

dr Joanna Jasińska Koronkiewicz, adiunkt
Państwowa Wyższa Szkoła Filmowa, Telewizyjna i Teatralna
im. Leona Schillera
ul. Targowa 61/63, 90-323 Łódź

AUTOREFERAT

Informacja o kierunkach działania, zainteresowaniach i zamierzeniach w pracy artystycznej i dydaktycznej

dyplom magistra sztuki
na kierunku Realizacja obrazu filmowego, telewizyjnego i fotografia
w zakresie filmu animowanego i efektów specjalnych
PWSFTviT im. Leona Schillera w Łodzi
Łódź, 18 grudnia 2003 r.

dyplom doktora sztuki filmowej
nadany uchwałą Rady Wydziału Operatorskiego i Realizacji Telewizyjnej
PWSFTviT im. Leona Schillera w Łodzi
Łódź, 21 stycznia 2011 r.
praca doktorska pt. "*Dies irae i Ballada* - moje poszukiwania filmu w muzyce"

zatrudniona w PWSFTviT im. Leona Schillera w Łodzi
na Wydziale Operatorskim i Realizacji Telewizyjnej
specjalność na kierunku Realizacja obrazu filmowego i fotografia
Film animowany i efekty specjalne

- w latach 2004 - 2011 jako asystent
- od 2011 roku jako adiunkt

Polsko - Japońska Wyższa Szkoła Technik Komputerowych
ul. Koszykowa 86, 02-008 Warszawa
w latach 2012-2015 zatrudniona na umowę o dzieło dydaktyczne
z przeniesieniem autorskich praw majątkowych
w zakresie przeprowadzenia cyklu wykładów i zajęć warsztatowych z Podstaw animacji
dla II roku stacjonarnych studiów licencjackich Wydziału Sztuki Nowych Mediów
oraz opieki artystycznej nad filmami dyplomowymi

od 2004 roku stale współpracuję z Telewizyjnym Studiem Filmów Animowanych
w Poznaniu

Zgodnie z wymogiem formalnym jako dzieło aspirujące do spełnienia wymogów art. 16 ust. 2 ustawy z dnia 14 marca 2003 roku *o stopniach naukowych i tytule naukowym oraz o stopniach i tytule w zakresie sztuki* (Dz.U. 2017 r. poz 1789) wskazuję film animowany dla dzieci z autorskiego cyklu ***Namaluj mi bajkę...*** pod tytułem.

To pewna wiadomość!

na podstawie baśni Hansa Christiana Andersena
technika animacji malarskiej bezpośrednio pod kamerą
13:00 minut, prod. TvSFA Sp. z o.o. Poznań 2014

Moja przygoda ze sztuką filmową, a zwłaszcza z filmem animowanym, rozpoczęła się od studiów w Państwowej Wyższej Szkole Filmowej, Telewizyjnej i Teatralnej im. Leona Schillera w Łodzi. W dziedzinie plastyki i warsztatu byłam samoukiem, na studia dostałam się w wieku 17 lat bezpośrednio po maturze w VIII LO im. Adama Asnyka w Łodzi. Studia w Szkole Filmowej były dla mnie objawieniem nowego świata artystycznego wyrazu i choć początki dla mnie jako "naturašczyka" były bardzo trudne, od razu poczułam, że jestem wreszcie na swoim miejscu.

Każdy rok kończyliśmy etiudą promocyjną zrealizowaną pod opieką różnych, wspaniałych pedagogów. Jak ważne dla rozwoju studentów - przyszłych twórców - są zamknięte formy filmowe, zdaję sobie sprawę zwłaszcza teraz, kiedy sama jestem opiekunem filmów studenckich. Wzięcie na siebie odpowiedzialności za cały proces twórczy, począwszy od pomysłu poprzez próby animacyjne i plastyczne, realizację aż po ostatnie cięcia montażowe i udźwiękowienie - są doskonałą nauką zawodu. A także pokory... Każdy film pozwala na zmierzenie się z nowymi wyzwaniami w sferze audio wizualnej. Czasem jest to bardziej eksperyment plastyczny, czasem narracyjny, innym razem eksplorowanie różnych technik czy materiałów. Za każdym razem jednak praca dotyczy całości filmu, wszystko ma znaczenie. Rok pracy zwieńczony premierą na pełnej sali projekcyjnej w dniu egzaminu to moment, w którym nasza studencka wizja zaklęta w celuloidowej taśmie zderzała się po raz pierwszy z reakcją publiczności. Moment ekscytujący i jednocześnie przepełniony obawami. Czy nasze założenia się sprawdzą? Czy widzowie będą śmiać się i wzruszać w przewidzianych przez nas momentach? Czy wciągnie ich narracja? Czy film zostanie w pamięci na dłużej niż na czas seansu?

Wszystkie te pytania zrodzone na szkolnej sali projekcyjnej, zostały ze mną do tej pory i podejrzewam, że nie opuszczą mnie aż do premiery ostatniego filmu w życiu. Pomimo, iż uważam, że w twórczości należy być przede wszystkim szczerym z samym sobą i nie kierować się domniemanymi gustami widzów, realizacja i reżyseria filmów animowanych dla dzieci, którymi zajęłam się po studiach, nauczyły mnie szczególnego szacunku dla odbiorców. Dzieci nie są w stanie udawać, że im się coś podoba, wyłapują w lot każdy błąd i każdą nieudaną próbę oszustwa w tym jednym, wielkim spektaklu iluzji jakim jest film. Tylko wciągnięcie ich po uszy w historię i wywołanie emocji jest w stanie zagwarantować powodzenie.

Po dyplomie rozpoczęłam stałą współpracę z Tv Studiem Filmów Animowanych w Poznaniu gdzie poznawałam arkana pracy w zespole, reżyserowałam odcinki seriali *Baśnie i bajki polskie* oraz *Miś Fantazy*, realizowałam miniatury animowane do muzyki klasycznej a także odnalazłam swoją ulubioną niszę w postaci autorskich filmów animowanych dla dzieci.

Szczególne miejsce w moim sercu zajmuje mój własny, autorski cykl *Namaluj mi bajkę...* Jak można nieco domyśleć się po tytule cyklu, filmy realizowane są w technice animacji malarskiej (farba olejna na płótnie lub desce) a w swym założeniu, cykl ma

składać się z co najmniej pięciu adaptacji mniej znanych baśni Hansa Christiana Andersena. Pierwszym z nich, choć wówczas jeszcze niezamierzonym, był mój debiut *Len* (2005 r.) Sukces *Len* spowodował, że wraz z Producentką Ewą Sobolewską cztery lata później, złożyliśmy wniosek do Polskiego Instytutu Sztuki Filmowej na development kolejnych czterech baśni - *To pewna wiadomość!*, *Ole Śpijśtodko*, *Ojciec wie najlepiej* oraz *Kwiaty Małej Idy*.

Obecnie od ponad dwóch lat pracuję nad *Ole Śpijśtodko*, którego premiera wyznaczona jest na początek 2020 roku. Ukończenie trzeciego filmu sprawi wreszcie, że "Namaluj mi bajkę..." zacznie funkcjonować w obiegu jako cykl a nie duet. To będzie bardzo ważny moment.

We wrześniu planujemy złożyć wniosek na produkcję czwartego filmu *Ojciec wie najlepiej*. Niestety taka już uroda animacji, że każde większe przedsięwzięcie rozciąga się na lata lub dekady pracy. Mnie to jednak zupełnie nie przeszkadza, z natury jestem osobą cierpliwą i nie nastawiam się na szybkie efekty. Jak już wspomniałam na początku, każdy z filmów, nawet jeśli stanowi adaptację filmową dzieł literackich tego samego autora i realizowany jest w tej samej technice, jest zupełnie osobną historią i nowym wyzwaniem - pod wszelkimi względami.

Z uwagi na fakt, że moja droga twórcza, począwszy od studiów, składa się niemal wyłącznie z realizacji filmowych, nie mam innego wyjścia jak wrócić myślami do początków, pochylić się nad każdym ze swoich filmów, opisać czego się dzięki nim nauczyłam oraz jak owo doświadczenie artystyczne i zawodowe wpłynęło na moją aktualną koncepcję pracy dydaktycznej.

1. FILMY STUDENCKIE

1.1. *EBarany* - rysunek na celulojdie, 30 sek. Kodak color , 35 mm, produkcja PWSFTviT im. Leona Schillera w Łodzi, 1999

Film zrealizowany na Konkurs Reklamowy KODAKA dla produktu piwa EB. Prosty pomysł, prosta plastyka, animacja rysunkowa czarnym markerem na celulojdach. Scenografię stanowił pognieciony, szary papier malowany akwarelą mający na celu nadanie obrazowi filmowemu ciekawej faktury i kontrastu dla płaskiego rysunku. Streszczenie tych 30 sekund mogłoby wyglądać następująco:

Na szczytach gór nawołują się kozioł z baranem. Kozioł pyta: Eeee? Baran odpowiada: Beeee!!! Piwo EB. "Nie tylko dla orłów" - brzmiało hasło reklamowe.

Animacji nie było tu zbyt wiele. Cała idea opierała się na najprostszej grze słów. Dodatkowym utrudnieniem był ściśle określony metraż - ni mniej ni więcej tylko 30 sekund. Należało zatem dokładnie przemyśleć czas trwania każdego z ujęć aby zmieścić się w czasie i zachować rytm filmu.

To był mój pierwszy film animowany i od razu przyniósł mi główną nagrodę w konkursie w kategorii animacji. Być może piwo nie było tylko dla orłów ale mnie to wyróżnienie dodało skrzydeł.

1.2. *Tabun* - animacja w materiałach sypkich, 2 min. , taśma Kodak B&W 200 35 mm, etiuda promocyjna po I roku studiów, produkcja PWSFTviT im. Leona Schillera w Łodzi, 1999

Osobą, która wywarła na moją twórczość największy wpływ był Ś.P. Kazimierz Urbański. Wielki, bezkompromisowy artysta, wspaniały pedagog, założyciel szkoły krakowskiej, "Ojciec" wielu spośród największych twórców polskiej szkoły animacji m.in. Jerzego Kuci, Ryszarda Czecha, Juliana Antoniszczaka. Był naszym opiekunem na pierwszym roku. Dla Profesora skaczące pieski, kózki i baranki to było zdecydowanie nie to o co chodzi w sztuce animacji. Można zaryzykować stwierdzenie, że pogardzał on

animacją klasyczną, przedstawiającą, odrzucał w narracji filmowej anegdotę. Wrzucał nas na głębokie wody animacji abstrakcyjnej, formalnej, uproszczonej, zachęcając do współpracy z materiałem i słuchania jej. Animowaliśmy sól, wydzierany lub cięty grubymi nożycami karton, rysowaliśmy na tzw. "przebitkach" z papieru śniadaniowego. Tematem ćwiczeń oraz filmu promocyjnego były "żywioty" a myśl, którą mam z tyłu głowy za każdym razem kiedy animuję, brzmiała: *w animacji nie ważne jest to, co widzimy na pojedynczej klatce - liczy się jedynie to co jest POMIĘDZY klatkami*. Profesor uważał, że pojedyncze kadry z filmu animowanego są bez znaczenia i nabierają wartości dopiero w sekwencji. Uczył nas także jak wiele można opowiedzieć w filmie za pomocą dźwięku i namawiał do autorskich eksperymentów nad ścieżką dźwiękową.

W pracowni Profesora Urbańskiego powstał mój pierwszoroczny, promocyjny film animowany pt. *Tabun*. Zainspirowany ruchem uwielbianych przeze mnie koni, rozwianymi grzywami i rytmem końskich kopyt. Zrealizowałam go w na czarno białej taśmie 35 mm, w soli. Końskie głowy i rozwiane wiatrem grzywy były mocno uproszczone ale animacja i dźwięk nie pozostawiał wątpliwości, że mamy do czynienia z pędzącym tabunem. Pan Marek Knaga w szkolnym studio dźwiękowym nagrał dla mnie synchrony za pomocą dwóch połówek orzecha kokosowego wykorzystując do tego różne podłoża - dzięki czemu konie w filmie galopowały przez ziemię, żwir i wodę.

Tabun był pierwszym filmem, w którym w szczególnie sposób zaczęłam myśleć o rytmie i synchronizacji ruchu w obrazie z dźwiękiem.

Samo tempo galopu narzucało konkretne takty w animacji koni, do tego dochodził rytm całości filmu wynikający z montażu ujęć. To pierwsze doświadczenie skłoniło mnie do podejmowania kolejnych prób i zgłębiania tajemnic mariażu dźwięku z animacją oraz rytmu i swojego rodzaju muzyczności całej narracji filmowej.

Tabun otrzymał na egzaminie notę celującą wyznaczając mi tym samym bardzo wysoką poprzeczkę na kolejne lata studiów.

1.3. Cello - animacja w materiałach sypkich, 3 min., taśma Kodak color 35 mm, etiuda promocyjna po II roku studiów, produkcja PWSFTviT im. Leona Schillera w Łodzi, 2000

Opiekę nad drugim rokiem przejął Ś.P. Profesor Henryk Ryszka. Jako Operator Filmowy przedstawił nam zupełnie odmienne podejście do narracji w filmie animowanym. Podczas gdy Profesor Urbański odrzucał anegdotę, Profesor Ryszka uważał, że każda narracja filmowa powinna mieć swoją puentę. Pod względem techniki pozostałam jednak wierna soli, która zafascynowała mnie na pierwszym roku, chciałam nadal zgłębiać jej tajemnice.

Tematem mojego drugorocznego filmu była pasja muzyczna. Bohaterka gra na wiolonczeli z takim zapałem, że w końcu staje w płomieniach i przemienia się wraz z nią w motyla, który odlatuje na "drugą stronę" wrzosowisk. Inspiracją plastyczną była dla mnie fotografia *Le Violon d'Ingres* Mana Raya. W filmie potraktowałam ciało i instrument jako jedność.

Nawiązałam współpracę z Małgorzatą Sęk, studentką Akademii Muzycznej w Łodzi i wybrałyśmy wspólnie *Andante* z wariacjami na wiolonczelę z suity nr.3 Maxa Regera. Była to moja pierwsza próba zsynchronizowania animacji pod muzykę. Reżim realizacyjny i konieczność rozpisania precyzyjnej recepty animacyjnej stały się dla mnie bardzo ważną podwaliną w późniejszej pracy z utworami muzycznymi.

Na egzaminie promocyjnym *Cello* również otrzymał ocenę celującą.

1.4. Mileńka - wycinanka + rysunek na celulojdie, 4 min. taśma Kodak color 35 mm, etiuda promocyjna po III roku studiów, produkcja PWSFTviT im. Leona Schillera w Łodzi , 2001

Spod opieki Profesora Henryka Ryszki trafiłam pod skrzydła Piotra Dumały. Jednak pomysł na film, jak już wspomniałam, zrodził się jeszcze na zajęciach drugiego roku podczas ćwiczenia polegającego na opowiedzeniu historii za pomocą sekwencji kadrów z wybranego obrazu. Niestety źle rozumiałam ćwiczenie i zamiast wykorzystać detale zawarte w *Ponad miastem* Chagalla, potraktowałam ten obraz jako inspirację i rozrysowałam w sorybordzie fikcyjną opowieść o tym co doprowadziło do momentu kiedy zakochana para szybuje po niebie... Nie ma tego złego co by nie wyszło na dobre, historia tak mnie wciągnęła, że pracowałam nad nią dalej rozbudowując wątki. Dodatkową inspiracją po raz kolejny stała się dla mnie muzyka - tym razem utwór *Oj, Divchino* folkowo rockowego zespołu The Ukrainians. Tu klimaty żydowskie, tu ukraińska piosenka... Miałam wewnętrzne przecucie, że to musi zaistnieć razem i na pewno uda mi się coś ciekawego zrealizować.

Chciałam spróbować techniki wycinanki połączonej z animacją rysunkową kopiowaną na papier akwarelowy i przyklejaną na celulojdie. Dzięki temu film był spójny plastycznie - elementy malowanej akwarelą klasycznej wycinanki dobrze korespondowały z fragmentami, w których fazy ruchu były animowane rysunkowo. Doświadczenia z synchronizacji animacji pod muzykę w *Cello* przydały mi się w znacznie bardziej skomplikowanej piosence, do której wykonałam dokładną receptę planując naprzód każdą jedną klatkę filmu. Dodatkowym wyzwaniem w zakresie animacji i synchronizacji był taniec. Wzorując się na choreografii ludowych tańców ukraińskich, tworzyłam własne układy dla animowanych postaci.

Oprócz oceny celującej na egzaminie promocyjnym, *Mileńka* otrzymała sporo nagród na festiwalach krajowych i zagranicznych i wciąż jest bardzo dobrze odbierana także przez dziecięcą widownię.

1.5. Dunia - tam i z powrotem - animacja malarska na płótnie, taśma Kodak color 35 mm, 6 min., etiuda promocyjna po IV roku studiów - film dyplomowy, produkcja PWSFTviT im. Leona Schillera w Łodzi , 2003

Inspirując się malarską animacją Alexandra Petrova a zwłaszcza metamorficznymi i zwierzęcymi ujęciami z *Rusałki*¹, oraz przepiękną etiudą *Noc* mojej starszej koleżanki Danusi Miroslaw, zdecydowałam się na eksperyment w technice malarstwa olejnego na płótnie. Było to o tyle ryzykowne, że nigdy wcześniej nie malowałam farbami olejnymi. Film dyplomowy postrzegałam jednak jako być może ostatnią szansę na wypróbowanie swoich sił w nowej technice i realizację filmu marzeń. Szkoła wciąż jeszcze roztaczała nade mną ochronny parasol, oferując środki, wsparcie opiekunów i możliwość nauki poprzez eksperymentowanie i popełnianie błędów.

Ze wszystkich technik najbardziej do tej pory lubiłam sól. Przesuwanie jej kryształków za pomocą różnego rodzaju, ciętych piór gęsich której to techniki nauczył mnie Profesor Urbański, zabawa powstałymi formami i ruchem była niezwykle przyjemnym doświadczeniem. Ale sól "nie lubi" pewnych rzeczy. Nie lubi portretów, detali. Woli swobodę, abstrakcję, umowność. Nie każdy temat dał się za jej pomocą opowiedzieć. Malarstwo oferowało więcej. Więcej niuansów kolorystycznych i możliwość wykreowania bardziej realistycznego jak i baśniowego świata.

Scenariusz do *Duni*, mrocznej historii dziewczynki podążającej za halucynacją białego konia oraz jej wiernego przyjaciela, Kota, powstał na bazie bardzo osobistych doświadczeń związanych z uzależnieniem od heroiny i schizofrenią bliskiej mi Osoby. Świadomość kontrastu pomiędzy życiem ludzi wyrzuconych przez los poza margines a

1 *Rusałka* (oryg. *Русалка*), reż. Alexandr Petrov, 1997

moim życiem, ocierającym się tylko dzięki Szkole o Wielki Świat, świat filmu, narobiła w mojej młodej głowie sporo zamieszania. Miałam wówczas dwadzieścia jeden lat i nieodparte wrażenie, że jedną ręką sięgam chmur podczas gdy stopami zanurzam się w najciemniejszej z otchłani. Naturalna empatia spowodowała, że schizofrenia mojej Przyjaciółki stała się częścią mnie samej. Choroba, która w sposób tak perfekcyjny łączyła fikcję z rzeczywistością, że nie sposób było po pewnym czasie dostrzec granicy. Wszystko to skondensowało się we mnie między innymi w postaci bajki, nawiązującej do najstarszych i najbardziej klasycznych wzorców : Andersena i Carolla. Jak łatwo uciec w iluzję obiecującą szczęście? Jak prosta wydaje się droga wiodąca do zapomnienia o wszelkich problemach? Czyż nie jest tak, że każdy z nas ma czasem ochotę w nią skręcić?

Dunia miała jak widać wiele twarzy ale po latach myślę, że najbardziej była jednak moim osobistym, choć niezamierzonym autoportretem. To ja byłam kuszona i ciągnięta w niebezpieczne i nieznanne rewiry świadomości a mój ówczesny narzeczony a obecny mąż, towarzyszący mi niezłomnie we wszystkich wycieczkach do Przyjaciółki - ośrodków odwykowych, szpitali i domów odosobnienia - był moim wiernym, kochającym Kotem. I jest nim do tej pory.

2. CO DALEJ? DOROBEK ARTYSTYCZNY PO STUDIACH.

Po ukończeniu studiów nie miałam wątpliwości, że w życiu zawodowym chcę kontynuować swój rozwój jako reżyserka filmów animowanych, scenarzystka i animatorka. Nadszedł jednak moment aby zadać sobie bardzo ważne pytanie: dla kogo właściwie chcę tworzyć filmy?

Kiedy realizowałam pierwszą i drugoroczną etiudę, wiedziałam, że oprócz tego, że chcę być w zgodzie sama ze sobą i przedstawić to co czuję, moimi odbiorcami będą profesorowie z uczelni oraz koledzy i koleżanki z kierunku animacji. Nie myślałam wówczas o tak zwanym "targecie", docelowej grupie wiekowej, do której adresowany jest film. Na studiach nie miało to żadnego znaczenia i ta kwestia właściwie nigdy nie była poruszana. Nasze filmy mieszały najrozmaitsze formy i konwencje w sposób bardzo swobodny, zmierzając jednak częściej w stronę animacji artystycznych, "festiwalowych", dla dorosłych.

Trzecioroczna *Mileńka* realizowana była już jednak w konwencji bajki, którą mogli oglądać zarówno dorośli jak i najmłodszy widzowie. Z mojej strony była czysta intuicja - podczas realizacji także nie skupiałam się na targecie. Miałam utwór muzyczny, pomysł na historię, dopasowałam do niego lekką, radosną plastykę i dopiero po kilku latach zorientowałam się, że *Mileńka* jest jedynym spośród moich filmów studenckich, który mogę zaprezentować na pokazie dzieciom.

Dunia(...) także nawiązywała do baśni, zarówno pod względem narracji jak i ogólnie pojętej plastyki, jednak mroczny i hipnotyczny klimat sprawiał, że film ten zdecydowanie nie nadawał się dla widzów poniżej 14 roku życia.

Omijany do tej pory przeze mnie problem targetu, pojawił się w momencie kiedy rozpoczęłam pracę w zawodzie.

Dzięki temu, że forma bajki czy baśni była mi zawsze bardzo bliska, jako reżyser filmów animowanych dla dzieci, odnalazłam się bez trudu. Nieco gorzej przeżyłam jednak pierwsze "cenzury" redakcyjne scenariuszy. Animacje dla dzieci pojawiały się wówczas jeszcze jako słynne "wieczorynki" emitowane w TVP1 o godzinie 19:00 i taka "bajka na dobranoc" musiała spełniać pewne kryteria. Jej zadaniem było wyciszyć dziecko przed snem, nie mogło być zatem mowy o budzeniu nadmiernych emocji. Zarówno w literaturze dziecięcej jak i filmach, emocje były dla mnie sprawą pierwszorzędą dlatego wszelkie

próby łagodzenia przekazu moich scenariuszy odbierałam jako niemalże zamach na ich kwintesencję. Z pomocą przyszły mi baśnie Andersena - to dzięki niemu zaczęłam uczyć się jak opowiadać o rzeczach trudnych w sposób poetycki i bardziej "między słowami" oraz jak kontrować nadmiar wywołanych emocji poczuciem humoru. Podobnie jak Andersen, staram się teraz aby narracja w moich filmach była wielowarstwowa i od dojrzałości odbiorcy zależało, który poziom zostanie dostrzeżony i zrozumiany. Odkrycie to spowodowało, że moje problemy z cenzurą redakcyjną dobiegły końca a ja nie musiałam rezygnować z ważnej dla mnie uczuciowości. W międzyczasie skończyła się era "Wieczorynki" a filmy animowane przeniosły się na dedykowane im specjalnie stacje, uwalniając tym samym twórców od obowiązku "usypiania" dziatwy przed telewizorem...

Klasyfikacja dla danej grupy wiekowej, występująca w kinach a obowiązkowa w stacjach telewizyjnych czy na platformach typu HBO lub Netflix, to zjawisko pełne absurdów i walki o jak największą ilość widzów. Target czyli przedprodukcyjne założenie dla jakiej grupy wiekowej realizujemy film jest jednak dla mnie czymś zupełnie innym. Wiąże się bezpośrednio z tematyką jak i sposobem ujęcia problemu w sposób, by mogło być one zrozumiałe przez dzieci w danym wieku. To bardziej kwestia podejścia niż samego braku scen przemocy, seksu czy wulgaryzmów, częściej spotykanych jednak w kinie aktorskim. Uważam, że twórcy filmów dla młodszych widzów powinni mieć także świadomość, że pełnią one rolę edukacyjną w najszerszym tego słowa znaczeniu. Sposób w jaki przedstawieni są bohaterowie, język jakim się posługują, relacje w jakie wchodzą między sobą, wszystko to stanowi dla dzieci wzorzec postępowania.

Czy zatem filmy animowane dla dzieci muszą być moralizatorskie, naiwne i płytkie? Uważam, że absolutnie nie. Jako zagorzała czytelniczka H.C.Andersena czy Neila Geimana, którego fantastyczne opowieści balansują często na granicy dla młodzieży/dla dorosłych uważam, że filmy dla młodej widowni mogą jak najbardziej poruszać tematy trudne czy niewygodne. Wszystko zależy od tego w jaki sposób zostaną przedstawione. Wraz z szacunkiem do młodego widza, świadomością etapów rozwoju jego emocjonalności i rozumienia świata oraz subtelnym prowadzeniem równoległej narracji dla starszych odbiorców, rosną szanse na realizację filmu "dla dzieci ale nie tylko".

Reżyseria filmów ma w sobie coś z zimnego wyrachowania i intuicji jednocześnie. Warzymy miksturę z własnych emocji ale w taki sposób by miała ona konkretny wpływ na odbiorców. Musimy zachować przy tym zarówno wrażliwość jak i dystans. Jako twórcy musimy sobie także zdać sprawę, że tak naprawdę film tworzy się w umyśle widza. Wszystkie jego skojarzenia, myśli, dopełniają obraz i całą naszą wypowiedź. Oglądając filmy, automatycznie szukamy w nich przecież powiązań z własnym życiem i doświadczeniami. Dajemy się przy tym prowadzić twórcy za rękę po wyznaczonej przez niego "ścieżce z okruszków chleba". Od sposobu rozłożenia tych okruszków, budowania nastroju i prowadzenia narracji za pomocą świadomie wybranych środków artystycznego wyrazu filmowego, zależy ostateczny smak filmu. Czym jednak różni się filmowe rzemiosło od sztuki? Uważam, że bardzo trafnie ujął to Rektor Mariusz Grzegorzek podczas jednej z inauguracyjnych mowy roku akademickiego mówiąc o tym, że *sztuka nie daje odpowiedzi, sztuka zadaje pytania*.

2.1. Lodowa góra z serii *Baśnie i bajki polskie*, reż. Robert Turło, technika rysunkowa, prod. TvSFA Poznań 2003 (praca w charakterze animatora)

Dzięki *Mileńce* i nagrodzie na festiwalu Ale kino! poznałam Ewę Sobolewską, szefową Tv Studia Filmów Animowanych w Poznaniu, która zaprosiła mnie do współpracy z zespołem. Podczas realizacji dyplomowej *Duni* chętnie „załapałam” się do pracy jako dodatkowy animator przy filmie *Lodowa góra* z serii *Baśnie i bajki polskie* w reżyserii Roberta Turło. I wtedy dopiero okazało się jak mało wiem o profesjonalnej produkcji i

animacji klasycznej. Wyjechałam z Poznania bez projektów postaci i całe ujęcie, które animowałam w domu i odesłałam, było do poprawy. Królewna, którą animowałam okazała się nie trzymająca projektu, z całkowicie autorskim uzębieniem i innymi radosnymi elementami, które zupełnie nie pasowały do reszty filmu. Wspominam ten czas jako świetną naukę i jestem wdzięczna za cierpliwość Ewie, zespołowi a zwłaszcza Robertowi, który - jak dowiedziałam się później - i tak podrysowywał jeszcze po nocach poprawiane przeze mnie wiele razy ujęcia! Ja tymczasem obiecałam sobie, że jeśli kiedykolwiek los jeszcze zetknie mnie ze Szkołą to postaram się ze wszystkich sił przekazać studentom tę wiedzę, której akurat Szkoła artystyczna mi nie dała.

Byłam wykształconym twórcą filmów autorskich, "człowiekiem orkiestrą", potrafiłam zrealizować film za pomocą strzępka papieru czy garści soli. Ale na współpracę z zespołem, zarówno jako animator czy reżyser byłam zupełnie nie przygotowana. Z jednej strony postrzegałam ten fakt jako ewidentną "dziurę w programie edukacyjnym" Szkoły, z drugiej jednak równie wielka dziura stała po stronie Studiów Filmowych, które z uwagi na znikomą produkcję nie zatrudniali już stażystów, asystentów reżysera i nie organizowali kursów dla animatorów. Mimo wszystko myślałam sobie - jak to możliwe, że nasi koledzy z Wydziału Operatorskiego wchodzą w zawód bez trudu a my, absolwenci animacji rozpraszamy się gdzieś i mało kto po studiach rzeczywiście pozostaje przy animacji? Trudna sytuacja produkcyjna to jedno a przygotowanie do zawodu, chociażby w minimalnym stopniu to zupełnie inny problem.

Według Kazimierza Urbańskiego szkoła artystyczna powinna kształcić artystów a jego wizja programu Animacji w Szkole stawiała przede wszystkim na poszerzony program kształcenia plastycznego - z czym się zgadzam absolutnie. Moje osobiste doświadczenia pokazały mi jednak, że nauka rzemiosła animacji klasycznej, lalkowej, współpracy w zespole są równie istotne. Obie nasze wizje tak bardzo różniły się od stanu faktycznego, iż śmiem twierdzić, że byłyby do pogodzenia - z korzyścią dla studentów. Program edukacji na Animacji ulegał przez kolejne lata wielu przemianom, na co niebagatelny wpływ miały także rewolucje technologiczne, a jego poziom zarówno pod względem artystycznym jak i warsztatowym z roku na rok ciągle wzrasta. Cieszy mnie niezmiernie ten fakt, jak również i to, że miałam w tej przemianie swój skromny udział.

2.2. Len z cyklu *Namaluj mi bajkę*, technika malarska, 13 min. kolor, prod. TvSFA Poznań 2005

Pomimo pewnych realizacyjnych niedociągnięć, *Dunia* pod względem malarskim i animacyjnym robiła bardzo dobre wrażenie. Profesor Witold Giersz z którym miałam przyjemność widywać się czasem w Poznaniu, cieszył się, że ktoś wreszcie wziął się za animację malarską i często chwalił moją pracę. Jego filmy takie jak *Koń* czy *Pożar* zachwycały mnie i były dodatkową inspiracją. Petrov malował na szybach, Profesor Giersz na celuloidach, ja na płótnie ale oprócz różnic wizualnych wynikających z podłoża oraz tak zwanego gestu i stylu malowania, nadal materia, w której się poruszaliśmy i którą animowaliśmy była farba. Podobnie jak w przypadku soli po pierwszym roku studiów, skończony film malarski pozostawił mnie z niedosytem dopiero co odkrytych i niewykorzystanych jeszcze w pełni możliwości.

Szczerliwym trafem do poznańskiego Studia zawitała wówczas Frances Osterfelt z Kopenhagi. Poszukiwała autorskiego twórcy, reżysera oraz firmy produkcyjnej, która pozwoliłaby jej zrealizować animowaną adaptację mało znanej baśni Hansa Christiana Andersena pt. *Len*. Przywiozła ze sobą scenariusz i storyboard, który przedstawiła Ewie Sobolewskiej a ta zadzwoniła do mnie z pytaniem czy mam ochotę na debiut. Rozpoczęliśmy współpracę. Scenariusz był bardzo wierny baśni, scenorys jednak nie

nadawał się zbyt do mojej techniki malarskiej i rozrysowałam go od nowa pozostawiając z poprzedniej wersji tylko kilka ujęć.

Ta przepiękna metafora ludzkiego życia zrobiła na mnie ogromne wrażenie już na poziomie baśni i scenariusza - ale z upływem lat, czasu, doceniam ją coraz bardziej. Baśnie Andersena przepojone są na wskroś duchowością, religią i wiarą ale w sposób tak uniwersalny i naturalny, że umykają zręcznie zaszufadkowania nawet w kręgu chrześcijaństwa. Andersen wybiera na swych bohaterów zarówno postaci ludzkie jak i magiczne, rośliny a także...pojęcia. Pod tym względem można powiedzieć, że przy adaptacjach filmowych bywa to nie lada problemem. Wielokrotnie już miałam okazję się z tym zmierzyć.

W opowieści o Lnie mamy bohatera- narratora, który przez całe swoje życie przechodzi liczne przemiany. Jak pokazać w filmie, że pole roślin, garść suchych badyli, przędza, tkanina, bielizna, papier oraz płomienne istotki-iskierki to jedna i ta sama osoba?

Postanowiłam zdać się na najprostszą intuicję. Gdybym była dzieckiem to kogo chciałabym zobaczyć? Kto byłby moim bohaterem? Po zadaniu sobie takich pytań miałam gotową odpowiedź. Chciałabym aby moim bohaterem było nie pole lnu a jeden kwiat. To wystarczy. Kwiat, który niekoniecznie musi mówić ale zdecydowanie powinien móc przyglądać się światu. Doskonale zdawałam sobie sprawę, że dodanie przedmiotom oczu było najbardziej popularnym w animacji komercyjnej i jednocześnie najbardziej pogardzanym w sztuce sposobem uosobienia postaci. Zaczęłam projektować Len we wszystkich odsłonach w sposób dziecięcy i intuicyjny i okazało się, że to była właściwa droga. Charakterystyczne oczy doskonale łączyły ze sobą zarówno kwiat jak i płótno czy papier. Iskierki były już formą duchową i nie potrzebowały takiej personifikacji, ich tożsamość wynikała z animacji i prowadzenia narracji w całym filmie.

Dodatkowym wyzwaniem był dla mnie wówczas z góry ustalony metraż filmu i narracja. 12 minut i 30 sekund obrazu plus 30 sekund na napisy końcowe. Realizowałam już przecież wcześniej filmy pod muzykę więc ściśle określony czas nie był aż tak trudny. Największym problemem okazało się rozbić narracji tak, by zachować równowagę pomiędzy obrazem a słowem na przestrzeni całego filmu oraz pomiędzy samymi blokami narracji. Zredagowaną wspólnie z Ewą Sobolewską opowieść Lnu, przytoczoną wprost z nowego, bezpośredniego tłumaczenia z duńskiego na polski autorstwa Bogumiły Sochańskiej, czytał Jerzy Sztur. W roku premiery *Lnu*, połączonego z 200 letnią rocznicą urodzin pisarza, był Ambasadorem Andersena w Polsce i zgodził się nagrać monolog Lnu specjalnie na potrzeby filmu. Staraliśmy się zachować równowagę pomiędzy opisami poszczególnych etapów rozwoju Lnu ale nie chcąc dodawać żadnych tekstów autorskich, trzeba było pogodzić się z faktem, że pewne opisy są dłuższe a inne krótsze. Planowanie rozłożenia narracji Jerzego Stuhra względem obrazu tak, by zachować naturalny rytm filmu, było jednym z trudniejszych zadań na etapie pre i post produkcji.

Autorem muzyki i ścieżki dźwiękowej był Michał Makulski. Dla potrzeb filmu skomponował utwór pod cały obraz i wraz ze swoim zespołem specjalizującym się w irlandzkiej muzyce folkowej, nagrał ścieżki żywych instrumentów.

Podczas produkcji obawiałam się czy technika malarska w animacji nie okaże się dla dzieci zbyt trudna i męcząca. Na szczęście moje obawy okazały się płonne.

Co ciekawe, i niezwykle dla mnie satysfakcjonujące, film ten nie dość, że się nie starzeje to wręcz z czasem nabiera szyku i nowych wartości. Techniki animacji manualnej, bezpośrednio pod kamerą (w tym wypadku już rejestrowanej cyfrowo), w przeciwieństwie do technik animacji komputerowej 2D a zwłaszcza 3D, opierają się wybitnie próbie czasu.

Również metaforyczna forma narracji wydaje się być ponadczasowa.

Pomimo bardzo pozytywnego odbioru widzów dziecięcych, zdaję sobie sprawę, że dla niewielu dzieci *Len* znajdzie się w pierwszej dziesiątce ulubionych produkcji. Co do

jednego nie mam jednak wątpliwości: jako zupełnie inny plastycznie i narracyjnie, niosący odmienne treści oraz wartości - zostanie zapamiętany.

2.3. *Dies irae* z cyklu *Miniatury filmowe do muzyki klasycznej*, animacja malarska, prod. TvSFA Poznań 2006, 02:15

W tej krótkiej miniaturze udało mi się "powrócić do źródeł", do początku studiów w Szkole Filmowej w Łodzi, do nauk Profesora Urbańskiego, do tematu koni i żywiołów. Czułam wewnętrzną potrzebę by zmierzyć się z nimi po raz kolejny - tym razem w innym momencie życia i z nowym doświadczeniem. Za inspirację posłużyła mi część *Requiem* Wolfganga Amadeusza Mozarta, *Dies irae*. To była cudowna praca i wspaniały powrót. Mogłam skupić się na plastyce obrazu, wrazeniowej animacji, nie musiałam opowiadać żadnej historii i puentować filmu anegdotą. Muzyka dała mi niezwykłą swobodę wyrazu a jednocześnie narzuciła rytm narracji. Cztery konie niosły ze sobą symbolikę Jeźdźców Apokalipsy wg. Św. Jana a jednocześnie reprezentowały cztery żywioły. Pierwszy, biały koń utkany był z powietrza, wiatru i niósł ze sobą zwycięstwo Ewangelii. Kolejny wynurzał się z płomieni i sam był ogniem, niósł światu wojnę. Trzeci symbolizował głód, jego grzywa i ogon były wodą a ciało czarną chmurą. Czwarty z nich powstawał z ziemi niczym zakopane kości i przedstawiał Śmierć. Na koniec utworu wszystkie konie galopowały obok siebie prosto na widza po czym rozplływały się tworząc na pięciolinii fragment zapisu nutowego *Dies irae*. Pod kątem animacji było to bardzo ciekawe wyzwanie polegające na połączeniu ruchu koni z ruchem i dynamiką każdego z żywiołów a specyfika animacji malarskiej pozwoliła mi na odważne działanie kolorem i fakturą farby. Film ten był tematem mojej pracy doktorskiej², w której opisany jest znacznie szerzej.

2.4. *Kostka Zagadki*, odc. 11 z serii *Miś Fantazy*, prod. TvSFA Poznań 2007, 13:00

Pierwsze doświadczenia w pracy zespołowej jako animator, miałam już za sobą, dzięki wspomnianej wyżej, *Lodowej górze* w reżyserii Roberta Turło. Praca ta dała mi solidne podstawy techniczne w klasycznej animacji rysunkowej. Animacja postaci według cudzych projektów, kompozycja ujęcia na podstawie przygotowanych layoutów, planowanie ruchu na recepcie animacyjnej, współpraca z reżyserem i starania by ujęcie było animowane zgodnie z jego oczekiwaniami oraz by jak najlepiej montowało się z ujęciami sąsiadującymi - to wszystko były wyzwania nowe i trudne dla świeżo upieczonego absolwenta. W końcu, po kilku latach przyszła pora na kolejny etap wtajemniczenia zawodowego a mianowicie reżyserię odcinka serii. Bardzo cenię sobie to doświadczenie reżyserii "pod skrzydłami" reżysera głównego, ponieważ w znacznym stopniu ułatwiło mi ono w kolejnych latach reżyserię filmów z cyklu *Baśnie i bajki polskie* i w pełni samodzielłą współpracę z zespołem. Oprócz tego, funkcja reżysera odcinka wymagała sporej dyscypliny pod kątem zgodności charakterów postaci z innymi filmami z serii. Praca w oparciu o scenariusz autorstwa Ewy i Marka Karwan-Jastrzębskich niosła ze sobą nowy rodzaj trudności, polegający na pogodzeniu własnej wizji i interpretacji opisywanych przygód, z wizjami scenarzystów oraz reżysera głównego. Podobnie rzecz się miała w przypadku scenografii - większość lokacji "grała" już w poprzednich odcinkach i nie można ich było zmieniać. Przyznam szczerze, że jako młodemu jeszcze twórcy, przyzwyczajonemu do znacznej swobody w zakresie plastyki i narracji, ograniczenia te i konieczność dostosowania się do tylu wymogów, stały się także źródłem niemałej frustracji. Starłam się aby *Kostka Zagadki* była ciekawie i sprawnie opowiedziana, miałam jednak poczucie, że moja rola staje się zbyt rzemieślnicza i ciężko mi było się z tym pogodzić. Niemniej jednak film ten stał się dla mnie doskonałą "szkołą życia". Przeszłam

²"*Dies irae* i *Ballada* - moje poszukiwania filmu w muzyce" Joanna Jasińska Koronkiewicz, praca doktorska pod kierunkiem profesora PWSFTviT Mirosława Ledwośńskiego, Łódź 2010

po raz pierwszy przez cały etap produkcyjny filmu realizowanego zespołowo. Od interpretacji scenariusza poprzez storybord, rysowany już nie dla własnych potrzeb ale przede wszystkim dla zespołu dla którego był niczym Biblia. Przez layouts do każdego z ujęć, tworzone według moich, reżyserskich wskazówek. Kontakt z animatorami, rzeczowe przekazywanie im celu i wizji ujęcia, pilnowanie zgodności z projektami oraz przyjmowanie animacji - chyba jeden z najbardziej odpowiedzialnych i bolesnych etapów, zwłaszcza kiedy trzeba było prosić o jakieś poprawki lub poprawki poprawek... Kopiowanie i malowanie animacji podczas których ujawniały się czasem poważne niedociągnięcia. W końcu etap compositingu w programie After Effects, montaż, nagranie dialogów i udźwiękowanie. Zyskałam aż nadto świadomość jakiego typu problemy będą czekały na mnie w kolejnych filmach realizowanych zespołowo. Każdy, najmniejszy błąd niósł ze sobą olbrzymie konsekwencje. Pilnowanie by na przykład nie ginęły rekwizyty z poprzedniego ujęcia, by animator nie "zapomniał" o którejś z postaci w planie ogólnym... Praca z ludźmi, z animatorami z których każdy miał inne predyspozycje i poziom zaangażowania w pracę a jednocześnie świadomość i własne doświadczenie trudów pracy animatora, były dla mnie z początku bardzo niekomfortowe. Tęskniłam za filmem autorskim, w którym mogłam panować nad każdą jedną klatką osobiście, w którym nie było aż tak szerokiego pola do ewentualnych nieporozumień. Z czasem jednak nauczyłam się odpowiedniej komunikacji i uważności na każdym z etapów tak, że współpraca z zespołem stała się dla nas wszystkich dużą przyjemnością. Elementy pracy zespołowej wdrożyłam z kolei do swojego programu nauczania przedmiotów Podstawy animacji i Animacja płaska, aby studenci mieli okazję zetknąć się z czekającymi ich trudami jeszcze w toku studiów.

2.5. Złota jabłoń z serii *Baśnie i bajki polskie*, 13:00, animacja rysunkowa, prod. TvSFA Poznań 2008

Złota jabłoń to moja kolejna produkcja zespołowa, tym razem jednak samodzielna. Mogłam wybrać baśń do adaptacji³, napisać scenariusz, opracować projekty plastyczne. Znając już zespół i specjalizacje poszczególnych animatorów, przy wsparciu doświadczonych twórców ze studia, udało nam się w miarę gładko i w dobrej atmosferze przejść przez cały etap produkcji. Bajka o dobrej Dorotce i zaczarowanym Kogucie prezentowana była na wielu polskich i zagranicznych festiwalach, m.in. na 25. Festiwalu Filmu Polskiego w Ameryce' 2013 w Chicago oraz zyskała uznanie w postaci I miejsca w konkursie twórców dla dzieci na II Ogólnopolskim Festiwalu Animacji Filmowych BORUTAFEST'2010

2.6. Ballada z cyklu *Miniatury filmowe do muzyki klasycznej* / 03:30 / animacja malarska prod. TvSFA Poznań 2010

Ballada f-mol op.52 Fryderyka Chopina stała się inspiracją mojego kolejnego filmu z poznańskiego cyklu muzycznych miniatur. Zafascynowana grafikami Mauritsa Cornelisa Eschera oraz koncepcją *yin i yang*, postanowiłam opowiedzieć o miłości w czerni i bieli. Kobieta i mężczyzna, których światy stanowiły własny negatyw, niczym dzień i noc, nigdy nie mogli się spotkać. Kolejne etapy ich związku polegały na wzajemnym mijaniu się. Ta idea stała się dla mnie polem do różnych eksperymentów plastycznych i animacyjnych oscylujących wokół odrębności i granic wzajemnego przenikania się światów. W warstwie narracyjnej film ukazywał związek od momentu poznania, odkrycia siebie nawzajem, poprzez oczekiwania na kolejne spotkanie w rymie następujących po sobie nocy i dnia, nawiązanie bliskości aż po ponowne oddalenie. Zakończenie odkrywa możliwość jedności kobiety i mężczyzny w momencie, kiedy sami stają się dla siebie nawzajem tłem i własnym światem.

3 na motywach bajki Hanny Januszewskiej pod tym samym tytułem

Balladę f-mol wybrałam w dość kontrowersyjnej i nietypowej interpretacji zespołu Novi Singers, ponieważ głos ludzki wydał mi się najbardziej odpowiedni do muzycznej ilustracji opowieści. Podobnie jak w przypadku *Cello*, *Mileńki* czy *Dies irae*, tutaj także warstwa muzyczna determinowała narrację filmową i jej rytm. Szerzej o konstrukcji *Ballady* napisałam w swojej pracy doktorskiej⁴.

3. DOROBEK TWÓRCZY PO DOKTORACIE

3.1. *Apolejka i jej osiołek* z serii *Baśnie i bajki polskie*, sezon 3, animacja 2D, prod. TvSFA Poznań 2016

Apolejka i jej osiołek Marii Kruger była jedną z ulubionych bajek na dobranoc mojego syna w wieku przedszkolnym. Kiedy więc Ewa Sobolewska zapytała mnie o pomysły na nowy film do serii *Baśni i bajek polskich*, nie miałam żadnych wątpliwości. Moja filmowa adaptacja różni się od literackiego pierwowzoru w niewielkim tylko zakresie. Ponieważ w bajce mamy sytuację zastaną, pod tytułem "królewna w wieży" i nie ma ani słowa o życiu Apolejki, rodzicach czy powodach dla których mieszka akurat tam, postanowiłam pozostać wierna tej urzekającej prostocie. Rozbudowałam jedynie odrobinę wątek samotności Królewny oraz, za pomocą kilku ujęć, przedstawiłam jej charakter, zainteresowania i marzenia o szerokim świecie. Scena, w której Apolejka obserwuje wędrownego Kominiarczyka, który po wypiciu wody ze studzienki zmienia się w osiołka a następnie - jak to osiołek - zabiera się za jedzenie jabłek z pobliskiego sadu i zostaje odczarowany, pozostała niemal niezmieniona. Dzięki temu zarówno Apolejka jak i Czytelnicy i Widzowie zapoznają się z prawami czarów. Filmowa Apolejka przejmuje jednak inicjatywę - nie czeka na księcia z założonymi rękami tylko rysuje na kartce swoją podobiznę i wieżę, składa papierowy samolocik i wypuszcza przez okno. Królewicz zjawia się pod wieżą trzymając w ręku właśnie tą karteczkę i ze śpiewem na ustach.

*Do drzwi wszystkich ciągle pukam,
Apolejko!
Przez świat idę, ciebie szukam,
Apolejko!
Świat przeszedłem dookoła,
Apolejko!
Tylko ciebie ciągle wołam,
Apolejko!
W szczęście trudno mi uwierzyć,
Apolejko!
Że znalazłem cię w tej wieży,
Apolejko!*

Motyw piosenki w filmie niezwykle mi się spodobał. Na potrzeby scenariusza, aby mieć możliwość powtórzenia przyśpiewki w scenie finałowej, do tekstu Marii Kruger dopisałam kolejne wersy:

*Któż by odgadł moja miła,
Apolejko!
Żeś to ty mnie uwolniła,
Apolejko!*

⁴"*Dies irae i Ballada* - moje poszukiwania filmu w muzyce" Joanna Jasińska Koronkiewicz, praca doktorska pod kierunkiem profesora PWSFTviT Mirosława Ledwośńskiego, Łódź 2010

*Szczęście swe zawdzięczam tobie,
Apolejko!
To dla ciebie tracę głowę,
Apolejko!*

W ten oto sposób, piosenka i jej melodia stały się motywem przewodnim filmu a Królewicz, jako jedyne swoje kwestie dialogowe otrzymał właśnie jej słowa. Wers o "traceniu głowy", dzięki osadzeniu go zaraz po scenie całkowitego odczarowania Królewicza, zyskał zabawne, podwójne znaczenie. Kompozytorem ścieżki muzycznej oraz efektów dźwiękowych całego filmu był Michał Makulski, z którym współpracowałam już przy *Lnie*, *Złotej jabłoni* oraz *To pewna wiadomość!*. Dzięki wieloletniej znajomości i świetnemu wykształceniu Michała jako kompozytora, trafiał on zawsze w punkt moich wyobrażeń o charakterze muzyki. W tym wypadku ustaliliśmy, że ścieżka dźwiękowa ma być bardzo współczesna a melodia piosenki w stylu *pop-rock* łatwa do zapamiętania i powtórzenia przez dzieci. Przyznam szczerze, że miałam w planach realizację videoklipu i wydania tego utworu zupełnie osobno, jako dodatku do filmu czy też jego traileru w internecie. Niestety pośród natłoku prac i obowiązków nie starczyło nam obojgu czasu na tą zabawę. Niewykluczone jednak, że powrócimy do tego pomysłu bo piosenka wyszła naprawdę świetnie i bardzo podobała się najmłodszym widzom.

W warstwie plastycznej chciałam subtelnie nawiązać do stylu ikony polskiej ilustracji dla dzieci, pana Zdzisława Witwickiego i złożyć mu tym samym swego rodzaju hołd. Trudno wyobrazić sobie Apolejkę inaczej niż na ilustracjach tego znakomitego artysty. Moja reżyserska wizja Królewicy była jednak zdecydowanie bardziej uwspółcześniona. Oprócz obowiązkowej korony i koralu nosiła szkolny mundurek, kostium kąpielowy w paski, kapelusz słomkowy i przeciwsłoneczne okulary. Rysowała też kredkami, czytała książki i zjeżdżała po poręczy schodów. Królewicz z kolei wyglądał jak typowy nastolatek: krótkie spodnie, trampki i koszulka z krótkim rękawem (T-shirt ze sportowym numerem 8 nad którym widniała korona) założona na długi rękaw.

Kolorystyka w filmie jest czysta i żywa przy czym starałam się podzielić świat na dwie strefy barwne, zimną i ciepłą. Wieża i sad Apolejki utrzymane są w niebieskiej tonacji, jedynie z czerwonym kontrastem jabłek. Ona sama nosi granatowy mundurek czy błękitną sukienkę w białe grochy. Świat poza strefą wieży - czyli otaczające je pola i lasy oraz miasteczko zdecydowanie zmiernają w stronę ciepłych zieleni, żółci, pomarańczy i beży. Królewicz, dzięki swojej bujnej blond czuprynie, także reprezentuje strefę drugą. Wyjątek stanowi scena na rynku, w której Królewicz zjada po kolei wszystkie jabłka z wozu - tam ujęcia są podzielone na ciepłe i zimne, dwie strefy walczą o swoje wpływy.

Film powstał w technice wycinanki komputerowej w programie Toon Boom Animate przy udziale zespołu poznańskiego, niestety jako reżyser i twórca projektów oraz scenografii, niewiele miałam do czynienia z samą animacją i pracą w programie.

Dlaczego o tym piszę? Toon Boom (Harmony) jest obecnie jednym z najbardziej popularnych oprogramowań do animacji seriali animowanych i umiejętność posługiwania się nim wydaje się być coraz bardziej niezbędna do podjęcia pracy w charakterze animatora. Kilka lat temu udało mi się zorganizować dla studentów animacji warsztaty twórczo - technologiczne z Mikołajem Pilchowskim, które spotkały się z dużym zainteresowaniem i podczas których ja także co nieco się nauczyłam. Kilkoro studentów wykorzystało wiedzę wyniesioną z warsztatów i zrealizowało swoje filmy promocyjne lub prace poza szkolne za pomocą tego programu. Planuję powtórzyć warsztaty także w przyszłym roku.

Studenci animacji w ramach programu dydaktycznego w Szkole Filmowej uczą się takich programów jak Adobe After Effects, Photoshop czy 4D, jednak to właśnie Toon Boom daje

największe szanse na podjęcie pracy. I tu znów dochodzi dylemat w jakim stopniu szkoła artystyczna powinna przygotowywać do zawodu i kto powinien takie kursy organizować: uczelnia, studia produkcyjne, sama firma wydająca oprogramowanie? Może osoby wiążące swoją przyszłość bardziej z zawodem animatora niż reżysera powinny same starać się o takie kształcenie?

Kolejnym problemem jest fakt, że jeśli nie pracuje się stale w jakimś programie, wiedza szybko ulatuje. Sam kurs nie wniesie wiele jeśli nie zostanie poparty odpowiednią ilością praktyki. Problem Toon Booma nurtuje mnie od dłuższego czasu i mam nadzieję, że uda mi się znaleźć sensowne rozwiązanie i wyjść do władz uczelni z rzeczową propozycją w jaki sposób można by włączyć nauczanie Toon Boom do programu dydaktycznego.

Wracając jeszcze na chwilę do Apolejki w wersji filmowej, doczekała się ona wyjątkowego wyróżnienia. Jej imieniem ochrzczono najmniejszą, przystosowaną specjalnie dla widzów dziecięcych, kameralną salę teatralno kinową Kina Za Rogiem w Ciepłowie. Ściany korytarza otaczającego salę zostały pomalowane na wzór scenografii z filmu dzięki czemu od razu sprawia wrażenie przyjaznej dzieciom. Podczas ceremonii otwarcia, najmłodszy widzowie mogli spotkać Apolejkę osobiście! W jej postać wcieliła się znakomicie Dominika Nietupska. Nie mogło zabraknąć również Straganiarki i wozu pełnego zdrowych jabłek, którymi wszyscy mogli się częstować, niezależnie od tego czy czuli potrzebę odczarowania czy nie. W całej tej bajkowej atmosferze zabrakło jedynie Osiołka... Jednak dzieci mogły spotkać się z nim podczas projekcji bajki.

3.2. O psach i kotach z serii *Baśnie i bajki polskie*, sezon 3, animacja rysunkowa, prod. TvSFA Poznań 2017

Długo szukałam pomysłu na nową bajkę do serii. W trzecim sezonie większość ciekawszych, znanych polskich bajek ludowych lub też klasycznych pióra polskich autorów została już zekranizowana. W ręce wpadła mi interpretacja podania *O krakowskich psach i kleparskich kotach* autorstwa Marii Niklewiczówny.

streszczenie pierwowzoru literackiego

Bajka opowiadała historię o początkach konfliktu pomiędzy psami i kotami, który przeniósł się na ich miłośników. Początkiem sporu stał się epizod w którym psy tak się rozzuchwały, że zaczęły ściągać ze straganów jedzenie. Wówczas kupcy z krakowskiego rynku sporządzili dokument potwierdzający, że psy mogą częstować się tylko tym co spadnie na ziemię. Psy poprosiły koty aby przechowały dokument, te z kolei dały go myszom. Przez wiele lat zasada ta była respektowana a umowa przekazywana wśród zwierząt i ludzi z pokolenia na pokolenie. Pewnego dnia jedna z przekupek pożalowała psu bułki, która upadła na ziemię. Wówczas psy zaczęły domagać się swoich praw i rozpoczęto poszukiwania dokumentu. Niestety okazało się, że został zjedzony przez myszy... Od tamtej pory rozgorzała prawdziwa wojna, psy miały pretensje do kotów, koty do myszy a ludzie podzielili się na frakcje psiarzy i kociarzy.

Bardzo spodobał mi się ten temat, raziła mnie jednak pewna nieścisłość. Czym miałyby żywić się koty skoro żyły z myszami w przyjaźni? Czy nie lepiej byłoby potraktować wszystkich zwierząt jako jedność? Jak wówczas miałyby wyglądać treść dokumentu? Wszystkie te pytania były początkiem wyboistej drogi konstruowania logicznego scenariusza. Zdawałam sobie sprawę, że niezwykle czujny umysł dziecka wychwyci w mig wszelkie niedociągnięcia. Z drugiej strony powyższy temat wydał mi się doskonałą okazją do przemycenia metafory dla dorosłych widzów - o prawie, które nie działa w praktyce ze względu na niemożność jego interpretacji. Wymyśliłam, że dokument będzie zezwalał wszystkim zwierzętom na zjedzenie produktów, które spadną ze straganów na ziemię ale psy mogą zjeść wszystko co jest duże, koty to co jest małe a myszy...mają zjeść resztę. Osią dramaturgiczną filmu stały się próby interpretacji tego dziwnego prawa. Psy i koty nie mogły dojść do porozumienia co można uznać jako duże a

co jako małe. Najbardziej poszkodowane zostały myszy - nic więc dziwnego, że z głodu zjadły powierzony im dokument.

Aby podkreślić warstwę emocjonalną, stworzyłam dwójkę głównych bohaterów, radosnych i niewinnych, chętnie bawiących się ze sobą przyjaciół - szczeniaka Brysia i małego kotka Ptysia. Stają się oni ofiarami źle działającego systemu i bezsensownego podziału. W finale filmu, kiedy następuje eskalacja kłótni zwierząt, dołączają do nich również ludzie. Miłośnicy kotów wraz ze swoimi milusińskimi przeprowadzają się na Kleparz a dzieląca ich od Krakowa i pozostałych tam miłośników psów Brama Floriańska zostaje zamknięta. Pod bramą skomle smutny Bryś, nie rozumiejący dlaczego rozdzielono go z przyjacielem.

Zdawałam sobie sprawę, że taka scena może bardzo zasmucić dzieci dlatego całą historię o konflikcie psów i kotów potraktowałam jako opowieść osadzoną w bliżej nieokreślonych czasach historycznych i opatrzyłam film prologiem i epilogiem z czasów współczesnych, kiedy to psy i koty znów żyją w przyjaźni.

W prologu pewien Redaktor i Operator Kamery przeprowadzają wywiady w parku i w mieszkaniach wśród miłośników psów i kotów. W jednej ze scen poznajemy potomków przyszłych antagonistów - kocicę Gryzeldę i psa Opryszka. Po przeniesieniu akcji w część historyczną, oboje kradną ryby z beczki sprawiając tym samym, że kupcy tracą cierpliwość do wybryków zwierząt i wzywają Burmistrza by ten za pomocą prawa rozwiązał konflikt. Element humorystyczny do opowieści wprowadza duet przedstawicieli myszy, Buła i Stefan, którzy dzięki swym odmiennym charakterom, puentują zabawnie różne sytuacje. W epilogu następującym zaraz po zamknięciu Bramy Floriańskiej i rozpoczy szczeniaczka Brysia, przenosimy się do pokoju Dziewczynki w czasach współczesnych. Redaktor płacze wzruszony historią ale Dziewczynka pociesza go, że przyjaźń zawsze zwycięża a podziały i kłótnie nikomu nie służą. Na jej kolana wskazują Ptyś i Bryś oraz Buła ze Stefanem. Na napisach końcowych Ptyś i Bryś znów bawią się razem.

Scenariusz a konkretnie logiczne przeprowadzenie całego konfliktu były zdecydowanie jednym z trudniejszych wyzwań w realizacji filmu. Kolejnym stała się mnogość postaci. Sceny na Rynku wymagały wypełnienia jakąś minimalną ilością kupców i straganiarek a i społeczność zwierząt domagała się różnorodności charakterów. Myszy udało mi się potraktować najbardziej oszczędnie, oprócz Buły i Stefana występują jako orszak anonimowych gryzoni, pojawiających się w odpowiednich momentach lub manifestujących swoją cichą obecność w postaci błyszczących z różnych zaułków oczu.

W warstwie plastycznej postawiłam na retro. *O psach i kotach* miał być ostatnim realizowanym w Studio filmem w klasycznej technice rysunkowej na kalkach. Podjęłam zatem decyzję aby cały film sprawiał wrażenie wykonanego bez użycia komputera. Scenografia była co prawda składana w programie Adobe Photoshop a compositing z animacją w After Effects jednak wszystkie tła i elementy wykonane były ręcznie, malowane akwarelą na papierze. Ilość efektów komputerowych ograniczona była do minimum i polegała głównie na delikatnej korekcie barwnej, kładzeniu cieni lub tuszowaniu łączeń. Zanim przystąpiłam do projektowania scenografii, wykonałam dokumentację Krakowa i Kleparza w sposób, aby pomimo oczywistych uproszczeń w filmie animowanym, można było rozpoznać Sukiennice, Bramę Floriańską czy Bazylikę Mariacką. Sięgnęłam także do zdjęć archiwalnych w poszukiwaniu wzorów stoisk i dawnego klimatu Rynku.

Podobnie rzecz miała się z projektami postaci. Zależało mi na tym aby zarówno projekty jak i animacja psów, kotów i myszy była wzorowana na naturze. Jako miłośniczka zwierząt i opiekunka sporej ich gromady, mam stały dostęp do obserwacji ich zachowań, które z kolei starałam się przenieść do filmu. Przykładami mogą być chociażby łapanie much przez kotka, chowanie się psa tak, że wystaje mu cała tylna część ciała i informujący o nastroju ogon czy też wciskanie się kotów w stanowczo zbyt małe pudełka (w filmie koty

chowają się do garnków i słoików).

Muzyka autorstwa Michała Makulskiego delikatnie nawiązywała instrumentacją do czasów historycznych, przede wszystkim jednak podkreślała charakter emocjonalny scen. Tematem przewodnim całego filmu był walc, którego linia melodyczna powtarzała się w różnych aranżacjach.

4. WOKÓŁ DISNEYA I ANDERSENA. DLA DZIECI CZY DLA DOROSŁYCH?

Hans Christian Andersen jest bez wątpienia jednym z najbardziej rozpoznawalnych pisarzy, których twórczość, niezupełnie słusznie, zalicza się do dziecięcych. Jeśli myślimy o baśniach, myślimy - Andersen. Jeśli o filmach animowanych - Disney. Co ich łączy a co dzieli? Realizując autorskie adaptacje filmowe baśni Andersena, mam na ten temat kilka przemyśleń.

Gdy po realizacji *Lnu* postanowiłam odświeżyć sobie znane z dzieciństwa baśnie w nowym przekładzie Bogumiły Sochańskiej, otworzyły się przede mną zupełnie nowe przestrzenie poezji i radości zawarte w jego opowieściach.

„(...)Jarosław Iwaszkiewicz, na którego powołują się wszyscy polscy badacze Andersena, napisał: "Sposób pisania Andersena jest prawie nieprzetłumaczalny i w stylu jego leży jeden największych czarów tych opowieści" „

„(...) Siła dzieła Andersena jest tak wielka, że obroniło się ono mimo niedostatków większości przekładów - ale obroniło się nie w pełni. Do polskiego czytelnika przemawia anegdota, czyli baśń właściwa, której adresatem były dzieci, poprzez anegdotę obroniła się też refleksja filozoficzna adresowana do czytelnika dorosłego. Nie mieliśmy jednak szans poznać w pełni Andersena - kpiarza. Tragiczny i poważny w polskim odbiorze, prawdziwy Andersen miał także i drugą twarz: uwielbiał się bawić i chciał, by bawił się także dorosły czytający baśnie dzieciom. Zirytowany projektem pomnika, na którym miał być przedstawiony w otoczeniu dzieci, tak napisał do przyjaciela: "Moje baśnie są w takim samym stopniu dla dorosłych, jak dla dzieci {...} dzieci rozumieją tylko anegdotę, a dopiero dorośli dostrzegają i pojmują resztę {...} naiwność to tylko część moich baśni {...} w gruncie rzeczy to humor nadaje mim smak". (...)”⁵

Specyficzne poczucie humoru Andersena rzeczywiście ginie często we wcześniejszych przekładach. W poznaniu i coraz lepszym zrozumieniu stylu i ducha tego pisarza pomogły mi bardzo *Dzienniki 1825-1875*⁶ oraz *Książka z obrazkami bez obrazków*⁷, pierwsza pozycja otwierająca serię wydawniczą *Andersen dla dorosłych*. Miałam również przyjemność zapoznać się z niepublikowanym jeszcze, roboczym przekładem opowiadania *Driada*. Ten pełen dygresji, poetycki strumień świadomości okraszony niewymuszonym i delikatnym humorem w znaczącym stopniu wpłynął na moją aktualną pracę nad *Ole Śpijstodko*⁸. Staram się by podobnym, lekkim strumieniem płynęła

5 *Baśnie* Hans Christian Andersen/ tłum. Bogusława Sochańska, str. 223 wydawnictwo Media Rodzina 2005 r., ISBN 83-7278-138-9

6 *Dzienniki 1825- 1875*, Hans Christian Andersen/ wybór, przekład i opracowanie Bogusława Sochańska, wydawnictwo Media Rodzina 2014 r. ISBN: 9788372789426

7 *Książka z obrazkami bez obrazków*, Hans Christian Andersen, tłum. Bogusława Sochańska, wydawnictwo Driada 2018 r. ISBN 978-83-9459-904-1

8 oryg. *Ole-Lukaje*

narracja filmowa oraz by wydobyć z warstwy wizualnej naturalną poetykę, ideę słów zawrzeć w plastyce i kompozycji kadru. Znamiennym dla Andersena jest fakt, że poprawiał on swoje teksty wielokrotnie po czytaniu ich na głos. Zależało mu aby język opowieści był swobodny, zbliżony jak najbardziej do naturalnego stylu snucia opowieści przez bajora.

Kolejnym ciekawym i charakterystycznym dla baśni Andersena elementem są jego bohaterowie i tematy. Andersen potrafił wymyślić historię o wszystkim. Inspiracją mogła być ropucha o mądrych oczach, wysoki osiet czy nawet igła do cerowania. Rzeczywistość zawsze mieszała się jednak z wyobraźnią, poezją, niezwykłą empatią i duchowością. W każdej z moich dotychczasowych adaptacji filmowych Andersena staram się iść o krok dalej i próbuję coraz to nowych sposobów wierności adaptacyjnej. *Len*, jako pierwszy, opierał się głównie na wierności słowu. *To pewna wiadomość* zachowała oryginalną narrację tylko częściowo, miałam jednak wrażenie, że udało mi się w znaczącym stopniu uchwycić klimat. W *Ole Śpijśłodko* odchodzę niemal całkowicie od tekstu baśni zastępując je naturalnymi dialogami pomiędzy chłopcem Hjalmarem a "starszym, magicznym kolegą" Ole.

Żal Andersena z powodu infantylizacji i pochopnej klasyfikacji jego twórczości jako typowo dziecięcej, przywodzą mi na myśl samą sztukę animacji. Ona także z trudem broni się przed podobną etykietą. Jaka jest tego przyczyna?

Jak bardzo skrzywdzony został Hans Christian Andersen ekranizacją *Małej Syrenki* z wytwórni Walta Disneya, wiedziałam już dawno. Jako dziecko uwielbiałam jednak *Małą Syrenkę* i inne wielkie produkcje filmowe sygnowane przez Disney'a. Mroczne strony tej hollywoodzkiej indoktrynacji odkryłam niestety nieco później. Zdaniem Pawła Sitkiewicza, "Wujek Walt" stał się, poprzez swoją ekspansję, pierwszym wychowawcą najmłodszych i to na jego filmach dzieci poznają wzorce społecznych zachowań.

„Problem polega na tym, że nie ma pewności czy Disney realizował swoje filmy z myślą o dziecięcej publiczności. Wiele wskazuje na to, że nie. "Filmy Disneya - pisał Jack Zipes - nigdy nie były przeznaczone wyłącznie dla dzieci, były za to pomyślane tak, by urzec >dziecko< w każdym z widzów". Odwoływały się zatem do nostalgii za dzieciństwem lub po prostu infantylizowały publiczność, aby zrównać pod względem oczekiwań różne grupy wiekowe.”⁹

Ta ciekawa analogia z Andersenem, który także nie tworzył tylko dla dzieci, traci grunt w momencie gdy zdamy sobie sprawę z intencji obu twórców. Podczas gdy Andersen chował w szkatułce swych baśni głębokie refleksje nad życiem i zadawał trudne pytania, Disney opróżnił szkatułkę ze wszelkich mądrych treści i skupiał się na dekorowaniu wieczka.

Paweł Sitkiewicz cytując zdanie Jacka Zipesa, dochodzi wręcz do wniosku, że Disney rzucił na baśnie urok. Z pełną świadomością zawłaszczając bogatą tradycję literatury europejskiej i korzystając z jej popularności, wykorzystywał ją do własnych celów. Skupiony w największym stopniu na technice, jej nieograniczonych niemal możliwościach i budowaniu filmowego imperium animacji, spłaszczył przekaz lub wręcz odrzucał płynącą z pierwowzorów bajek i baśni wszelką myśl i mądrość.

Rzeczywiście w przypadku *Małej Syrenki* z Andersena pozostał tylko mglisty zarys głównego wątku historii, ani prawdziwy przekaz baśni ani tym bardziej duch autora, nie zmieścili się już w filmie, niestety.

„Gdy dzieci albo dorośli myślą dzisiaj o wielkich klasycznych baśniach, myślą Waltem Disneyem. Ich pierwsze i prawdopodobnie ostatnie wrażenie wyniesione z

⁹ *Małe wielkie kino* Paweł Sitkiewicz, str.108, wydawnictwo słowo/obraz/terytoria 2009, ISBN 978-83-7453-934-0

[lektury] tych opowieści [...] będzie pochodzić od Disneyowskich filmów, książek i artefaktów". Zipes, zaliczający się do grona konsekwentnych krytyków Disneya, oskarża jego wytwórnię o lekceważenie dziecka. "Najważniejszy był dla Disneya i innych producentów baśni filmowych był sposób, w jaki mogli >łowić< konsumentów - i nie dlatego, że wierzyli w artystyczne zalety filmów, które mogły przyczynić się do kulturalnego rozwoju dziecka, ale dlatego, że chcieli kontrolować dziecięce zainteresowania estetyczne i gusty konsumenckie." W konsekwencji dziecko miało lubić wszystko, pod czym będzie widniał charakterystyczny podpis Walta Disneya, a zarazem podchodzić z dystansem do tego, co Disneyowskie nie jest." ¹⁰

Jak widać problem ten nie dotyczy tylko ekranizacji wspomnianej przeze mnie *Małej Syrenki* i nie ogranicza się jedynie do samej adaptacji klasycznych baśni. Problem jest znacznie szerszy i bardziej złożony a ponadto niezwykle aktualny. Trzeba przyznać, że Walt Disney odniósł na polu komercjalizacji olbrzymi sukces a w dzisiejszych czasach ma wielu, godnych naśladowców. W środowisku animacji słychać głosy, że od dawna już nie zarabia się na emisji filmów ale na sprzedaży łączących się z nimi gadżetów i gier. Wiąże się to z coraz potężniejszym rozwojem szeroko rozumianego przemysłu filmowego oraz coraz to nowych sposobów promocji. Wszystko jest na sprzedaż. Nie chcę jednak zanadto rozwijać tego wątku, nie jestem także aż tak surowa w ocenie animacji komercyjnych. Boli mnie jednak, że w kinematografii dziecięcej i młodzieżowej, produkcje ambitniejsze stanowią mniejszość niemal niedostrzegalną. Dzieci powinny przecież poznawać różne filmowe i artystyczne perspektywy, tak samo jak my, dorośli - powinny mieć możliwość wyboru. Ze smutkiem zauważam, że wychowani na kanałach tematycznych młodzi ludzie, mają bardzo ograniczone pojęcie o tym czym jest i czym może być animacja a ich wyobraźnia wydaje się być wręcz uwięziona w klatce tego, co łatwe, modne i chwilowe.

5. *Miała jaja gospodyni*

Niezwykle humorystyczne oblicze Andersena miałam okazję poznać po raz kolejny podczas wspaniałej współpracy z Bogusławą Sochańską, która poprosiła mnie o zilustrowanie nieznanego dotąd w Polsce wierszyka *Miała jaja gospodyni* ¹¹.

Pragnąc wykorzystać potencjał mojego zawodu animatora, a także technikę animacji malarskiej, postanowiliśmy wraz z wydawcą розміścić 26 wersów tekstu na osobnych stronach a z ilustracji stworzyć sekwencję ruchu. Nie jest to typowy flip-book (kineograf) ponieważ aby animacja przy kartkowaniu była rzeczywiście płynna, potrzebowalibyśmy co najmniej 50 stron. Ilustracje musiały ponadto spełniać swoją funkcję podczas czytania wierszyka i odpowiednio korespondować z tekstem. Potrzebny był zatem kompromis pomiędzy płynnością przechodzenia jednej ilustracji w drugą a ich zawartością i indywidualną kompozycją.

Podczas czytania wierszyka od razu przyszedł mi do głowy pomysł z klepsydrą. Zmiany w ilustracjach polegały na przesuwaniu tej klepsydry w górę i odkrywaniu kolejnej. Dzięki takiemu rozwiązaniu miałam gotowy klucz kompozycyjny a jednocześnie szerokie pole do manewru jeśli chodzi o zabawę elementami nawiązującymi do tekstu. Ponieważ prace nad ostateczną wersją przekładu wciąż trwały a ja malowałam i animowałam ilustracje równolegle, nie obyło się bez zabawnych sytuacji. Kiedy na przykład miałam już daleko za sobą ilustrację do wersu "owieczki dwie kupię no i gęsi" a pani Bogusława

10 *Małe wielkie kino* Paweł Sitkiewicz, str. 109, wydawnictwo słowo/obraz/terytoria 2009, 978-83-7453-934-0

ISBN

11 *Miała jaja gospodyni* Hans Christian Andersen/ tłum. Bogusława Sochańska, wydawnictwo Driada 2018 r. ISBN 978-83-945990-9-6

zmieniła nagle koncepcję i ilość owieczek - nastąpiła konsternacja. Dzieci są bardzo bystre i jeśli w tekście pojawia się jakaś konkretna liczba, możemy być pewni, że nasi mili czytelnicy na pewno przyjrzą się ilustracji i policzą... Musiałymy zatem bardzo pilnować wszelkich podawanych ilości zwierzątek i pozostać w stałym kontakcie w tym, jakże niebezpiecznym temacie.

Kolejną ciekawostką w książeczce jest sposób rozmieszczenia tekstu na każdej ze stron z góry na dół oraz wyróżnienie pewnych wyrazów poprzez powiększenie i pogrubienie fontu. Moja propozycja była czysto intuicyjna podobnie jak wybór słów ale spotkała się z entuzjazmem ze strony tłumaczki i wydawcy. Zabieg ten nadał wierszykowi swoisty rytm a oprócz tego podnosił wizualną atrakcyjność strony. Zmieniające się położenie wersów na każdej ze stron, z góry na dół ciekawie korespondowało z ilustracjami odzwierciedlając kierunek animacji.

Aby było jeszcze ciekawiej, strony z tekstem delikatnie zmieniają kolor na przestrzeni całej książki. Pomysł ten nawiązywał do różnokolorowych, chińskich notesików i pamiętników jakie pamiętałam z dzieciństwa. Ach, co to był wówczas za szal! Miałam szczerą nadzieję, że efekt przechodzących stopniowo kolorów, spodoba się także współczesnym dzieciom.

Ostatnią wisienką na torcie kompozycji stron z tekstem było umieszczenie śladów kurzych łapek na marginesie. Tym razem nic nas nie ograniczało i łapki mogły animować się płynnie, jak przystało na prawdziwy kineograf. "Testy na dzieciach" wykazały wielką radość z tego prostego zabiegu. Po kartkach, od dołu strony, maszerowała niewidzialna kura, robiła małą pętelkę i wychodziła górą. Najmłodszy czytelnicy reagowali piskiem i chęcią powtórzenia zabawy.

Minusem wydania wydaje się być jednak zeszytowy format - na początku proponowałam kwadrat - rodzaj papieru oraz błyszcząca, lekko tylko usztywniona okładka. Po rozmowie z Wydawnictwem doszliśmy do wniosku, że jeśli dojdzie do wznowienia druku, trzeba będzie wprowadzić zmiany w materiałach.

Miała jaja gospodyni to mój ilustratorski debiut. Wydawnictwo Driada ma jednak w planach wydanie kolejnych, nieznanych dotąd w Polsce wierszyków Andersena i o ile kineograf sprawdzi się na rynku wydawniczym, będziemy kontynuować współpracę w takiej właśnie formie. Mamy także nieśmiałe plany wydania zrealizowanych przeze mnie baśni z kadrami i sekwencjami animacji z filmów. To wszystko plany na przyszłość ale cieszy mnie niezmiernie fakt, że powoli Andersen staje się moją osobistą specjalizacją.

6. OPIS OSIĄGNIĘCIA ARTYSTYCZNEGO

To pewna wiadomość! z cyklu *Namaluj mi bajkę...*, animacja malarska na płótnie, prod. TvSFA Poznań 2014

„Straszna historia! - powiedziała pewna kura w tej części miasta, w której historia ta się nie wydarzyła.”¹²

Akcja przepełnionej humorem baśni H.C. Andersena *To pewna wiadomość!* rozgrywa się w pewnym małym miasteczku w społeczności kur i innego ptactwa, nie tylko domowego. Jednak głównym bohaterem jest tak naprawdę...plotka. Po wstrząsającym wstępie przenosimy się do kurnika, w którym cała historia się rozpoczęła i dalej śledzimy ją już chronologicznie. Plotka bierze swój początek od niewinnego skubania piórek przez pewną

¹² *To pewna wiadomość!* ze zbioru *Baśnie* Hans Christian Andersen, tłum. Bogusława Sochańska, wydawnictwo Media Rodzina 2005, ISBN 83-7278-138-9

białopiórą kwokę po czym, przekazywana "z dzioba do dzioba" urasta do tragedii, opisanej na koniec w krajowej gazecie.

„Pięć kur - mówiono - wyskubało sobie pióra, żeby pokazać, która najbardziej schudła z miłości do koguta, a potem zadziobały się do krwi i padły martwe, przynosząc wstyd rodzinie i wielką stratę właścicielowi.”¹³

Przyznam, że miałam odrobinę wątpliwości czy oryginalna forma tego przekazu nie będzie dla dzieci zbyt drastyczna. Doszłam jednak do wniosku, że przecież nic takiego nie wydarzyło się naprawdę i cała opowieść właśnie do tego się sprowadza. Wyolbrzymienie tragedii służy tutaj słusznemu celowi.

Plotka jest stara jak świat i działa niczym zabawa w głuchy telefon - wersja ostateczna przekazu ma najczęściej niewiele wspólnego z faktycznym wydarzeniem. Tak było, jest i będzie zawsze. Dziś, w dobie komunikacji sieciowej, pojęcie "fake news" weszło już na stałe do dialektu internautów a najprzeróżniejsze, nieprawdziwe informacje rozprzestrzeniają się z szybkością światła.

Wedle mojej aktualnej wiedzy (a także samej Bogusławy Sochańskiej, która dokonywała wyboru tłumaczeń listów i dzienników), Andersen nie wspominał co bezpośrednio skłoniło go do napisania baśni *To pewna wiadomość!*. Wiadomo jednak jak bardzo przeżywał i złościł się na najrozmaitsze pogłoski dotyczące jego osoby. Starając się je prostować przy każdej sposobności czuł się jednak bezsilny wobec ich ekspansji.

Plotkarskie środowisko zostało przedstawione w baśni jako stada kur zamieszkujących różne kurniki - tytułowa "pewna wiadomość" wychodzi z resztą z jednego z nich. Kurierami plotki stają się dzikie ptaki - sowy, wróble i gołębie. Dzięki nim przekaz powraca w końcu do kurnika, z którego wyszedł. Jego forma jest już jednak tak zmieniona, że Kura Białopióra nie rozpoznaje własnej historii a jako moralna matrona, reaguje słusznym oburzeniem. Żeby było zabawniej - to właśnie ona postanawia przekazać do gazety przerażającą historię o nieszczęśliwej i tragicznej w skutkach miłości. Taki finał pokazuje nam absurd plotkarstwa w całej okazałości.

Co ciekawe, informacja w gazecie w ostatnich zdaniach baśni, wspomina o właścicielu kurnika, który poniósł wielką stratę. Nigdzie wcześniej postaci ludzkie nie występowały i akcja toczyła się tak jak gdyby to kury i inne ptactwo domowe byli właściwymi mieszkańcami miasta. Podczas pisania scenariusza poszłam właśnie tym tropem i przedstawiłam miejsce akcji jako małe, "kurze miasteczko". Na etapie projektowania scenografii inspirowałam się amerykańskimi osiedlami domków jednorodzinnych na przedmieściach, które kojarzą się w naszej kulturze z jednej strony jako wzór przykładowego życia dobrze sytuowanej klasy średniej a z drugiej, w kontraście do klimatu reklam płatków śniadaniowych, mają w kinie bogatą historię jako źródła mrocznych i brudnych sekretów. Ta fałszywa moralność pod maską uśmiechniętej rodziny zamieszkującej idealny dom z perfekcyjnym ogródkiem od razu skojarzyła mi się ze swoistą "dulszczyzną" postaci w baśni Andersena. Zaprojektowałam więc miasteczko z jasnych kurników na wzór takiego właśnie osiedla.

Inspirując się *Blue velvet*¹⁴, *American beauty*¹⁵ oraz *Forrestem Gumpem*¹⁶ pomyślałam też od razu o muzyce a także o sekwencji ujęć otwierających i kończących film. Panorama miasteczka z lotu ptaka na początku koresponduje z ostatnim ujęciem, w którym kamera podąża za wlatującym w niebo piórkiem. Nie mogłam odpuścić sobie także nawiązania

13 Tamże

14 *Blue velvet* 1996 r, reż. David Lynch

15 *American beauty* 1999 r. reż. Sam Mendez

16 *Forrest Gump*, 1994, reż. Robert Zemeckis

do czerwonych róż i nienagannyh białych płotków - cudownego symbolu idealnego mieszczaństwa ukazanych zarówno w obrazie Lyncha jak i Sama Mendeza. Szlagier Bobby'ego Vintona *Blue velvet* oraz ścieżka muzyczna z *American Beauty*, które podłożyłam pod animatiki stały się w późniejszym czasie referencją dla kompozytora, Michała Makulskiego.

Po zadbaniu o klimat i scenografię przyszła pora na bohaterów. W oryginale baśni żadna z postaci nie jest szczególnie wyróżniona i opisana, wyjątek stanowi kura Białopióra od której plotka bierze swój początek i do której wraca. W filmie jednak postanowiłam zaakcentować rolę kury antagonistki, która jako pierwsza puszcza w obieg kalumnię. Kura Czarna została przeze mnie przedstawiona jako powszechnie nie lubiana i pozostająca w opozycji do popularnej i szanowanej Białopiórej. Scena kolejki do kurnika odzwierciedla szczeble hierarchii w stadzie - kiedy zjawia się biała matrona, wszystkie kury z chęcią ją przepuszczają. Każda też chce być jak najbliżej niej, dlatego Czarna zostaje stopniowo zepchnięta na sam koniec kolejki. Kiedy Kury siedzą już na swoich grzędach, Białopióra czesząc piórka traci jedno z nich i komentuje to żartem, że im więcej się będzie skubać tym będzie piękniejsza. Wszystkie kury śmieją się po czym zasypiają. Powodowana zazdrością Czarna budzi jedną z towarzyszek i dzieli się opinią, że to niegodne oskubywać się aby ładnie wyglądać. Jej zdanie nie budzi jednak zainteresowania i prawdopodobnie nic by z niego nie wynikało gdyby nie fakt, że tuż obok kurnika, na gałęzi siedziała Pani Sowa i wszystko słyszała... Dodając oczywiście swoje trzy grosze, leci do koleżanki opowiedzieć jej jak to w pobliskim kurniku jest taka jedna niemoralna kura, która wyskubuje sobie pióra na oczach koguta! Aby uatrakcyjnić informacje prezentuje wyrywanie piór na własnym przykładzie. Obie kumy lecą podzielić się tą informacją z gołębiami, potem przechwytuje ją wróbel i plotka leci w miasteczko za każdym razem zmieniając nieco treść. Kiedy w końcu wraca do kurnika z którego wyszła, jedynie Czarna ma jakieś dziwne przeczucia... Zaczyna zdawać sobie sprawę, że jej interpretacja słów Białopiórej może mieć jakiś dziwny związek z informacją o tragedii wyskubanych pięciu kur i dyskretnie usuwa się w cień. Nikt na nią jednak nie zwraca uwagi a bohaterką dnia znów zostaje Białopióra. Oburzona tak niemoralnym zachowaniem nieznanym kwok postanawia zrobić wszystko by ta historia trafiła do gazety i została opublikowana ku przestrodze! Całe stado biegnie jej towarzyszyć a Czarna znów zostaje sama. Kiedy zupełnym przypadkiem gubi piórko, przerażona zaczyna się rozglądać czy aby nikt tego nie widział. Wie już jaką siłę ma plotka. Czy czegoś ją to nauczy? Wydaje się, że tak.

Pomimo iż Andersen nie skupiał się na budowaniu charakterów postaci, opowiada o nich mimochodem cały przebieg historii. Każda z postaci ma jak najlepsze intencje i żadna nie zauważa swoich błędów. Kwintesencją jest tutaj Białopióra, która przedstawiona z początku jako moralna i szanowana tak naprawdę najbardziej ze wszystkich przyczynia się do rozprzestrzenienia nieprawdziwej wiadomości. Czarna jako zły charakter, paradoksalnie wynosi najwięcej obiektywnych refleksji z tego doświadczenia.

Na szczęście, zarówno w baśni jak i mojej adaptacji filmowej, obiekt plotki pozostaje anonimowy i nikt tak naprawdę nie cierpi. W naszym świecie bywa jednak niestety inaczej.

Wierność adaptacyjną względem literackiego pierwowzoru oceniam dość wysoko. W przeciwieństwie do *Lnu*, w którym wszystkie kwestie czytane są przez jednego narratora, Jerzego Stuhra, w "To pewna wiadomość!" poszłam o krok dalej mieszając tekst oryginalny z dopisanymi dialogami. Wydawać by się mogło, że wykorzystanie tekstu baśni 1:1 to pójście po linii najmniejszego oporu i zupełnie nie o to chodzi w adaptacjach. Moja decyzja była jednak przemyślana i miała na uwadze przede wszystkim zachowanie bogactwa języka Andersena i jego charakterystycznego stylu, szczególnie pięknie wybrzmiewającego w nowych tłumaczeniach. Było mi zwyczajnie żal rezygnować z tego cudu. Interpretacje Jerzego Stuhra uważam z resztą za absolutnie genialne. Stwarzając

postać Czarnej i ukazując nieco więcej relacji pomiędzy wszystkimi ptakami, miałam wewnętrzne poczucie, że poszerzam przekaz jednocześnie nie zmieniając niczego z wymowy baśni i zachowując swoisty, andersenowski humor.

Warstwa plastyczna filmu wynika bezpośrednio z zastosowanej dwuklatkowej techniki malarskiej, która wydała mi się wręcz idealna do swobodnej animacji trzepotu skrzydeł. Jedyne wyjątkiem stanowi sekwencja rysunkowa stylizowana na stary film z projektora, na którym widzimy w skrócie wizję rozwoju plotki. Kolory w filmie są żywe i czyste, takie jakie lubię ja i jakie zazwyczaj podobają się dzieciom. Jednocześnie sposób malowania - nieco szerszym gestem, unikanie szczegółów, operowanie plamą - pozwalał na ogólne wrażenie lekkości i swobody. Zarówno dzięki paletce barwnej jak i przystępnym, bajkowym projektom postaci, miałam nadzieję "kupić" najmłodszą widownię i sprawić, by poszerzyły swoje zainteresowania o animacje nieco inne niż te, które oglądają na co dzień na kanałach tematycznych telewizji cyfrowych.

7. KILKA SŁÓW O OLE ŚPIJSŁODKO I CYKLU NAMALUJ MI BAJKĘ...

Jak już wspomniałam na początku pracy, od ponad dwóch lat pracuję nad adaptacją jednej z najpiękniejszych baśni Andersena *Ole Lukøje* (oryg.). Jest to chyba największe wyzwanie z jakim do tej pory miałam okazję się zmierzyć - zarówno pod względem interpretacji baśni jak i techniki jej realizacji. Sama postać Ole (Śpijsłodko, Zmruż-oczko) wzorowana jest na mitologicznych bogach snu i śmierci (Hypnos, Morfeusz, Tanatos) i jest swego rodzaju odpowiednikiem obecnego w niemieckim folklorze Piaskuna (Piaskowy dziadek, Sandmann), z tą jednak różnicą, że Piaskun aby uspić dzieci, sypie im w oczy piasek a Ole, nieco łagodniej przyska ciepłym mlekiem.

W pierwowzorze literackim Ole przez siedem dni przychodzi do pewnego chłopca o imieniu Hjalmar i zabiera go ze sobą w senne podróże. Ostatniego dnia przedstawia mu swojego Brata - Śmierć i przekonuje, że nie należy się go obawiać.

Celem baśni Andersena jest zatem ukojenie dziecięcych lęków przed śmiercią a także, przy okazji, przed ciemnością i snem jako takim. Tym właśnie tropem poszłam podczas pisania scenariusza - ponieważ, zarówno ilość przygód jak i stopień ich skomplikowania (Andersen traktował kolejne sny jako mini baśnie) są niemożliwe do przedstawienia w formacie 13 minut - zdecydowałam się wybrać kilka motywów i na ich podstawie ułożyć własne wizje snów. Przede wszystkim jednak skupiłam się na konsekwentnym prowadzeniu narracji do celu: spotkania z drugim Ole dla którego pretekstem w filmie stała się tęsknota za zmarłą Babcią.

Istotą sennych przygód Hjalmara u Andersena jest przede wszystkim dobra, wspólna zabawa i nieograniczona niczym dziecięca fantazja, dlatego też nie miałam poczucia, że modyfikując ich przygody rozstaję się w jakikolwiek sposób z ideą pisarza. W ciekawym przedstawieniu przyjacielskich relacji pomiędzy Ole a Hjalmarem pomogli mi aktorzy - Marcin Sosiński i Franek Koronkiewicz, mój syn, którzy na planie mieli świetny kontakt i po prostu dobrze się ze sobą bawili. Dialogi napisałam specjalnie dla nich pozostawiając niewielki margines na improwizację na planie. Chcąc uzyskać kontrast pomiędzy światem kreowanym a rzeczywistym, zdecydowałam się bowiem na użycie rotoskopii. Dzięki nagrany wcześniej referencjom żywego planu, mogę swobodnie łączyć elementy animacji „z wyobraźni” z ruchem postaci i osadzać wszystko w wykreowanej przez siebie malarsko rzeczywistości. Jest to moja pierwsza próba animacji rotoskopowej, do której zawsze podchodziłam z dużym dystansem. Cieszę się jednak z tego doświadczenia i zbliżając się do połowy animacji w filmie, nie żałuję tej decyzji. Praca na planie była jednak trudna, w szczególności ze względu na czasowy reżim. Czas trwania ujęć w storybordzie zaplanowałam bowiem pod kątem animacji, rzeczywistość pokazała jak bardzo był on

rozbieżny z aktorską interpretacją. Z tego względu do montażu animatiku podchodziłam kilkakrotnie, podejmując trudne decyzje o usuwaniu niektórych scen na rzecz dłuższych, najlepiej zagranych ujęć i pozostawiając także miejsce na własne, malarskie impresje bez aktorów. Znacząca inspiracją w przełożeniu sennych przygód Hjalmara na język animacji malarskiej były dla mnie dzieła surrealistów, w szczególności Rene Magritte'a.

Animację maluję na deskach, na dużych formatach 120 x 70, szerokimi pędzlami, pozostając przy żywej, czystej paletce barw.

Z okazji inauguracji wystawy zbiorowej "ANIMATED PAINTING - paintings as films" w Muzeum Techniki w Dreźnie (Technische Sammlungen Dresden) 11 kwietnia 2019, zmontowałam krótki zwiastun filmowy *Ole Śpijśłodko*, który możecie Państwo zobaczyć na płycie DVD wraz z filmem *To pewna wiadomość!*.

8. DYDAKTYKA

Moja praca dydaktyczna podzielona jest na dwa współpracujące ze sobą ściśle obszary : nauczanie podstaw animacji oraz realizację filmu animowanego. W obu tych dziedzinach staram się przekazać studentom własne doświadczenia na polu reżyserii, animacji autorskiej oraz pracy w zespole.

8.1 PODSTAWY ANIMACJI

Przedmiot Podstawy animacji prowadzę w PWSFTviT w Łodzi od 2012 roku. W swoim programie korzystam zarówno z klasycznych ćwiczeń animacji takich jak: piłka, bańka mydlana, ołowiana kula, chody ludzi i zwierząt, chody z charakterem, synchronizacja mowy jak i własnych, autorskich pomysłów. Moim celem jest aby studenci po roku uczestnictwa w zajęciach znali podstawowe zasady jak i różne techniki animacji płaskiej : rysunek, wycinanka, materiały sypkie. Ćwiczenia rejestrowane za pomocą aparatów cyfrowych z wykorzystaniem oprogramowania Dragonframe.

W ćwiczeniach z ruchu ludzi i zwierząt zwracam baczną uwagę na anatomię i mechanikę ruchu. Postaci mogą być uproszczone, powinny jednak zachować prawidłowość z zakresie położenia i ruchu stawów. W tym ćwiczeniu namawiam studentów do obserwacji siebie nawzajem, pokazuję często na własnej osobie na co powinni zwracać uwagę, co jest w danym momencie motorem ruchu, czy idzie z kolana czy uda, jak zachowuje się przy tym reszta ciała. Muszę przyznać, że często jestem królikiem doświadczalnym na własnych zajęciach. W przypadku ruchu zwierząt także odwołuję się do natury. Zdarza mi się przywieźć na zajęcia kogoś z własnych kotów, "pożyczyć" psa od kogoś ze studentów, w ostateczności analizujemy filmy z internetu. Ponieważ prywatnie interesuje się jeździectwem a w szczególności biomechaniką ruchu jeźdźca i konia, mam poczucie, że potrafię przedstawić ten temat dość wyczerpująco. Często jako ciekawostkę pokazuję studentom filmy *Horses Inside Out* oraz *Dog's Inside Out* z klinik szkoleniowych Gilian Higgins¹⁷. Malowane nietoksyczną farbą i w spokojnej atmosferze konie, psy a także ludzie w znakomity sposób odkrywają co się dzieje wewnątrz ciała, jak pracują stawy i jak przebiega cały ruch. Staram się aby studenci w jak najmniejszym stopniu korzystali z dostępnych w internecie instruktażowych video ponieważ każda animacja jest już do pewnego stopnia przetworzeniem i nawet wielcy animatorzy nie ustrzegają się czasem przed anatomicznymi błędami, których nie warto powielać. Oczywiście takie materiały mogą być na pewnym etapie bardzo pomocne i dzięki rozbiciu na fazy, pozwalają studentom zrozumieć schemat. Za najlepszą podstawę zawsze uważam jednak obserwację natury.

17 <https://www.horsesinsideout.com/>

Jednym z ćwiczeń jakie zaadoptowałam po Profesorze Urbańskim jest temat żywiołów w soli i surowej wycinance z dartego lub ciętego grubymi nożycami kartonu. Kontakt studentów z materiałami sypkimi zawsze jest bardzo emocjonujący i kończy się podobnie. Jedni studenci zakochują się w tej technice, inni nie chcą mieć z nią już nigdy więcej do czynienia. Niemniej jednak ćwiczenia z animacji żywiołów uważam za bardzo pouczające, otwierające nowe możliwości, rozwijające kreatywność i zmysł obserwacji.

Jako, że moją specjalnością są zwierzęta, jednym z autorskich ćwiczeń jakie proponuje studentom jest "zwierzę-zagadka". Zadanie polega na uchwyceniu istoty ruchu zwierzęcia w wycinance za pomocą jak najmniejszej ilości elementów i jak najmniejszej sugestii kształtem. Zaobserwowałam wiele korzyści płynących z tego ćwiczenia. Nauka obserwacji, konieczność uproszczenia formy, nabywanie umiejętności animowania w sposób jak najbardziej sugestywny, kontrola płynności i tempa i ruchu. Po pojedynczym kadrze mamy mieć problem z domysleniem się co to za zwierze, rozwiązanie zagadki ma objawić się dopiero w animacji. Uproszczenie formy uważam za jedną z najbardziej istotnych korzyści, praktycznie nie do zrealizowania w innych, klasycznych ćwiczeniach.

Ponieważ przedmiot trwa tylko rok, jestem zmuszona do wyznaczania ćwiczeniom kilku celów jednocześnie. I tak na przykład przy okazji nauki synchronizacji mowy (lip sync), studenci mają za zadanie wykazać się pomysłem i umiejętnością przedstawienia emocji na twarzy animowanej postaci a także wykorzystać ruch ciała w planie średnim.

Mając w pamięci własne problemy podczas debiutu w zawodzie animatora, przygotowałam studentom ćwiczenie pt. "taniec" polegające na wzajemnej komunikacji i współpracy projektanta postaci, animatora głównego i fazisty. Niezbędnym elementem tejże współpracy jest umiejętność punktowania muzyki i planowania animacji na recepcie wraz z dokładnymi wytycznymi dla fazisty. Animacja cudzych projektów plastycznych i pilne trzymanie się ich wytycznych jest dla młodych twórców zadaniem mało wdzięcznym ale za to pełna swoboda w wymyślaniu choreografii dla postaci na stanowisku animatora głównego, w znacznym stopniu rekompensuje te trudności i rozwija kreatywność. Każdy ze studentów obsadzony jest we wszystkich trzech funkcjach.

Aby równolegle z nauką rzemiosła rozwijać także wyobraźnię, proponuję studentom autorskie ćwiczenie z wizualizacji dźwięku. Wybieramy najczęściej dźwięki dziwne, nieoczywiste a celem ćwiczenia jest znalezienie ekwiwalentu w obrazie w postaci faktury, koloru i rytmu. Jest to zadanie typowo abstrakcyjne i zachęcające do twórczych poszukiwań.

Z nostalgią wspominam zajęcia fakultatywne z Animacji płaskiej jakie miałam przyjemność prowadzić przez dwa lata. Były one świetną kontynuacją Podstaw i czasem, który można było poświęcić na szlifowanie ze studentami wybranych zagadnień oraz eksperymenty formalne.

8.2. REALIZACJA FILMU ANIMOWANEGO

Realizacja filmu animowanego to wiodący przedmiot na naszym kierunku. Miałam zaszczyt pracować na nim jeszcze jako asystent i uczyć się od Piotra Dumały. Po obronie doktoratu, od 2015 roku prowadzimy zajęcia z Realizacji w duecie z Mariuszem Wilczyńskim. Współpraca z tak znakomitymi twórcami to dla mnie świetne doświadczenie. Każdy projekt jest wyzwaniem zarówno dla studenta jak i dla nas, na każdym filmie uczy się czegoś wspólnie a także od siebie nawzajem.

Opieka nad etiudą promocyjną to wielka odpowiedzialność i zadanie niezwykle delikatne. Większość młodych ludzi to osoby bardzo wrażliwe, które z jednej strony trzeba utrzymać w ryzach szkolnych wymagań a z drugiej pomagać im rozwijać skrzydła. Bywa, że w swoich filmach poruszają tematy bardzo osobiste i wówczas współpraca jest szczególnie

wymagająca. Na przestrzeni lat wciąż uczę się co oznacza bycie dobrym pedagogiem i opiekunem filmów. Chociaż wydawać by się mogło, że podsuwanie studentom różnych kierunków i rozwiązań jest dobrym pomysłem, w rzeczywistości efekt bywa czasem odwrotny do zamierzonego. Zdarzają się studenci, którzy chętnie korzystają ze wspólnej "burzy mózgów", część z nich jednak czuje - zupełnie niepotrzebnie - że nie może wykorzystać czyjegoś pomysłu do realizacji własnego filmu. W momencie blokady twórczej, staram się wytłumaczyć studentom, że dobry reżyser nie wpada sam na wszystkie pomysły tylko korzysta z opinii innych i dokonuje świadomego wyboru co chce wykorzystać a czego nie. Nie zabiera mu to w żaden sposób prawa do autorstwa całości dzieła. Przyjęcie tego faktu do wiadomości jednym przychodzi łatwiej, innym trudniej i nie można nic na to poradzić. Czasem proponuję wykonanie dodatkowych ćwiczeń storybordowych lub prób animacji, które mają na celu odblokowanie studenta i odkrycie przez niego samego nowych rozwiązań.

Ciekawym przykładem na wspaniały finał takiej właśnie "burzy mózgów" była nasza wspólna praca nad projektem Renaty Gąsiorowskiej pt. *Cipka*. Renata doskonale wiedziała co chce zrobić i dlaczego, cały scenariusz był spójny, pozostały do dopracowania niewielkie tylko szczegóły. Pierwszym etapem była próba oczyszczenia ze zbędnych elementów narracji. Podczas rozmowy wymienialiśmy się opiniami co uważamy za potrzebne a co nie. Kolejnym, najbardziej zabawnym krokiem było wymyślanie różnych przygód dla tytułowej bohaterki. Renata sama podjęła wszelkie ostateczne decyzje ale wydawała się być bardzo zadowolona z przerzucania się pomysłami i kilka z nich wykorzystano z sukcesem w filmie. *Cipka* zdobyła kilkadziesiąt nagród na całym świecie a cały film można obejrzeć na serwisie Vimeo.

Jestem zdania, że zarówno wybór tematu jak i sposób jego przedstawienia zawsze powinien zależeć od studenta i opiekun nie powinien zbyt ingerować w projekt. Nie ma czegoś takiego jak zły temat - może być tylko ciekawie albo nieciekawie potraktowany. Zawsze staramy się namawiać studentów do odkrywania nowych ścieżek, eksperymentów narracyjnych czy formalnych. Szkoła to przecież najlepszy czas na rozwój i wychodzenie ze strefy komfortu. Rolę opiekuna postrzegam zatem jako wsparcie na każdym z etapów - od pomysłu, poprzez poszukiwania właściwej formy i środków wyrazu języka filmowego animacji, wyrazu artystycznego, aż po korekty typowo warsztatowe, dotyczące zasad dobrego rzemiosła.

9. PODSUMOWANIE

Praca nad powyższym Autoreferatem była dla mnie świetną okazją do głębszego zastanowienia nad sobą samą i moją własną drogą twórczą. Nie lubię pisać o sobie ale muszę przyznać, że konieczność przeanalizowania własnej pracy i metod dydaktycznych którymi żyję na co dzień, ale nie zastanawiam się nad nimi aż tak drobiazgowo, sprawiła, że dalsze moje cele wyklarowały się jeszcze jaśniej.

Na pewno zamierzam ukończyć cykl *Namaluj mi bajkę...*, a może nawet rozszerzyć go o kolejne filmy. Mam poczucie, że w animacji malarskiej i baśniach Andersena mam jeszcze wciąż wiele do odkrycia.

Dla „pozostania przy zdrowych zmysłach” i dla własnego rozwoju artystycznego zamierzam znaleźć nieco czasu na własne eksperymenty twórcze i filmy "dla siebie" w zupełnie innych technikach. Mam wiele pomysłów, notatek w dzienniku przybywa a ja wciąż nie mam czasu na ich realizację... Bardzo dobrą odskocznią była dla mnie dorywcza praca w charakterze animatora przy filmie *Zabij to i wyjedź z tego miasta* Mariusza Wilczyńskiego (premiera 2019). Pomimo iż mój wkład był bardzo skromny ze względu na równoległą realizację *Ole Śpiśtodko*, bezpośredni kontakt z filmem animowanym "nie dla

dzieci" i powrót do animacji rysunkowej sprawiły mi wielką przyjemność i ulgę. Lubię różnorodność i chętnie podejmuję się drobnych prac, także operatorskich oraz montażowych, żeby nie utonąć zupełnie w farbie i zrobić coś - dla odmiany - z szybkim efektem.

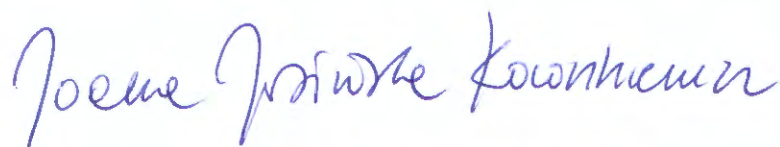
Spodobała mi się także praca ilustratora i mam nadzieję na kontynuację pracy w tej dziedzinie, zwłaszcza jeśli miałyby to być kolejne, nowe wierszyki Andersena.

Mam również zamiar wprowadzić pewne zmiany w programie Podstaw animacji i pomimo małej liczby godzin, więcej czasu przeznaczyć na zajęcia typowo warsztatowe, na których studenci będą pracowali wspólnie pod moją opieką. Taki format mam już w tej chwili jednak w mniejszym wymiarze niż bym tego oczekiwała. Studenci często unikają pracy podczas zajęć argumentując, że lepiej im się rysuje w domu... Jednak przymuszeni z góry narzuconą formułą warsztatów, wychodzą z pracowni niezwykle zadowoleni z efektów własnych działań.

Liczę też na możliwość wznowienia fakultetu Animacji płaskiej, na którym studenci mogliby kontynuować naukę warsztatu. Co roku w ankietach poruszany jest ten temat, studenci naciskają sami aby zajęć poświęconych wyłącznie animacji było w programie więcej. Oprócz tego widzę potrzebę stworzenia "Koła eksperymentalnego" na którym mogłabym pracować wraz ze studentami, rozwijając kreatywność zarówno ich jak i własną, bez obciążenia potrzebą stworzenia "wielkiego dzieła". Animacja dla przyjemności, radość z animowania - wiem, że wielu studentom w późniejszych latach zwyczajnie tego brakuje.

Chciałabym także wprowadzić do programu nauczania zajęcia z Toon Boom Harmony. Jak już wspomniałam kilkudniowe warsztaty nie wystarczą aby poruszać się w programie, niezbędna jest praktyka. Po rozmowach z kolegami z uczelni rozważam jednak wzięcie udziału w kursie szkoleniowym i opracowanie zestawu kilku podstawowych ćwiczeń animacyjnych, które studenci mogliby wykonywać w trakcie roku szkolnego w ramach zajęć z Podstaw lub fakultetu. Dzięki takiemu rozwiązaniu mogliby uczyć się jednocześnie animacji i obsługi programu.

Film animowany i Szkoła są moim życiem i pasją jednocześnie. Mam wielkie szczęście, że mogę robić w życiu to, co lubię i miejsce w którym dziś jestem zawdzięczam wielu wspaniałym osobom, których los na mojej ścieżce postawił. Mam nadzieję, że zarówno moja droga twórcza jak i cele dydaktyczne opisane w niniejszej pracy staną się dla kogoś drobną inspiracją we własnej pracy artystycznej lub pedagogicznej.



Joanna Jasińska Koronkiewicz

SPIS TREŚCI

1. Filmy studenckie	3
1.1. <i>Ebarany</i>	3
1.2. <i>Tabun</i>	3
1.3. <i>Cello</i>	4
1.4. <i>Mileńka</i>	5
1.5. <i>Dunia – tam i z powrotem</i>	5
2. Co dalej? Dorobek artystyczny po studiach.....	6
2.1. <i>Lodowa góra</i>	7
2.2. <i>Len</i>	8
2.3. <i>Dies irae</i>	10
2.4. <i>Miś Fantazy: Kostka Zagadki</i>	10
2.5. <i>Złota jabłoń</i>	11
2.6. <i>Ballada</i>	11
3. Dorobek twórczy po doktoracie.....	12
3.1. <i>Apolejka i jej osiołek</i>	12
3.2. <i>O psach i kotach</i>	14
4. Wokół Disneya i Andersena. Dla dzieci czy dla dorosłych?.	16
5. <i>Miała jaja gospodyni</i>	18
6. Opis osiągnięcia artystycznego <i>To pewna wiadomość!</i>	19
7. Kilka słów o <i>Ole Śpijśłodko</i> i cyklu <i>Namaluj mi bajkę</i>	22
8. Dydaktyka.....	23
8.1. Podstawy animacji	23
8.2. Realizacja filmu animowanego	24
9. Podsumowanie.....	25