

CZĘŚĆ PRAKTYCZNA

Film „Polowanie”

Częścią praktyczną rozprawy doktorskiej jest 30 min film fabularny pod tytułem *Polowanie*. Film opowiada historię młodego ambitnego aktora, który próbując odnaleźć się w zawodzie ima się różnych zleceń reklamowych i gra w offowym teatrze założonym z kolegami aktorami. Na planie reklamy poznaje Ewę scenografkę, która okazjonalnie statystkę w reklamach. W tym samym czasie od swojego agenta otrzymuje niecodzienną pracę zleconą agencji przez dużą międzynarodową korporację. Ma udawać na potrzeby kontaktów biznesowych specjalistę od PR. Bohater świetnie sprawdza się w swojej roli i błyskawicznie zaczyna wspinać się po szczeblach kariery wykonując coraz trudniejsze zadania dla korporacji. Nie zauważa jednak, że system w który dał się wciągnąć kryje za sobą pułapkę.

Bohater ma osobowość narcystyczną. W sukcesach zawodowych szuka potwierdzenia własnej wartości. Chce zostać za wszelką cenę doceniony za swoją grę. Cieszy się kiedy wydaje mu się że, wszyscy się nabierają na jego kreację.

Jest to historia o młodym człowieku łakącym sukcesu, który nie zdaje sobie sprawy z brutalnych i bezwzględnych mechanizmów jakimi rządzi się świat. Wchodzi pozoru nie szkodliwe układy. Wydaje mu się, że jest wytrawnym graczem, zdolnym manipulatorem w efekcie zostaje wykorzystany przez silniejszych graczy.

W głównym bohaterze widzę postawę reprezentowaną przez wielu młodych ludzi, którzy w osiąganiu swoich celów osiągnęli dużą sprawność dzięki umiejętnemu tworzeniu opłacalnych kontaktów międzyludzkich, a ich działanie cechuje chłodny konformizm.

Historia sensacyjna jest tu pretekstem do pokazania drogi bohatera i konsekwencji podejmowanych przez niego decyzji.

Koncepcja narracji wizualnej filmu powstała w ramach badań: Metody wykorzystania Kamery Black Magic w utworach audio wizualnych (film, animacja, video art, instalacja wykorzystująca projekcję).

Film powstał na modelu Black Magic Pocket. Przestrzeń tonalna tej kamery odpowiada przestrzeni tonalnej taśmy 16 mm. Bardzo wygodny system zapisu Raw pozwala na bardzo elastyczną korekcję kolorystyczną w ramach bardzo szerokiej jak na tego typu kamerę przestrzeni tonalnej. Przy przemyślanej pracy z różnymi typami światła

naturalnego i sztucznego oraz późniejszej korekcji kolorystycznej daje to bardzo wyrazisty wizualny efekt. Kamera ta świetnie sprawdza się w trudnych warunkach ekspozycyjnych. Ma lekką konstrukcję idealną do prowadzenia jej z ręki. System zapisu oraz system późniejszej postprodukcji obrazu jest bardzo efektywny zarówno jeśli chodzi o rozmiar plików jaki ich kompatybilność z różnymi programami montażowymi i postprodukcyjnymi.

Wszystkie te aspekty techniczne wykorzystałem przy tworzeniu kontrastowej i stonowanej barwnie estetyki filmu. Estetyki obrazującej fabularną drogę głównego bohatera i pokazują zachodzące w nim zmiany. Kamera z ręki pozwoliła na szybkie przenoszenie punktu skupienia z inscenizacji w planach ogólnych na reakcje i obserwacje protagonisty w planach bliskich. Sposób prowadzenia kamery wprowadza język narracji płynnie przechodzący od subiektywnego oglądu bohatera do oglądu obiektywnego.

Zdjęcia są realizowane w dużej mierze przy świetle zastanym. Wiele lokacji są to miejsca zastane lub poddane niewielkim adaptacją scenograficznym na potrzeby opowiadanej historii.

W pracy z aktorami posłużyłem się założeniami reżyserskiej pracy z aktorami metodą Meisnera, która polega na improwizacji w oparciu o ściśle wyznaczone granice wytyczone przez strukturę stworzonej przeze mnie w scenariuszu historii.

Taki system pracy w dużej mierze wpłynął na sposób budowania narracji wizualnej, ale także tworzenie systemu realizacji planu zdjęciowego.

Michał
PANKOWSKI

18.05.2020

CZĘŚĆ TEORETYCZNA

Twórca filmowy w teatrze, twórca teatralny w kinie – metodologia pracy

W pracy teoretycznej analizuję charakterystykę wybranych form audiowizualnych jakie realizowałem przez ostatnie lata pod kątem języka wizualnego, specyfki pracy i systemu pracy. Skupiam się głównie na wybranych formach teatralnych wykorzystujących projekcje animacyjne i filmowe, instalacjach wykorzystujących animację i film oraz na filmie fabularnym *Polowanie*.

Przedstawiam najważniejsze dla mnie różnice między specyfiką środowiska wtórczego w teatrze, filmie i instalacji.

Pokazuję drogę mojego rozwoju twórczego od twórcy filmowego przez teatr i formy multimedialne.

Na przykładzie kilku moich najciekawszych realizacji naświetlam proces tworzenia koncepcji multimedialnych do różnego rodzaju widowisk i instalacji. Skupiam się na aspektach koncepcyjnych i technicznych, ale także czasowych, finansowych oraz uwzględniam specyfikę realizacyjną i sposób prezentacji tych form zróżnicowanym grupą odbiorców.

Analizuję także przedstawienia teatralne innych twórców wykorzystujące projekcje z elementami animacji i postprodukcji komputerowej, oraz instalacje i utwory multimedialne w, których pojawia się animacja i film jako kluczowy element składowy.

Szczególne uwagi zwracam na utwory, w których zastosowanie nowych technologii oraz filmu, animacji i zabiegów komputerowych pozwala na przekierowanie wymowy dzieła w zupełnie nowym kierunku. Poszerzają jego kontekst, nadają nową wymowę, tworzą autorski język wizualny. Omawiam genezę tego typu autorskich form związaną z rozwojem i stale powiększającą się dostępnością nowych audiowizualnych technologii.

Do analizy w sferze filmu posłuży mi mój autorski film fabularny *Polowanie* realizowany w formule „Indie cinema” (od ang. Independent- niezależny). Powstał on w ramach prowadzonych przeze mnie badań naukowych na PWSF w IT: Metody wykorzystania Kamery Balck Magic w utworach audio wizualnych (film, animacja, video art, instalacja wykorzystująca projekcję. Badania te miały na celu być wypracowanie efektywnych metod pracy na kamerach tego typu, poznanie ich możliwości wyrazu artystycznego oraz zastosowań w odmiennych warunkach pracy charakterystycznych dla filmu fabularnego, animowanego, wideo artu i projekcji.

Michał Jankowski
19.05.2020

THEORETICAL PART

Film artist in the theater, theater artist in the cinema - work methodology In my theoretical work

I analyze the characteristics of selected audiovisual forms that I have realized in recent years in terms of visual language, work specifics and work system. I focus mainly on selected theater forms using animation and film projections, installations using animation and film, as well as the feature film *Hunting*. I present the most important differences for me between the specifics of the secondary environment in theater, film and installation. I show the path of my creative development from a filmmaker through theater and multimedia forms. On the example of some of my most interesting projects, I illuminate the process of creating multimedia concepts for various types of shows and installations. I focus on conceptual and technical aspects, but also on time and financial aspects, and I take into account the specificity of implementation and the way these forms are presented to a diverse group of recipients. He also analyzes theatrical performances of other artists using projections with elements of computer animation and post-production, as well as installations and multimedia works in which animation and film appear as a key component. Particular attention is paid to works in which the use of new technologies and film, animation and computer treatments allows you to redirect the pronunciation of the work in a completely new direction. They broaden its context, give new meaning, create its own visual language. I discuss the genesis of this type of proprietary forms associated with the development and constantly increasing availability of new audiovisual technologies. For my analysis in the sphere of the film, I will use my feature film *Hunting*, realized in the formula 'Indie cinema' (from Independent). It was created as part of my scientific research at PWSFtvIT: Methods of using Balck Magic cameras in audio visual works (film, animation, video art, installation using projection. These studies were aimed at developing effective methods of working on cameras of this type, getting to know them possibilities of artistic expression and applications in different working conditions characteristic of feature, animated film, video art and projection.

Michał
18.03.2020 JANHALI