiwanie nowych obszarów w których odbywają się działania artystyczne młodych twórców, łamiemy stereotypy kulturowe.

Filmy zrealizowane w zespołach prezentowane są na pokazach w obu uczelniach. Pokazom towarzyszą dyskusje i wymiana doświadczeń. Projekt ma charakter rozwojowy. W roku 2019 inicjuję już czwarty rok współpracy. Tym razem studenci z Polski i Izraelem, będą tworzyć filmy na podstawie prozy Amosa Oza.

Poza pracą na rzecz uczelni w trakcie roku akademickiego, od wielu lat jestem współopiekunem artystycznych plenerów, odbywających się cyklicznie w przerwie letniej. Studenci łódzkiej szkoły filmowej w trakcie tych wyjazdów tworzą filmy inspirowane kolorytem odwiedzanych miejsc. Krótkie animacje realizowane min. pod moim okiem są następnie publicznie prezentowane na miejscu, oraz każdorazowo na rozpoczęcie bieżącego roku akademickiego w PWSFTviT w Łodzi.

Wciąż kontynuuję moje artystyczne zainteresowania. Moja twórczość jest cały czas rozpięta pomiędzy badaniami naukowymi dotyczącymi teorii kina, a praktyką związaną z reżyserowaniem krótkich filmów animowanych.

Mógłbym dziś stwierdzić, że dojrzewanie moich zainteresowań twórczych nastąpiło wraz z produkcją filmu „Ala ma koty” i napisaniem pierwszej książki „Stracone dusze”. Czuje, że na tej drodze działalności artystycznej czuje się najpewniej. Spełniam się jako twórca cyklu filmowego, reżyser filmów animowanych dla dzieci, autor tekstów branżowych i dydaktyk. Duże grono moich czytelników, widzów, słuchaczy i współpracowników zdają się potwierdzać tezę, że wykazuje się w każdej z tych dziedzin profesjonalizmem.

W przyszłości zamierzam kontynuować wszystkie z tych działań. Jak wspominałem; kończę produkcję kolejnej krótkometrażowej animacji, a symultanicznie z tym projektem napisałem drugą z moich książek. Kontynuuję pokazy filmowe, poprzedzone moimi prelekcjami cyklu „Najgorsze filmy świata”. Wciąż prowadzę zajęcia w PWSFTviT w Łodzi i przygotowuje kolejną odsłonę spotkań artystycznych między uczelniami z Polski i Izraela.

Być może zabrzmie to banalnie, ale każda z tych aktywności wypływa z mojej autentycznej pasji. Odkrywanie nowych obszarów szeroko pojętej sztuki filmowej było i jest czymś niezwykle porywającym.

Przykładowo; prezentując filmy nigdy w Polsce niedystrybuowane, czuje się jak autentyczny odkrywca. Ciągłe dokształcanie się w dziedzinie kina eksploatacji, sprawia, że

wciąż odkrywam nowe, niezbadane wcześniej rewiry. Ogromną radość sprawia mi również świadomość, że widownia, zabiera część mojej pasji ze sobą do domu. Od kiedy zacząłem prowadzić mój filmowy cykl, dostaje nieustanny, pozytywny odzew od widzów.

Podobnie odbywa się to w ramach działalności dydaktycznej. Studenci z Polski i zagranicy z którymi miałem możliwość współpracować, wielokrotnie dawali wyraz wdzięczności i sympatii skierowanej w moją stronę. Wieloletnia współpraca z profesjonalnymi studiami produkującymi filmy animowane, również potwierdza moje profesjonalne i twórcze podejście do pracy reżyserskiej.

Doskonale zdaje sobie sprawę, że to ogromne szczęście móc realizować się zawodowo w obszarach, które stanowią własne zamiłowania. Praca i pasja połączona razem, przynieść może ekscytujący rezultaty.

A handwritten signature in black ink, reading "Jacek R. Kuc". The signature is written in a cursive, flowing style with a long, sweeping underline that extends to the left.