

**Recenzja pracy doktorskiej i dorobku artystycznego Pana mgr. Kacpra Zamarło w związku z wnioskiem Rady Wydziału Operatorskiego i Realizacji Telewizyjnej, Państwowej Wyższej Szkoły Filmowej, Telewizyjnej i Teatralnej im. Leona Schillera w Łodzi o nadanie stopnia doktora sztuki w dziedzinie sztuk filmowych**

Zleceniodawca recenzji:

Państwowa Wyższa Szkoła Filmowa, Telewizyjna i Teatralna im. Leona Schillera w Łodzi, Wydział Operatorski i Realizacji Telewizyjnej, zlecenie podjęte na podstawie ustawy z dnia 14.03.2003 r., z wyłączeniem późniejszych zmian wprowadzonych ustawą z dnia 18 marca 2011 r. o zmianie ustawy - prawo o szkolnictwie wyższym, ustawy o stopniach i tytułach naukowych oraz stopniach i tytułach naukowym w zakresie sztuki oraz o zmianie niektórych innych ustaw (Dz. U. Nr 84, poz. 455 z 21.04.2011 r.

przedmiot recenzji:

praca doktorska i dorobek artystyczny Pana mgr. Kacpra Zamarło

Kacper Zamarło jest absolwentem Liceum Plastycznego w Dąbrowie Górniczej, które ukończył w 2006 roku. Wcześniej, w 2005 roku otrzymał stypendium Prezesa Rady Ministrów za szczególne osiągnięcia w dziedzinie sztuki. W latach 2007 - 2011 studiował w Państwowej Wyższej Szkole Filmowej, Telewizyjnej i Teatralnej im. Leona Schillera w Łodzi na Wydziale Operatorskim i Realizacji Telewizyjnej specjalizację Film Animowany i Efekty Specjalne. W czasie studiów (w latach 2009 - 2010 i 2010 -2011) został stypendystą Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego, co jest niewątpliwym dowodem uznania dla jego twórczości. Od października 2011 roku Kacper Zamarło jest doktorantem Łódzkiej Szkoły Filmowej i w ramach tych studiów współprowadzi z prof. Krzysztofem Rynkiewiczem zajęcia ze studentami II roku na Wydziale Operatorskim w zakresie filmu animowanego i efektów specjalnych oraz samodzielnie prowadzi przedmiot Animacja 2D, obieralny przez studentów wszystkich lat studiów. Poza twórczością i pracą dydaktyczną Kacper Zamarło jest aktywnym propagatorem filmu animowanego, między innymi współorganizuje ważny, coroczny przegląd animowanych etiud studentów PWSFTviT pt. *Walki w klatkach*, który jest pokazywany w wielu miastach Polski.

Ocena dorobku artystycznego

W załączonej do pracy doktorskiej dokumentacji dokonań artystycznych znajdowały się następujące filmy animowane: *Trójkąt* z 2008 roku, zrealizowany w 2009 roku film *Wieczór wielce osobliwy*, film  *Casting* z 2011 roku, oraz etiuda operatorska *Lalkarz* z 2010 a także spoty reklamowe i oprawy multimedialne imprez kulturalnych, na uwagę zasługuje również, zmontowany w całość pokaz fragmentów najważniejszych realizacji Kacpra Zamarło.

W dołączonym życiorysie artystycznym Kacper Zamarło wymienia jeszcze, jako ważny w swoim dorobku pierwszy film animowany wykonany w technice rysunkowej pt. *Powiew* a także wspomina o bardzo dobrze zrecenzowanym przez ekspertów wniosku złożonym wspólnie z Karolem Stadnikiem do Polskiego Instytutu Sztuki Filmowej o dofinansowanie projektu filmu średniometrażowego *Fandom*.

Wszystkie wymienione wyżej filmy zostały wysoko ocenione na festiwalach, w specjalistycznej prasie a także przez widzów. Najważniejsze z nagród to między innymi: nagroda główna na Festiwalu "Filmowa Góra" w Zielonej Górze w kategorii animacje/film eksperymentalny za film *Wieczór wielce osobliwy*, również wyróżnienie specjalne jury za ten film na przeglądzie w TVP2 "Dolina Kreatywna". Za film *Casting* przyznana została nagroda publiczności na "Przeglądzie Walki w klatkach 2" oraz wyróżnienia jury na festiwalach OFAFA w Krakowie i "Złote Mrówkojady" w Lublinie. Za reżyserię etiudy operatorskiej *Lalkarz*, Kacper Zamarło otrzymał trzecią nagrodę w Konkursie "Światło Mroku" oraz nagrodę 2 stopnia w konkursie filmowym "Technologie Forda Focus". Film *Trójkąt* w amerykańskim magazynie Animation Insider został określony "jako etiuda z najwyższej półki" a następnie był kilkakrotnie emitowany na różnych kanałach polskiej telewizji. Pełny wykaz nagród, wyróżnień udziału w festiwalach krajowych i zagranicznych, wszystkich realizacji artystycznych i komercyjnych oraz przykładów współpracy przy tworzeniu filmów innych autorów (np. w zakresie montażu dźwięku, elementów scenograficznych czy sekwencji animowanych) znajduje się w spisie twórczych prac zawodowych i osiągnięć artystycznych Kacpra Zamarło.

Niezwykłym wyróżnieniem jest to, że w 2013 roku Pan Kacper Zamarło powołany został na eksperta Polskiego Instytutu Sztuki Filmowej.

W twórczości filmowej Kacpra Zamarło poprzedzającej powstanie filmu *Marchewkowe pole* można zauważyć niezwykle dynamiczne poszukiwania autorskiej formy filmu, polegające przede wszystkim na doborze filmowych środków artystycznego wyrazu właściwych dla przekazywanej treści. W filmach *Trójkąt*, *Casting* czy *Wieczór wielce osobliwy* wydaje się, że to nie techniki animacji były powodem eksperymentów ale poszukiwania najlepszych sposobów wyrażania sensu opowiadanych historii, jakby samoistnie "zmuszały" twórcę do znalezienia odpowiedniej technicznej metody. Nie widać w wyżej wymienionych filmach epatowania sprawnością techniczną i efektami specjalnymi. Różnorodność technik animacji związana jest z wielością wątków narracyjnych do zobrazowania. Podobną zależność można zauważyć także w realizacjach komercyjnych (w spotach reklamowych, zwiastunach itp.), w których to ich funkcja użytkowa determinuje zastosowane techniki graficzno - filmowe. Na szczególną uwagę zasługują np. wykonane minimalną ilością środków artystycznych, bardzo dobre filmy promocyjne obchodów międzynarodowego dnia teatru (między innymi *Dotknij teatru* z 2014 i 2015 roku), oraz zrealizowana w 2012 roku oprawa graficzna dwudziestej edycji festiwalu Camerimage w Bydgoszczy.

Z dołączonych do pracy doktorskiej wcześniejszych, autorskich filmów animowanych Kacpra Zamarło, najbardziej oryginalnym wydaje się *Casting*. Harmonia wszystkich warstw tego utworu jest niezwykle. Rozplanowane w czasie sekwencje dotyczące poszczególnych bohaterów przedstawionego na filmie castingu są misternie dopracowane. W wyrafinowany sposób stylizowany plan całości, sugestywnie dobrany ruch postaci i rekwizytów, dowcipne szczegóły akcji, dopasowanie improwizowanej ścieżki dźwiękowej trafnie oddają tragikomizm tego typu zdarzeń. Ze względu między innymi na znakomitą animację rysunkową najbardziej cenię *Wieczór wielce osobliwy*.

Oczywiście film jest nienaganny pod wieloma względami, jest zrealizowany na podstawie interesującego scenariusza, cechuje się dynamicznym montażem, posiada właściwie dobraną ścieżkę dźwiękową oraz ma bardzo dobrze rozwiązany za pomocą specyficznych cech obrazu problem retrospekcji. Cenna w dorobku twórczym Kacpra Zamarło jest również etiuda operatorska *Lalkarz*, w której umiejętnie są sytuowane w czasie poszczególne części filmu. Zasada kontrastu, między innymi ujęć, ruchu, odległości sceny od kamery, rodzaju montażu itp. spełnia tu bardzo ważną rolę w uzyskaniu dramatyzmu akcji filmu oraz wyrazu artystycznego całości.

#### Ocena pracy doktorskiej

Pracę doktorską Pana Kacpra Zamarło stanowi film animowany pt. *Marchewkowe pole* oraz aneks teoretyczny zatytułowany "Zderzenie cyfrowych i analogowych technik animacji na przykładzie filmu *Marchewkowe pole*". Aneks jest interesującym tekstem, w którym autor nie tylko opisuje techniki realizacyjne filmu *Marchewkowe pole* ale, jak sądzę, przemyca między wierszami swoje poglądy dotyczące nie tylko sztuki filmowej ale sztuki w ogóle. Na przykład w tekście odnaleźć można refleksje dotyczące granic między sztuką a rzeczywistością, zasygnalizowanie problemów związanych z pokazaniem w obrazie iluzji przestrzeni i imitowania w sztuce rzeczywistości, uwagi związane z służebną rolą technik realizacyjnych w stosunku do treści przekazu artystycznego. Interesujące są także poglądy Kacpra Zamarło na temat emulowania technik analogowych przy użyciu narzędzi cyfrowych (problem ten występuje również wyraźnie w grafice cyfrowej). Pozytywnym zaskoczeniem były również podane, przykłady dzieł inspirujących twórcę: film Romana Polańskiego *Dziecko Rosemary* i filmy Jurija Norszteina *Jezyk we mgle* i *Lisica i Zajac* czy końcowa scena z filmu Michelangelo Antonioniego *Zawód reporter*.

Podsumowując, należy zauważyć, że niezwykle optymistyczne jest odkrywanie w tekście tak młodego i wszechstronnie uzdolnionego artysty sygnałów świadczących o odnoszeniu się w pracy twórczej do tradycji i wartości uniwersalnych.

Znajdujący się w aneksie teoretycznym opis procesu tworzenia filmu, od fazy projektowej do udźwiękowienia nie tylko uświadamia zdobytą przez autora wcześniej, szeroką wiedzę z zakresu technik animacji ale przede wszystkim pokazuje dążenie twórcy do poszukiwań nowych rozwiązań, eksperymentowania związanego ze znalezieniem sposobów jak najpełniejszego, ale przede wszystkim oryginalnego wyrażenia wieloznaczności treści filmu. Również główny problem techniczny a mianowicie połączenie w jednym utworze technik cyfrowych i analogowych animacji jest w tekście wnikliwie i wyczerpująco nakreślony. Szczególnie interesujące wydaje się założenie nawiązywania w technice realizacyjnej do techniki animacji wycinankowej. Wycinanie części jako sposób celowego działania jest bowiem specyficzne zarówno dla technik tradycyjnych jak i cyfrowych. Pomysł ten, jak mi się wydaje eliminuje szkodliwe dla efektu końcowego dzieła sztuki imitowanie, naśladowanie cech jednej techniki efektami właściwymi dla drugiej.

Główną częścią pracy doktorskiej Kacpra Zamarło jest krótkometrażowy film animowany pt. *Marchewkowe pole*. Kacper Zamarło jest reżyserem tego filmu, autorem scenariusza, opracowania plastycznego, animacji i montażu. Film był współfinansowany przez Polski Instytut Sztuki Filmowej i wyprodukowany przez studio filmowe XANF w 2016 roku. Muzykę do filmu skomponował Mikołaj Stroiński a udźwiękował Michał

Kosterkiewicz JR, pozostali współrealizatorzy wymienieni są na końcu filmu. Opiekunem artystycznym przy realizacji filmu był profesor Krzysztof Rynkiewicz.

Pomimo, że Kacper Zamarło w eksplikacji reżyserskiej pisze o pierwowzorze pomysłu scenariusza jakim był komiks *Narciarze* Jerooma Sneldersa to należy uznać, że po gruntownej przebudowie scenariusz ostateczny jest w pełni oryginalny, z sześciobrazkowego komiksu pozostały tylko postaci "uśmiercanych" śnieżnych bałwanów.

*Marchewkowe pole* według autora można traktować jako próbę połączenia różnych gatunków filmowych; baśni, horroru czy komedii, co mogłoby wzbudzić pewne obawy, należy jednak stwierdzić, że harmonijność i zrównoważenie cech tych gatunków w tym filmie daje widzowi szerszą skalę wrażeń i możliwości interpretacyjnych.

Film jest mądrą opowieścią o rozbudzonej agresji młodego bohatera wynikającej z niewinnie wyglądającego wypadku w trakcie zabawy. Śniegowy Bałwan nieświadomy sprawca tej agresji jest postacią wyobrażoną i ożywioną przez głównego bohatera ale także martwym przedmiotem. Konflikt wewnętrzny Chłopca wynikający z niejednoznacznego traktowania postaci Bałwana pokazuje dużą podatność jego psychiki na zło. Zachowanie Chłopca w ostatniej scenie nawiązującej do filmu *Dziecko Rosemary* sugestywnie wpływa na wzbudzenie wątpliwości dotyczących dalszego ciągu zdarzeń również u widza.

W warstwie wizualnej film jest nietypowy i niepowtarzalny a opisane w aneksie tekstowym zauroczenia stylistyką filmów Jurija Nortsteina i Bo Mathorna na szczęście zostały twórczo przekształcone. O wyrazie artystycznym filmu zdecydowały umiejętności rysunkowe, wrażliwość na kolor i intuicja filmowca. Poszczególne części filmu Kacper Zamarło różnicuje odpowiednio dobraną gamą kolorystyczną a także rodzajem planów, długością ujęć, szczegółowością detali itd. Kolejnym atutem filmu jest widoczne bogactwo technik animowania zastosowanych niezwykle umiejętnie, z wyczuciem granicy, po przekroczeniu której wielość użytych sposobów powoduje zazwyczaj chaos lub rozpad całości. Również pomysł udźwiękowania filmu jest nieszablonowy. Specjalnie napisana do filmu muzyka i dźwięki synchroniczne oraz to, że bohaterowie nie wypowiadają żadnych konkretnych słów wydaje się wzmacniać zmienne nastroje i dramaturgię filmu.

W filmie można wyodrębnić dziewięć istotnych sekwencji. Początek - prolog został bardzo ciekawie skonstruowany pod względem dramaturgii, charakteryzuje się też sugestywną plastyką. Wnikliwie zaobserwowana i oddana została kolorystyka zimowego pejzażu, z pięknym światłem przenikającym przez niewidoczne w kadrze drzewa i sylwety rzucających śnieżkami chłopców. Zupełnie inna jest następna, początkowo radosna sekwencja z matką, przerwana nagłym pojawieniem się Chłopca i zmianą nastroju. W kluczowej dla fabuły filmu scenerii, w pejzażu z małym domem (scena ta jest tu pokazana w zawężonej, prawie monochromatycznej gamie barwnej) Chłopiec podąża ciągnąc sanie. Następnie powraca ujęcie z matką, tym razem dramaturgia sceny prowadzi do ostrego cięcia i pojawienia się strony tytułowej filmu, po której rozpoczyna się sekwencja scen z Bałwanem. Sekwencja ta wypełniona jest między innymi interesującymi, dynamicznymi zabiegami montażowymi, zmianą planów i ujęć. Niezwykle ciekawa jest np. animacja głowy Bałwana polegająca na zgeometryzowaniu ruchu. Zasługująca na uwagę jest także scena w pejzażu na górcie zakończona zjazdem sanek na jezdnię. Jedną z ciekawszych w całym filmie jest mistrzowsko zrealizowana, dynamiczna scena z przejeżdżającym pociągiem towarowym. Po wypadku pod

wiaduktem następuje chwila uspokojenia, powtórzony jest motyw pejzażu z domem, tym razem w innej niż poprzednio kolorystyce. Scena ta kończy się przełomowym dla fabuły filmu incydentem przypadkowego skaleczenia się chłopca. W tym fragmencie filmu znakomicie pokazany jest moment wyrywania złamanej gałązki - "ręki" Bałwana. Następną sceną rozgrywającą się już w domu jest pełna napięcia i zwrotów akcji; wypadający z rąk matki talerz, pojawienie się zakrwawionego Chłopca, opatrywanie rany i pierwsze oznaki przemiany bohatera - między innymi wzrok Chłopca kieruje się na potężny tłuczek do mięsa (mała głębia ostrości wyolbrzymia jego rozmiary), po czym następuje scena widoku Bałwana z góry (świetny pomysł na zaanimowanie tak nietypowego wyglądu). W następnym ujęciu cechą charakterystyczną jest kontrujące czerwone światło zapowiadające dramatyczne zdarzenia, ujęcie przerwane jest spojrzeniem na poruszające się w lesie paprocie. Również scena rozbijania Bałwana utrzymana jest w tym samym, złowrogim czerwonym świetle, tym razem scenę przerywa widok lasu z przestraszonym jeleniem. Potem następuje jakby wycofanie się wirtualnej kamery do wnętrza domu a niewyraźna sylwetka Chłopca nad resztkami Bałwana widoczna jest przez szybę. Już za chwilę obserwujemy skutki brutalnego zachowania bohatera. Ocalałymi elementami pozostałymi z Bałwana są leżące na śniegu marchewka i szalik (dla podkreślenia znaczenia rekwizytu jakim jest marchewka, fioletowy szalik za chwilę znika z kadru). W znanym z poprzednich ujęć pejzażu, tym razem w szaro - granatowej tonacji, Chłopiec ciągnąc puste sanki wraca do domu. Ten sam pejzaż posłużył następnie do skutecznego pokazania w przyspieszony sposób upływu czasu. Za każdym razem w zmieniającym się pejzażu (znikający śnieg, wiosenny deszcz, skrawki zielonej trawy) na polu przed domem leży coraz więcej marchewek. W jednym z tych ujęć pokazana jest stojąca przed domem karetka, słyszymy też krzyk matki i płacz urodzonego dziecka. Film kończy niejednoznaczna, wzbudzająca niepokój widza scena z samotnym Chłopcem zbliżającym się do wózka z dzieckiem i widocznymi na tle nieba sylwetkami lecących gęsi.

We wszystkich opisywanych powyżej scenach i sekwencjach oprócz doskonale opanowanego przez Kacpra Zamarło warsztatu filmowego, polegającego między innymi na zaplanowaniu przebiegu i dramaturgii akcji, zmiennym operowaniu i kadrowaniu wirtualną kamerą, na dynamicznym montażu oraz właściwym podłożeniu warstwy muzycznej i dźwięków synchronicznych, widoczne są jego wybitne zdolności rysunkowe i wrażliwość na kompozycyjną funkcję barwy. Poza tym autor filmu wykazuje inne umiejętności umożliwiające nadanie filmowi autorskiego rysunku. Są to np.: łączenie w specyficzny sposób różnych środków artystycznego wyrazu takich jak elementy skanowane, fragmenty generowane cyfrowo, zdjęcia i materiały filmowe itp., nakładanie wielu planów, budowanie prostymi sposobami iluzji przestrzeni, tworzenie różnych nastrojów przy zastosowaniu tonacji barwnych, znakomite operowanie światłem. Niezwykle istotnym dla swoistości stylistycznej filmu są odpowiednio przygotowane (wykonane różnymi narzędziami i technikami rysunkowymi i malarskimi a następnie zeskanowane i wycinane) powierzchnie fakturalne użyte do tekstuowania wielu elementów. Tekstury te nie są naturalistyczną imitacją materiałów tworzących te elementy ale raczej pokazują istotę użytych rekwizytów, części ubioru, fragmentów pejzażu itp. Tekstury te znakomicie wyglądają zarówno w dalszych planach (np. w scenie na wiadukcie), jak i w zbliżeniach (np. na pokrywce garnka, czy w animowanej teksturze powierzchni zupy). Jeszcze jedną oryginalną cechą tych tekstur jest to, że ich wersja podstawowa wykonana była jako czarno-biała, po czym później, już narzędziami cyfrowymi nadawany był odpowiedni kolor. Ten prosty zabieg pozwolił autorowi na

ustalenie w poszczególnych scenach właściwej dla przekazywanych treści gamy kolorystycznej. Dla uzyskania wrażenia przestrzenności niektórych elementów wykonanych w technice 2D zastosowana została technika mapowania wypukłości. Profesjonalnie zostały także połączone z innymi elementami scen, efekty uzyskane za pomocą systemów cząsteczkowych. Na pewno na całość filmu wpłynęła również ważna decyzja o wykonaniu w technice 3D tylko jednego elementu.

#### Podsumowanie i konkluzja

Dzieło filmowe jest niezwykle złożonym utworem artystycznym, w którym połączonych jest wiele dopełniających się warstw. Warstwy te nawet znakomite oddzielnie (np. obrazy, dźwięki, muzyka, fabuła) nie dają gwarancji sukcesu filmu jako całości, film bowiem jako dzieło czasoprzestrzenne wymaga od twórcy umiejętności pokazywania zmienności i następstw obrazów wizualno - dźwiękowych w czasie. Czas trwania filmu przebiega liniowo, zgodnie z trybami czasu jest asymetryczny, natomiast czas akcji filmowej może być komponowany przez twórcę dowolnie (sceny pokazujące teraźniejszość mogą się przeplatać ze scenami o przeszłości i przyszłości a ich trwanie może być bardzo różne). Właściwy odbiór tych skomplikowanych relacji czasowych wymaga użycia przez twórcę w odpowiednim momencie filmu właściwych elementów języka filmowego.

Tajniki komponowania dzieła filmowego są przez Kacpra Zamarło doskonale znane i opanowane praktycznie. Widać to zarówno w filmach wcześniejszych, jak i w filmie *Marchewkowe pole* przedstawionym jako praca doktorska. Również bardzo dobrze należy ocenić pracę dydaktyczną Kacpra Zamarło o czym świadczą wyniki uzyskiwane przez studentów na prowadzonych i współprowadzonych przez niego zajęciach.

Z satysfakcją mogę stwierdzić, że wiedza teoretyczna, umiejętności warsztatowe a także oryginalność i wysoka wartość artystyczna przedstawionego filmu animowanego *Marchewkowe pole* pozwala na nadanie Panu magistrowi Kacprowi Zamarło stopnia doktora sztuki w dziedzinie sztuk filmowych.

Lesław Miśkiewicz

