

dr hab. Izabela Plucińska
Akademia Sztuki w Szczecinie
Wydział Sztuki Mediów, Fotografii i Filmu Eksperymentalnego
Plac Orła Białego 2
70-562 Szczecin
www.akademiasztuki.eu

**Ocena pracy doktorskiej mgr Anity Neeti Kwiatkowskiej- Naqvi
sporządzona w związku z postępowaniem o nadanie stopnia doktora w dziedzinie sztuki
w dyscyplinie sztuki filmowe i teatralne, wszczętym przez Uczelnianą Komisję ds. Stopni
Państwowej Wyższej Szkoły Filmowej i Teatralnej im. Leona Schillera w Łodzi**

Ocena rozprawy doktorskiej

Tematem rozprawy doktorskiej jest: „MATERIALNOŚĆ W ANIMACJI POKLATKOWEJ” oraz analiza procesu powstawania krótkometrażowego filmu animowanego pt. „SREBRO RYB”. Część teoretyczna pracy doktorskiej napisana została na Wydziale Operatorskim i Realizacji Telewizyjnej PWSFTviT w Łodzi pod opieką promotorską: prof. dr hab. Piotra Dumały. Praca pisemna składa się z trzech rozdziałów: *Czas w filmie, Okna otwarte na inny czas, Analiza i proces powstawania filmu dyplomowego pt. "Srebro ryb"*. We wstępie Anita Neeti Kwiatkowska- Naqvi zastanawia się jak zacierają się granice między animacją i innymi dziedzinami sztuki. Stawia pytania: Czy zastosowanie techniki animacji, w której animowane obiekty fizycznie istnieją, ma wpływ na odbiór dzieła? W swoich rozważaniach teoretycznych interpretuje materialność medium filmowego w animacji przy pomocy sensuous theory opisaną przez Laurę U. Marks. Przedmiotem jej pracy jest analiza procesu malowania plasteliną i badania nad esencją tworzenia.

W pierwszym rozdziale pracy pisemnej autorka opisuje detalicznie, z wieloma przykładami narodziny animacji plastelinowej. Zaczyna od procesu wynalezienia plasteliny i pierwszych animacji z użyciem tej materii, po filmy współczesnych artystów. Przedstawia licznie, mało znane przykłady filmowych animacji np. z roku 1902 pt. „Fun in a bakery shop” Edwina. „A Sculptor’s” Welsh Rarebit Dream z wytwórni Edisona oraz film Wallace’a McCutcheona „Sculptor’s Nightmare” z 1908 roku. Opisuje też polskiego pioniera, filozofa i dziennikarza Feliksa Kuczkowskiego i wymienia jego film z użyciem gliny garncarskiej pt. „Dyrygent” z 1920 roku. Liczba przytoczonych przykładów jest naprawdę liczna i świadczy o gruntownym zbadaniu tematu.

W kolejnym podrozdziale autorka przytacza filmy z dalszych lat np. z 1953 roku „Gumby’ego” z Art Clokey, wymienia również „Gumbasię” plastelinowy serial dla dzieci, który trwał do wczesnych lat dziewięćdziesiątych XX w. Oczywiście opisuje jak powstał Aardman Animation Studio w 1972 roku, założony przez Petera Lorda i Davida Sproxtona. Wymienia dalej przykłady z

lat 70 -tych z Niemiec, na Węgrzech i w Polsce, chociażby Piotra Szpakowicza i jego płaskie animacje plastelinowe pt: „Postrzyżyny” i „Noc Kupały”. Ciekawie opisuje jak plastelina trafia do popkultury gdzie pierwszym filmem plastelinowym z nominacją do Oscara jest zrealizowany w 1964 przez Eliota Noyes’a film pt. „Clay or the origin of species”. Opisuje obfite lata osiemdziesiąte gdzie animacja plastelinowa była bardziej obecna np. w programach muzycznych takich jak MTV i w reklamie. Słusznie wymienia polskiego artystę Piotra Kamlera, który stworzył pełnometrażowy film pt. „Chronopolis” w 1982 roku. Ilość nazwisk i przytoczonych filmowych przykładów w tej pracy jest imponująca.

W kolejnym podrozdziale pisze o twórczości wyjątkowych artystów Jana Svankmajera i Bruce Bickforda. Dla mnie są to najbardziej znaczące nazwiska, w tym roku miałam zaszczyt podpatrywać przy pracy Jana Svankmajera w jego Zamku Horní Staňkov. W 2012 roku z Brucem Bickford mieliśmy wystawę w Dreźnie pt. „Wandellust: Die Kunst der Knetanimation”, Deutsches Institut für Animationsfilm.

Schyłek animacji plastelinowej przypada w latach 90-tych i dwutysięcznych pani Anita wymienia tu niestandardowe narracje pełnometrażowe, antybohaterów w filmach pt. „Harvie Krumpet” nagrodzony Oscarem i „Max i Mary” Adama Elliota oraz „Uciekające kurczaki”, pierwszy pełnometrażowy film Aardman Animation.

Kolejny podrozdział dotyczy współczesnych twórców animacji plastelinowej. Wymieniony jest włoski Gianluca Maruotti i rumuńsko- niemiecka artystka Veronica Solomon i jej namiętny film „Love Me, Fear Me”. Opisuje też moje plastelinowe filmy „Darling” i „Portret Suzanne”. Pamięta również o ważnej artystce i jej animacji reliefowej, malowanej plasteliną Joan C. Gratz.

Celne są wnioski Pani Anity o zastosowaniu i usprawnieniu animacji dzięki rozwojowi technologii i programom takim jak Dragon Frame. Autorka nie zapomina o najnowszej technologii interpolacji klatek z wykorzystaniem algorytmów sztucznej inteligencji.

Podoba mi się w rozprawie jak artystka zadaje pytanie: „Dlaczego twórcy wybierają dziś technikę animacji plastelinowej? Uważam że celnie wnioskuje, pisząc o nasyceniu rynku dziełami cyfrowymi, o eksplozji różnej jakości wytworów sztuki generatywnej, co sprawia, że twórcy wracają do analogowych technik kreacji. Cytuje tu trafnie wypowiedź Nick Parka, (...) Istnieje fundamentalna różnica między pracą wykonywaną dłońmi, rękami, czubkami palców, a pracą przy klawiaturze. Chwytasz lalkę dwiema rękami i czujesz, jak cała się porusza, czujesz skręt tułowia od klatki piersiowej po biodra, skręt ramion”. Kolejny cytat The Advanced Art of Stop-Motion Animation, mówi Webster Colcord: „Myślę, że to najczystsze medium animacyjne; nic nie jest bardziej uniwersalne i wrażliwe na dotyk niż czysta plastelina”. Zgadza się z autorką, że plastelina jest jednocześnie elastyczna i mało poważna. *W plastelinowym medium trudno coś popsuć, a właściwie, paradoksalnie, coś cały czas się psuje, a filmy pokazują jej zawahania i chybień. W rezultacie powstają dzieła transformatywne, poetyckie, rytmiczne i dramatyczne, po części na skutek samej techniki, w jaki technika wydobywa osobowość artysty.* Celne jest stwierdzenie, że technika wymaga koncentracji, intuicji i wytrwałości. W animacji plastelinowej ważny jest też ślad narzędzia, osobiste dotknięcie autora, odróżniające dzieło człowieka od generowanych obrazów. Plastelina znacznie lepiej nadaje się do tworzenia plastycznych przejść i transformacji, niż do realistycznego odtwarzania dynamiki i charakteru ruchu.

Materia, którą animujemy determinuje w znaczący sposób charakter powstałej animacji. Reliefowo traktowana plastelina podczas animacji stawia opór, co pozwala dobrze oddać na

przykład właściwości podwodnego środowiska, tak pisze autorka w rozdziale pt. „Wejście w materię”.

W drugim rozdziale pt. „Droga do filmu *Srebro ryb*”, pani Anita analizuje materialność w animacji, rolę dotyku i porusza temat zmysłowej teorii kina. Obserwuje proces stwarzania, opowiada o ruchu naturalistycznym, organicznym i przesadnym. Stara się odpowiedzieć na pytania: Czy ma znaczenie dla widza, który ogląda dzieło, czy zostało wykonane z plasteliny, czy zrobione cyfrowo? Czy materialność może mieć wpływ na percepcję?

W najciekawszym dla mnie podrozdziale. 2.1.1 „Materialność, haptyczność, taktylność. Teoria i praktyka”, autorka sprawnie przedstawia różne punkty widzenia gdzie według Merleau-Ponty ciało jest podstawowym narzędziem poznawania świata. Vivian Sobchack analizuje doświadczenie kontaktu widza z obrazem filmowym jako doświadczenie wielozmysłowe, nie tylko wzrokowe. Opisuj, że fenomenologia percepcji pozostaje pod tym względem w opozycji do kartezjańskiego dualizmu i wynikającej z niego doktryny świadomości jako źródła wiedzy. Według autorki w trakcie tworzenia ważne jest bezpośrednie doświadczenie wielozmysłowe, możliwość improwizacji i zagłębianie się w tworzywo. Animacja poklatkowa daje jej taką możliwość, bo praca z materią, która ma swoje właściwości, jest podatna na pewne działania, ale stawia opór przeciwko innym – nadaje kontekst i dodatkową głębię dziełom. Przygląda się teorii haptycznej i zmysłowej teorii kina, której używa Laura U. Marks. Jak haptyczność obrazu wiąże się z materialnością? Autorka ciekawie zauważa, że według Laury U. Marks materialność może równać się śmiertelności, a przenoszenie w sferę symbolu i abstrakcji jest sposobem na kontrolowanie śmiertelności. Materialność i symboliczne znaczenie pozostają wobec siebie w napięciu i kontraście – koncentracja na jednym aspekcie obrazu może spowodować niezauważenie innego aspektu. Przytacza tu przykład, własnej animacji pt. „Carnalis” gdzie stosuje zabieg, między optyczną i haptyczną percepcją. Gdzie początek filmu ma być odbierany intelektualnie, widz bardziej widzi i próbuje zrozumieć, niż czuje. Kiedy uwierzy w piękno przedstawionego świata, przemienia go, prowokując do haptycznej percepcji. Jej podejście do materii jest inspirowane twórcami takimi jak: Matthew Barney, Jan Švankmajer, bracia Quay. U tych twórców kontakt widza z materią wywołuje wręcz fizjologiczne reakcje. Twórczość Matthew Barney’a i cykl *Cremaster* wywarł, również na mnie olbrzymie wrażenie i poszerzył rozumienie granic medium filmowego. Stwierdza artystka, że *Jego Drawing Restraint* i związana z nim teoria narzucania sobie twórczych ograniczeń, które prowadzą do rozwoju, ukształtowała jej postrzeganie sztuki, czyli nakładanie na siebie trudności, planowanie, a potem przezwyciężanie problemów, w celu osiągnięcia twórczego rezultatu, stała się również jej mottem.

Natomiast w filmach braci Quay fascynuje artystkę emocjonalne oddziaływanie obrazu, namacalność przedstawianego świata w najmniejszym detalu, sposób prezentowania i fotografowania przedmiotów. Poprzez odpowiednio używanie makrofotografii, kontrastu tekstur i zderzenie ze sobą w różne jakości. Zgadza się z jej obserwacją, że filmy braci Quay, ich przedmioty są „zmęczone życiem”, gdzie materialność łączy się nie ze śmiercią, lecz z życiem, a także zawiera w sobie poczucie czasu, gdzie nawet kurz jest żywy. Autorka dochodzi do wniosku, że haptyczność obrazu w ich filmach wynika z nagromadzenia niewielkich, żywiołowych i pełnych rozmaitych faktur przedmiotów, współzawodniczących o uwagę patrzącego. Obrazy te ewokują również skojarzenia węchowate. Nadają życie codziennym przedmiotom, fotografując je w sposób bardzo wyraźnie ukazujący faktury, grę światła, szorstkość czy obślizgłość.

U Jana Švankmajera zauważa współzależność zmysłów wzroku i dotyku, mówi o niej w sposób zgodny ze zmysłową teorią kina w wydaniu Laury U. Marks. W swoich filmach Švankmajer chce

stworzyć rodzaj taktylnej kompozycji, dąży do tego, żeby wywołać w głowie widza „dotykowe halucynacje”. Autorka zadaje pytania: Czy obraz w animacji plastelinowej może być obrazem haptycznym? Materialność i jednocześnie haptyczność obrazu często wiąże się z bliskim patrzeniem, czy nawet „nadmierną bliskością”, jak haptyczność obrazu wiąże się z materialnością? Zastanawia się w jaki sposób Jan Švankmajer mówi o wielozmysłowości, jak traktuje współzależność zmysłów wzroku i dotyku. W swoich filmach chce stworzyć rodzaj taktylnej kompozycji, dąży do tego, żeby wywołać w głowie widza „dotykowe halucynacje”. Autorka pracy dochodzi do trafnego wniosku że przy animowaniu plasteliny mamy do czynienia ze szczególnym rodzajem improwizacji – materia do pewnego stopnia decyduje, jaki ruch należy wykonać, na jaki ruch pozwala, stając się w pewnym sensie podmiotem, a nie tylko przedmiotem powstającego animowanego obrazu. Artysta nie pozostaje jedynie obserwatorem tego procesu. Ma wpływ na opór materii, który jest różny w zależności od szczegółów zastosowanej techniki. Pani Anita mówi o licznych zaletach techniki malowania bezpośrednio na szkłe. Wymuszona przez tę technikę animacji samodzielność, pozwala realizować film bez udziału sztabu ludzi, przekłada się na pewnego rodzaju prostotę, a jednocześnie daje wielką swobodę twórczego wyrazu. Naturalnie zgadzam się z jej wnioskami – podczas procesu trzeba improwizować, można zmieniać zdanie i eksperymentować. Tutaj proces w dużo większym stopniu jest wewnętrznym procesem jednej osoby. W punkcie „Ulotność materii - o rzeczach przezroczystych” Pani Anita analizuje swoje pierwsze filmy, opisuje źródła narodzin jej eksperymentów. Wychodzi od fascynacji rzeczami przezroczystymi, gdzie animowała poklatkowo półprzezroczyste, galaretowate formy, jak zabawy ze światłem dawały jej twórcze możliwości eksplorowania transparentności plasteliny.

W rozdziale trzecim „Analiza dzieła praktycznego, z podziałem na etapy powstawania filmu” artystka omawia swój teledysk pt. „Srebro ryb”, który powstał na podstawie ludowych przyspiewek oraz japońskiej poezji haiku. Dzięki temu polskość i japońskość splatają się tworząc dźwięczny kontrast. Konsekwentnie stosuje sensualność haiku, gdzie koncentrujemy się na tym co tu i teraz. Oglądając film mamy poczucie ciała, fizyczności plasteliny i czasu. Plastelina traktowana jest jak medium rzeźbiarskie i malarskie, płynnie i bardzo precyzyjnie, przechodząc w kolejne sceny. Zastosowanie oświetlenia plastelinowego reliefu od spodu daje efekt głębi i przestrzeni, dzięki czemu czujemy się elementem podwodnych płynnych transformacji. Pani Anita świadomie traktuje każdy etap powstawania dzieła, jest szczerą, pokazuje osobiste odniesienia i inspiracje, ma pytania, zawahania i momenty impasu. Nie boi się rozpocząć pracy od nowa. Wszystkie próby zarówno język filmu, jak i jego forma potęgują świadome eksperymentowanie. Ciekawie podchodzi do ujęcia ruchu, inspirowane ludowym tańcem reprezentowanym przez symboliczne kropki i półkola, ukazany kamerą z góry, nawiązuje do wirującego dyskiem fenakistiskopu. Dodatkowo robi zdjęcia poklatkowe obracającym się szklanym obiektem. Tworzenie ujęć z góry daje efekt tańca, harmonii, współodczuwania i uważności na to, co dzieje się w ruchomym obrazie, towarzyszących mu słowach i muzyce. W tej pracy pani Anita ukazuje swoje podejście do charakteru animacji. Teledysk jest jej przeżyciem, gdzie ukazuje w nim środki artystyczne przynależne do jej języka. Bardzo zmyślnie korzysta z odkrytej dla siebie techniki, gdzie gęstość i przezroczystość medium pozwala na pracę w reliefie i decyduje o charakterze obrazu. Obraz ma haptyczny efekt, uruchamia u widza empatię, a także nadaje specyficzny rodzaj prawdy. Kolejne etapy, eksperymentów z matówką, compositingu tworzą harmonijny ruch obrotowy. Połączenie analogowej animacji z techniką cyfrową jest niezauważalne. Ważnym wnioskiem autorki jest spójne prowadzenie narracji, słowa, materialności i zmysłowej teorii kina gdzie widz nie jest tylko umysłem, ale przede wszystkim ciałem, a jego doświadczenie jest fizyczne.

Podsumowanie :

Praca teoretyczna jest Pani Anity Neeti Kwiatkowskiej- Naqvi jest bardzo wnikliwa, badawcza, dogłębnie opracowana, posiłkuje się licznymi przykładami z literatury i filmu. Opisane zagadnienie w temacie „Materialności w animacji poklatkowej” wyczerpuje brawurowo i proponowałabym autorce publikację tej niezmiernie ciekawej i ważnej rozprawy doktorskiej. Dodatkową zaletą jest umieszczenie na końcu tekstu pozycji: słownika pojęć i najważniejszych dat w historii animacji plastelinowej. Praca poddaje się intelektualnej analizie, jest bardzo osobista i ukazuje u autorki naukowe predyspozycje. Muszę przyznać, że temat pracy pisemnej jest dla mnie bardzo ważny i bliski, dlatego tak cieszę się i gratuluję autorce dogłębnej analizy wielowymiarowej plastelinowej techniki. Odsłonięcie przez Panią Anitę wszystkich procesów realizacji jest dla mnie inspirujące. Autorka jest świadoma, wnikliwie obserwuje rozwiązania, ma też odwagę by krytykować swoje etapy i rozpocząć od początku badania. Polecam zapoznanie się z rozprawą doktorską studentom animacji, uważam że praca powinna być opublikowana. Zrealizowana animacja jest dojrzałym utworem, podsumowującym naukę i technikę artystki. Animacja jest kompleksowa, porusza zmysły, nakłania do działania, z wielką niecierpliwością czekam na kolejny film Pani Anity.

Oceniam rozprawę doktorską mgr Anity Neeti Kwiatkowskiej- Naqvi pt. „MATERIALNOŚĆ W ANIMACJI POKLATKOWEJ” oraz film animowany pt. „SREBRO RYB” na celujący i popieram wniosek o nadanie Jej stopnia doktora w dziedzinie sztuki w dyscyplinie sztuki filmowe i teatralne.

Z poważaniem
dr hab. Izabela Plucińska

