

Państwowa Wyższa Szkoła Filmowa, Telewizyjna i
Teatralna im. Leona Schillera w Łodzi
Ul. Targowa 61/63, 90-323 Łódź

za pośrednictwem:

Rady Doskonałości Naukowej

pl. Defilad 1

00-901 Warszawa

(Pałac Kultury i Nauki, p. XXIV, pok. 2401)

Kacper Zamarło

(imię i nazwisko wnioskodawcy)

PWSFTviT im. Leona Schillera w Łodzi / Wydział Operatorski

(miejsce pracy/jednostka naukowa)

Wniosek

z dnia **14.07.2023**

o przeprowadzenie postępowania w sprawie nadania stopnia doktora habilitowanego w
dziedzinie **sztuki** w dyscyplinie¹ **sztuki filmowe i teatralne**

Określenie osiągnięcia naukowego będącego podstawą ubiegania się o nadanie stopnia
doktora habilitowanego

1: Reżyseria i realizacja pilotowego odcinka serialu animowanego *Bajka na końcu świata*

2: Animacja i postprodukcja średniometrażowego filmu animowanego *Insekt* w reżyserii Marcina Podolca

Wnioskuje – na podstawie art. 221 ust. 10 ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (Dz. U. z 2021 r. poz. 478 zm.) – aby komisja habilitacyjna podejmowała uchwałę w sprawie nadania stopnia doktora habilitowanego w głosowaniu **tajnym/jawnym**^{*2}

Zostałem poinformowany, że:

Administratorem w odniesieniu do danych osobowych pozyskanych w ramach postępowania w sprawie nadania stopnia doktora habilitowanego jest Przewodniczący Rady Doskonałości Naukowej z siedzibą w Warszawie (pl. Defilad 1, XXIV piętro, 00-901 Warszawa).

Kontakt za pośrednictwem e-mail: kancelaria@rdn.gov.pl, tel. 22 656 60 98 lub w siedzibie organu.

Dane osobowe będą przetwarzane w oparciu o przesłankę wskazaną w art. 6 ust. 1 lit. c) Rozporządzenia UE 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w związku z art. 220 - 221 oraz art. 232 – 240 ustawy z dnia 20 lipca 2018 roku - Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce, w celu przeprowadzenie postępowania o nadanie stopnia doktora habilitowanego oraz realizacji praw i obowiązków oraz środków odwoławczych przewidzianych w tym postępowaniu.

Szczegółowa informacja na temat przetwarzania danych osobowych w postępowaniu dostępna jest na stronie www.rdn.gov.pl/klauzula-informacyjna-rodz.html

¹Klasyfikacja dziedzin i dyscyplin wg. rozporządzenia Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 20 września 2018 r. w sprawie dziedzin nauki i dyscyplin naukowych oraz dyscyplin w zakresie sztuki (Dz. U. z 2018 r. poz. 1818).

²* Niepotrzebne skreślić.

Kacper Zamarło

AUTOREFERAT

Wstęp/edukacja

Nazywam się Kacper Zamarło. [REDAKTOWANE]. Nie mogę napisać, że filmem interesowałem się od dziecka. Owszem - lubiłem oglądać filmy, oglądałem ich dużo, ale też nie pasjonowały mnie one tak bardzo, jak choćby rysowanie i – od pewnego momentu – fotografia. Za sprawą mojego ojca, który z podróży zagranicznej przywiózł do domu japońską lustrzaną, poznałem podstawy fotografii i powoli zacząłem odróżniać fotografie dobre od nieudanych. Mój ojciec robił olbrzymią ilość zdjęć, w dużej mierze na zażółconych slajdach ORWO, które najłatwiej było wtedy zdobyć w sklepach. A ja przyglądałem się temu z bliska, równolegle szlifując moje umiejętności rysunkowe.

Naturalną kontynuacją tych pasji było rozpoczęcie nauki w liceum plastycznym, którego program nauczania – poza dużą ilością rysunku, malarstwa, grafiki warsztatowej i użytkowej – zawierał również fotografię. W trakcie nauki w liceum wydarzyła się rzecz, która nieznacznie przesunęła wektor moich zainteresowań: w moje ręce wpadła kamera wideo. Zacząłem nagrywać wszystko i wszystkich. Fascynowało mnie to, że nagle moje doświadczenia fotograficzne zostały uzupełnione o element czasu. Zacząłem eksperymentować z cyfrową obróbką materiału filmowego, tworzyłem prowizoryczne efekty wizualne. Wtedy też zacząłem pisać moje pierwsze scenariusze filmowe, kręciłem też amatorskie etiudy. Mimo wielu potknięć, zakochałem się w tej formie sztuki.

Gdy wielkimi krokami zbliżał się egzamin maturalny i konieczność wyboru kierunku studiów, podsunęto mi pomysł ubiegania się o miejsce w Szkole Filmowej w Łodzi. Moją pierwszą myślą było zdawanie na kierunek Sztuka Operatorska – właściwie bardzo szybko podjąłem taką decyzję. Ale im bliższy był dzień zakończenia szkoły średniej, tym bardziej żałowałem tego, że w zasadzie porzucę zupełnie ćwiczenia warsztatowe z zakresu rysunku i malarstwa, które – przynajmniej wg moich profesorów – wychodziły mi całkiem nieźle. Pewnego dnia wertując kryteria rekrutacji na stronie internetowej Szkoły Filmowej odkryłem, że na Wydziale Operatorskim jest jeszcze jedna specjalność, o której dotąd nie słyszałem – Film Animowany i Efekty Specjalne. Przeczytałem, że program nauczania na tej specjalności zawiera wszystkie ważne dla mnie elementy filmowe (m.in. sztuka operatorska, fotografia, scenariopisarstwo), ale uzupełniony jest o liczne przedmioty warsztatowe (rysunek, malarstwo, scenografia, tworzenie lalek itp.). Doszedłem do wniosku, że jest to kierunek pełniej odzwierciedlający wachlarz moich zainteresowań i tuż przed aplikowaniem na studia

zmieniłem decyzję o wyborze kierunku. Szczęśliwie – mimo ostrzeżeń z wielu stron – udało mi się dostać na wymarzone studia przy pierwszym podejściu.

Studia filmowe okazały się w dużej mierze spełnieniem moich ówczesnych marzeń – robiłem to, co uwielbiałem robić, a do tego uczelnia w gigantyczny sposób poszerzyła moje możliwości poprzez przekazywaną wiedzę i zaplecze sprzętowe. Już na pierwszym roku zrealizowałem mój pierwszy film animowany (*Powiew* – 2007 – trwająca zaledwie minutę etiuda wykonana w technice rysunkowej). Na drugim roku studiów zmierzyłem się z techniką rotoskopii, czyli tworzenia animacji rysunkowej w oparciu o materiał aktorski (film *Trójkąt* – 2008). Trzeci rok studiów i zrealizowany wtedy film pt. *Wieczór wielce osobliwy* (2009) przyniosły pierwsze nagrody festiwalowe i słowa uznania, które dodawały skrzydeł i motywowały do kolejnych artystycznych przedsięwzięć. Na roku dyplomowym zrealizowałem film rysunkowy pt. *Casting* (2011), który poza zdobyciem kolejnych wyróżnień i nagród, stał się również – zupełnie nieoczekiwanie – internetowym hitem. Film zaczął rozprzestrzeniać się po przeróżnych portalach i mediach społecznościowych w bardzo szybkim tempie (w ciągu dwóch tygodni od publikacji obejrzało go ćwierć miliona widzów).



Ilustracja 1: Kadry z wybranej filmografii: *Trójkąt* (2008), *Wieczór wielce osobliwy* (2009), *Casting* (2011), *Marchewkowe pole* (2016)

Gdy pomyślnie obroniłem dyplom i zdobyłem tytuł magistra sztuki (październik 2011), otrzymałem propozycję, która miała w znaczący sposób uformować moje przyszłe życie. Ówczesny Kierownik Katedry Filmu Animowanego i Efektów Specjalnych – prof. Krzysztof Rynkiewicz – zaproponował mi pracę na stanowisku asystenta przy przedmiocie „Realizacja filmu animowanego”. Miało się to wiązać z równoległą nauką na nowo powstałych Studiach Doktorskich w Szkole Filmowej. Rekrutację

na te studia udało mi się przejść pomyślnie, propozycję Prof. Rynkiewicza z dumą przyjąłem, a wynikające z niej obowiązki miały w niedługim czasie się znacząco poszerzyć.

Praca dydaktyczna/doktorat

Gdy rozpocząłem pracę w Szkole Filmowej u boku prof. Krzysztofa Rynkiewicza, ku mojemu zadowoleniu nie byłem traktowany jak „klasyczny” asystent (przynajmniej w moim rozumieniu tej funkcji), który ma tylko przekazywać studentom ogłoszenia i rozdawać materiały dydaktyczne. Traktowano mnie jak równorzędnego uczestnika zajęć i konsultacji ze studentami – tj. często pytano mnie o opinie nt scenariuszy studenckich etiud, o sugestie zmian w proponowanych projektach plastycznych i o inne problematyczne elementy filmowej preprodukcji. Spośród wszystkich poruszanych przeze mnie aspektów filmowego „doradztwa”, jeden zawsze wydawał się studentom szczególnie interesujący i odkrywczy. Była to filmowa postprodukcja – a więc zestaw czynności, do których narzędzia znajdowały się w zasięgu studentów, ale o których wiedzieli niewiele. Dlatego już po pierwszym semestrze pracy na stanowisku asystenta, zaproponowałem Kierownikowi Katedry uzupełnienia w programie nauczania – dodatkowe godziny ćwiczeń traktujące właśnie o cyfrowym compositingu na potrzeby filmu animowanego. Zmiany z przyczyn regulaminowych nie mogły nastąpić „od razu”, dlatego przez pewien czas udzielałem studentom korepetycji poza murami uczelni – umawialiśmy się na popołudniowe lekcje, każdy student pojawiał się z własnym komputerem przenośnym, a ja opracowywałem dla nich coraz to nowe ćwiczenia. Taka nieformalna formuła korepetycji trwała dość długo, ale jeszcze w trakcie mojej asystentury (która trwała łącznie 5 lat) sporządziłem autorski program nauczania przedmiotu „Animacja 2D”, który dawałby studentom podstawy do samodzielnej realizacji compositingu na potrzeby autorskich filmów, jak również – jeśli zajdzie taka okoliczność – na potrzeby realizacji zarobkowych zleceń.

W trakcie mojej asystentury, realizowałem równolegle kolejny autorski projekt – film animowany pt. *Marchewkowe pole*, którego założenia zjednały sobie Ekspertów Polskiego Instytutu Sztuki Filmowej i na który po raz pierwszy otrzymałem finansową dotację. Film miał być podstawą do nadania mi stopnia doktora sztuki filmowej. W listopadzie roku 2016 film był gotowy, a ja zgodnie z planem otrzymałem stopień doktora (podmiot nadający: PWSFTviT w Łodzi). W roku 2017 zgłosiłem akces do konkursu na stanowisko adiunkta przy Wydziale Operatorskim i Realizacji TV. Konkurs szczęśliwie zakończył się po mojej myśli, a ja rozpocząłem prowadzenie samodzielnych zajęć dydaktycznych w Szkole Filmowej. Zajęć, które – przynajmniej wg ankiet wypełnianych regularnie przez studentów – cieszą się dużym uznaniem społeczności Katedry Filmu Animowanego aż do dziś.

Natomiast film *Marchewkowe pole* miał po mojej obronie doktoratu bujne życie festiwalowe, zdobył kilka nagród i wyróżnień w Polsce i za granicą, a dziś można na niego trafić w paśmie animacji TVP Kultura i na portalu TVP VOD.

Moja praca na stanowisku adiunkta wiązała się z szeregiem nowych zobowiązań, którymi zajmowałem się z ochotą i zaangażowaniem. Opracowywałem zasady rekrutacji na studia, byłem członkiem Komisji Egzaminacyjnych – zarówno podczas egzaminów wstępnych, końcoworocznych jak i dyplomowych. Byłem opiekunem wielu wyjazdów plenerowych dla studentów Filmu Animowanego i Efektów Specjalnych (Sokołowsko, Jarosław, Przeworsk, Bonin i inne). Na prośbę studentów objąłem opieką *Studenckie Koło Naukowe Nowa Animacja* – funkcję tę piastuję nieprzerwanie od roku 2019. Ponadto zostałem oddelegowany przez Władze Wydziału oraz Dział Promocji PWSFTviT do przeprowadzenia wykładów zagranicznych nt Polskiej Szkoły Animacji podczas Międzynarodowych Festiwali Filmowych (*13th IAFF Fantoche*, Baden, Szwajcaria, *26th IFAF Stuttgart*, Niemcy). Zasiadłem również przez jedną kadencję w Uczelnianej Komisji ds. Stopni i Tytułów.

Byłem również dwukrotnie mianowany Ekspertem Polskiego Instytutu Sztuki Filmowej – raz zasiadałem w komisji ds produkcji filmów animowanych (2013), a raz w komisji ds developmentu animowanych projektów (2015).

W trakcie mojej etatowej pracy na stanowisku adiunkta w Szkole Filmowej w Łodzi byłem również autorem recenzji wielu opracowań naukowych oraz promotorem pisemnych prac dyplomowych.

Propagowanie sztuki animacji

W trakcie moich studiów magisterskich w Szkole Filmowej w Łodzi narodziły się wspaniałe przyjaźnie – wraz z innymi studentami animacji nie tylko razem tworzyliśmy, wspólnie uczęszczaliśmy na wykłady, jeździliśmy na plenery artystyczne, ale też żyliśmy ze sobą – duża część z nas mieszkała w akademiku i przebywaliśmy w swoim towarzystwie znacznie większą ilość czasu niż z naszymi własnymi rodzinami. I to właśnie w trakcie takich „spotkań po godzinach”, weekendowych nasiadówek na akademikowych balkonach narodził się pomysł stworzenia autorskiego przeglądu animacji. Przeglądu, który miał być inny niż wszystkie. Zależało nam, aby był on wolny od formalnej i dość stresującej otoczki projekcji egzaminacyjnych, ale też żeby nie przybrał formuły festiwalowej. Chcieliśmy po prostu zaprosić naszych przyjaciół w miejsce wyposażone w projektor, duży ekran i nagłośnienie, miejsce w którym będzie można zamówić sobie zimny napój i w którym nie trzeba będzie wstydzić się gromkiego śmiechu jeśli któraś z filmowych scen szczerze nas rozbawi. Mój kolega z roku – Tomasz Popakul – zaproponował też przewrotną nazwę dla takiego wydarzenia: *Walki w klatkach*.

Nasze tworzone w pocie czoła filmowe klatki wyświetliliśmy po raz pierwszy w ramach wydarzenia o nazwie *Walki w klatkach* w 2010 roku w podziemnym klubie *High-Speed* przy Domu Studenta Szkoły Filmowej w Łodzi. Frekwencja dopisała – klub pękał w szwach. Co roku odbywały się kolejne edycje naszego przeglądu, a widownia zdawała się z każdym rokiem podwajać. Z tego powodu zmienialiśmy miejsca wydarzenia na coraz większe – zdolne do pomieszczenia rosnącej widowni. Wstęp na takie wydarzenie za każdym razem był niebiletowany, otwarty i bezpłatny – pomimo tego łódzkie kluby ochoczo udostępniały nam swoje przestrzenie. Wprowadziliśmy do programu przeglądu głosowanie publiczności na najlepszy film. Na pokazach zaczęły pojawiać się media – TVP Łódź, przedstawiciele lokalnego radia, a studenckie Radio Żak przygotowało audycje o przeglądzie jeszcze przed wydarzeniem. Trzecia edycja *Walk w klatkach* była pod pewnymi względami wyjątkowa – dziennik z Piotrkowa Trybunalskiego nazwał nasze przedsięwzięcie „jednym z najlepszych wydarzeń artystycznych roku na mapie Łodzi”, a po zakończeniu tej trzeciej edycji napłynęły do nas zapytania z innych polskich miast o możliwość zrealizowania repliki przeglądu. W ten sposób *Walki w klatkach* zawitały do domów kultury i innych pochodnych placówek m.in. w Lublinie, Gorzowie Wielkopolskim, Opolu, Siedlcach, a nawet – za sprawą kilkorga zaangażowanych studentów - dotarły do innych krajów – na Białoruś oraz do Japonii. Sam prowadziłem trzykrotnie replikę *Walk w klatkach* w Domu Kultury w Pruszczu Gdańskim, która była połączona z warsztatami animacji dla najmłodszych widzów (z przedszkoli i szkół podstawowych).

Walki w klatkach doczekały się sześciu „głównych” edycji (*Walki w klatkach 6* odbyły się w lutym 2016 roku) oraz kilkunastu replik w innych miastach w Polsce i na świecie.

Poza *Walkami w klatkach* zajmuję się od lat dokumentowaniem funkcjonowania Katedry Filmu Animowanego i Efektów Specjalnych w Szkole Filmowej. Robię to zarówno w formie fotograficznej jak i filmowej. Moje fotografie z planów filmowych do animowanych etiud były jednym z głównych składników jubileuszowej wystawy z okazji 25-lecia Katedry Filmu Animowanego (wystawa *Animacja25*, Miejska Galeria Sztuki w Łodzi, 16 maja 2014). Moje realizacje filmowe będące dokumentacją wyjazdów plenerowych stały się materiałem promocyjnym zarówno dla Szkoły Filmowej (za pośrednictwem mediów społecznościowych oraz oficjalnej strony www) a także dla miejsc, które odwiedzaliśmy wraz ze studentami (m.in. dla Urzędu Miasta Jarosław oraz Fundacji Bonin).



Ilustracja 2: Przykładowe fotografie dokumentacyjne, będące częścią wystawy *Animacja25* (2014)

Współpraca z instytucjami kultury

Początki mojej współpracy z licznymi instytucjami kultury sięgają jeszcze okresu studiów magisterskich. Zacząłem wtedy realizację opraw festiwalowych – z początku na zlecenie Działu Promocji Szkoły Filmowej. Były to animacje do przeglądu *Łodzią po Wiśle* oraz dla *Festiwalu Szkół Teatralnych*. Ponieważ te materiały – na wpół promocyjne, na wpół artystyczne – były publikowane na różnych platformach i zyskały szerokie grono odbiorców – po jakimś czasie zaczęły się do mnie zgłaszać inne, zewnętrzne instytucje prosząc o wykonanie podobnych materiałów do kolejnych zaplanowanych wydarzeń kulturalnych. Pierwszą z takich instytucji był Akademicki Ośrodek Inicjatyw Artystycznych w Łodzi, który zaprosił mnie oraz mojego kolegę – Andrzeja Jobczyka, do współpracy przy ogólnopolskiej akcji *Dotknij teatru*. Zrealizowaliśmy animację zachęcającą do udziału w wydarzeniu, która została bardzo dobrze przyjęta w mediach społecznościowych. W kolejnych latach wykonywałem już samodzielnie animacje do kolejnych edycji *Dotknij teatru* (nasza współpraca trwa już ponad 7 lat). Dyrekcja Akademickiego Ośrodka Inicjatyw Artystycznych zachęcona efektami animowanych realizacji przy *Dotknij Teatru*, postanowiła zaprosić mnie do współpracy przy nowym, bardziej rozległym projekcie – w roku 2021 zrealizowaliśmy pierwszy odcinek filmowego, internetowego poradnika dla młodych widzów pt *Teatr-starter – animowany*

słownik teatralny. W zamyśle miały to być kilkuminutowe odcinki prezentujące podstawową wiedzę nt. teatru oraz uwypuklające różnice między odbiorem spektaklu, a choćby seansem kinowym.

Kolejną tego typu stałą współpracą okazała się współpraca z Fundacją Kultura na Granicy – organem odpowiedzialnym za organizację corocznego polsko-czeskiego festiwalu filmowego *Kino na Granicy*. Mój pierwszy udział przy tym wydarzeniu miał miejsce w roku 2016 i z uwagi na bardzo przyjazną atmosferę i profesjonalne warunki współpracy trwa aż do dziś, a więc opracowałem animowaną oprawę ośmiu edycji festiwalu. Za każdym razem tworzyłem te materiały we współpracy z Iwoną Cichy, autorką plakatów, które były podstawą do mojej pracy animacyjnej.

Stworzyłem również dwukrotnie pełną, animowaną oprawę festiwalu *Camerimage* (w roku 2012 oraz 2013) na zlecenie Fundacji Tumult oraz studia animacji Letko. Projekt plakatu, który animowałem w roku 2012 był autorstwa Davida Lyncha, a plakat z roku 2013 – autorstwa Janusza Kaniewskiego.

Przy okazji jednej edycji *Festiwalu Szkół Teatralnych* nawiązałem współpracę z ilustratorką Julią Mirny, która zaprosiła mnie do udziału przy oprawie wizualnej dla kanału telewizyjnego TVP Kultura. Miałem przyjemność odpowiadać za animację oprawy tego kanału przez ostatnie 5 lat (2017 – do dziś). Nawiązywałem współpracę z Julią Mirny również przy innych okazjach - na podstawie jej projektów opracowałem animacje dla *Festiwalu Skrzyżowanie Kultur 2018*, na zlecenie Biblioteki Narodowej pracowaliśmy przy oprawie wydarzenia *Imieniny Jana 2018*, a także przy animacjach promujących wystawę *Odloty* w Państwowym Muzeum Etnograficznym w Warszawie (2019) oraz *Bujność – atlas nieskończonych możliwości* (2022, Państwowa Galeria Sztuki w Sopocie).

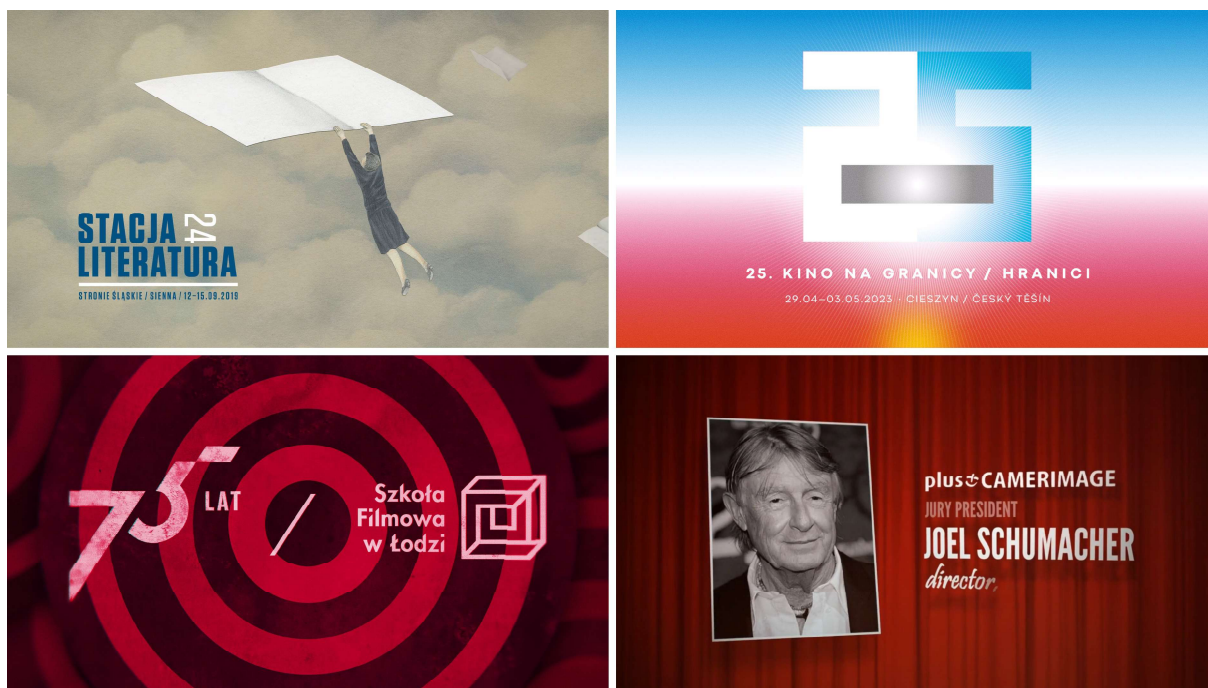
Kolejną instytucją kultury, z którą dane mi było pracować, jest warszawska galeria Zachęta. Opracowałem animacje promujące dwie duże wystawy – *Zmiana Ustawienia – polska scenografia teatralna i społeczna XIX i XX wieku* (2020) oraz *Video-taśmy – wczesna sztuka wideo* (2020).

Miałem przyjemność współpracować również z instytucją Biuro Literackie przy organizacji wydarzenia kulturalnego *Stacja Literatura* (edycja 2019 oraz 2020). W roku 2022 wydarzenie zmieniło nazwę na *Transport Literacki* – zrealizowałem pełną oprawę animacyjną również do niego (spot promocyjny, zapowiedzi, czołówki, prezentacje gości itp.).

Od niedawna, bo od roku 2019, jestem również autorem animowanej oprawy *Festiwalu Filmowego Ukraina!*, przy którym pracowałem trzykrotnie.

Stworzyłem również animacje dla *Międzynarodowego Festiwalu Muzyki Tradycyjnej i Ludowej ETHNIESY*. Na zlecenie Centrum Kultury w Bydgoszczy przygotowałem takie animacje już do czterech edycji tego wydarzenia (2020-2023). CKB wróciło do mnie z prośbą o realizację animacji na potrzeby innego wydarzenia – festiwalu muzyki perkusyjnej *DrumFusion 2023*.

Pod wieloma względami nietypową współpracą okazała się praca dla Narodowego Instytutu Fryderyka Chopina. Zamiast klasycznych zapowiedzi lub oprawy wydarzeń, przygotowywałem animowane wizualizacje utworów fortepianowych Chopina (tworzonych w oparciu o malarstwo polskich artystów) lub animowałem sceny z jego życia – ten ostatni projekt miał formę „teatru cieni”, który wykonywałem we współpracy z ilustratorem Marcinem Podolcem. Jeszcze inne zlecenie od Instytutu polegało na „ożywianiu” archiwalnych fotografii z miejsc, w których żył i tworzył Chopin.



Ilustracja 3: Kadry z animowanych opraw festiwalowych: Stacja Literatura 2019, Kino na granicy 2023, Łódź po Wiśle 2023, Plus Camerimage 2012

W roku 2018 wraz z Marcinem Podolcem zostaliśmy zaproszeni do udziału w projekcie *Muzeum Utracone* – czyli zorganizowanej przez Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego akcji polegającej na odnajdywaniu i odzyskiwaniu utraconych przez Polskę dóbr kultury. Nasz udział polegał na realizacji średniometrażowego filmu animowanego pt. *Królewski sen* (reż. Agnieszka Mankiewicz i Cezary Chojnowski), który opowiadał o losach wielu polskich dzieł sztuki, które zaginęły w czasie rozbiorów i Drugiej Wojny Światowej. Marcin zajął się warstwą ilustracyjną, a ja animacją i efektami wizualnymi. Narratorem filmu był Robert Więckiewicz. Film miał uroczystą premierę w Noc Muzeów 2018, równocześnie w kilku miejscach w całej Polsce – m.in. w amfiteatrze Łazienek Królewskich w Warszawie, w Sukiennicach w Krakowie, przy Bramie Poznańskiej i na Dziedzińcu Ratusza Staromiejskiego w Toruniu.

Czołówki filmowe i serialowe

Odkąd tylko stałem się „świadomym konsumentem treści audiowizualnych”, moją uwagę wyjątkowo mocno przykuwały czołówki filmowe. Połączenie filmu klasycznego/aktorskiego z animacją, a do

tego jeszcze z warstwą literniczą/informacyjną zawsze wydawało mi się czymś niezwykle wartkim, świetnie zaprojektowanym, a do tego formalnie szlachetnym i eleganckim. Nie tylko sam poszerzałem moją wiedzę nt historii czołówek filmowych, ale też zacząłem przekazywać ją dalej – wiele lat później moje zajęcia w Szkole Filmowej uzupełniłem o wykłady dotyczące właśnie tej dziedziny.

W miarę odkrywania coraz to nowych przykładów wspaniałych czołówek (stworzonych do nie zawsze udanych filmów), dziedzina ta zaczęła się w moim wyobrażeniu coraz bardziej autonomizować. Zrozumiałem, że współczesna czołówka i jej metody opowiadania historii, mogą bez problemu funkcjonować samodzielnie i nie muszą być oceniane przez pryzmat filmu, który ta czołówka poprzedza.

Realizując etiudę na trzecim roku studiów magisterskich (2008/2009) przyjąłem sobie za cel zrealizowanie takiej właśnie czołówki do mojego filmu. Choćby króciutkiej – sam film miał trwać ok 10 minut, więc czołówka mogła trwać maksymalnie pół minuty. Tak też się stało, a po pierwszych publicznych pokazach filmu *Wieczór wielce osobliwy* usłyszałem, że ta właśnie animowana sekwencja otwierająca była „zastrzykiem energii i trafnym wprowadzeniem w tematykę filmu”. Te komentarze oraz fakt jak wiele przyjemności dostarczyło mi realizowanie tej czołówki sprawiło, że bardzo zapragnąłem robić takich czołówek więcej i już nie tylko do własnych utworów filmowych.

W roku 2014 zwróciła się do mnie pracująca w Katedrze Filmu Animowanego dr hab. Joanna Jasińska-Koronkiewicz. Wiedziała, że temat czołówek mnie fascynuje, a ponieważ sama domykała właśnie pracę nad pilotowym odcinkiem animowanego serialu dla dzieci (*Namaluj mi bajkę*, 2014), poprosiła mnie o przygotowanie koncepcji czołówki do jej serii. Zaproponowałem jej wtedy pójście „pod prąd” – aby do serii animowanej stworzyć czołówkę z „żywym planem” i odsłonić przed młodymi odbiorcami kulisy powstawania odcinków serii (a technika animacji wykorzystana w serii jest sama w sobie spektakularna – fazy ruchu tworzone są jak klasyczne obrazy – farbami akrylowymi na płótnach lub deskach). Pomysł przypadł do gustu autorce i niedługo później zorganizowaliśmy w jej pracowni plan zdjęciowy. Gotowa czołówka ukazująca szereg przygotowań do pracy oraz rękę „demiurga” dzierzącego pędzel i wprawiającego w ruch bohaterów serialu bardzo sugestywnie tłumaczyła tytuł *Namaluj mi bajkę*.

W roku 2017 łódzki dom produkcyjny Opus Film oraz studio efektów wizualnych Xanf, zaprosiło mnie do udziału w swoistym „przetargu koncepcyjnym” dotyczącym czołówki do serialu w reżyserii Jana Komasy pt. *Ultraviolet*. Dostarczono mi skrótowy opis fabuły serii i wstępne oczekiwania wobec sekwencji otwierającej odcinki serialu. Wśród wytycznych pojawił się punkt nt. konieczności wyeksponowania obsady serialu. Nie byłem niestety fanem „lewitujących głów” w czołówkach seriali, aktorów obracających się przez ramię w kierunku kamery i pojawiających się przy ich twarzach nazwisk. Dlatego ponownie chciałem uciekać od rozwiązań oczywistych i w opracowanej koncepcji czołówki – owszem – umieściłem aktorów, ale wyłącznie jako czarne sylwety bez twarzy

(bohaterowie serialu są detektywami-amatorami, którzy „działają z ukrycia” – wydało mi się to ciekawym punktem wyjścia do myślenia o czołówce). Opracowanie wizualne uzupełniłem o elementy kodu komputerowego i cyfrowe glitche/błędy (technologia cyfrowa i internet odgrywają bardzo istotną rolę w przebiegu fabuły). Pomysł przypadł do gustu twórcom serialu i zlecono mi realizację docelowej czołówki. Zdjęcia do czołówki trwały cztery dni, postprodukcja i animacja około trzech tygodni.

W 2019 roku platforma Netflix realizowała drugi sezon serialu *Ultraviolet*. Zwrócono się wtedy do mnie z prośbą o aktualizację czołówki (nastąpiły zmiany w obsadzie i czołówka miała to uwzględniać).

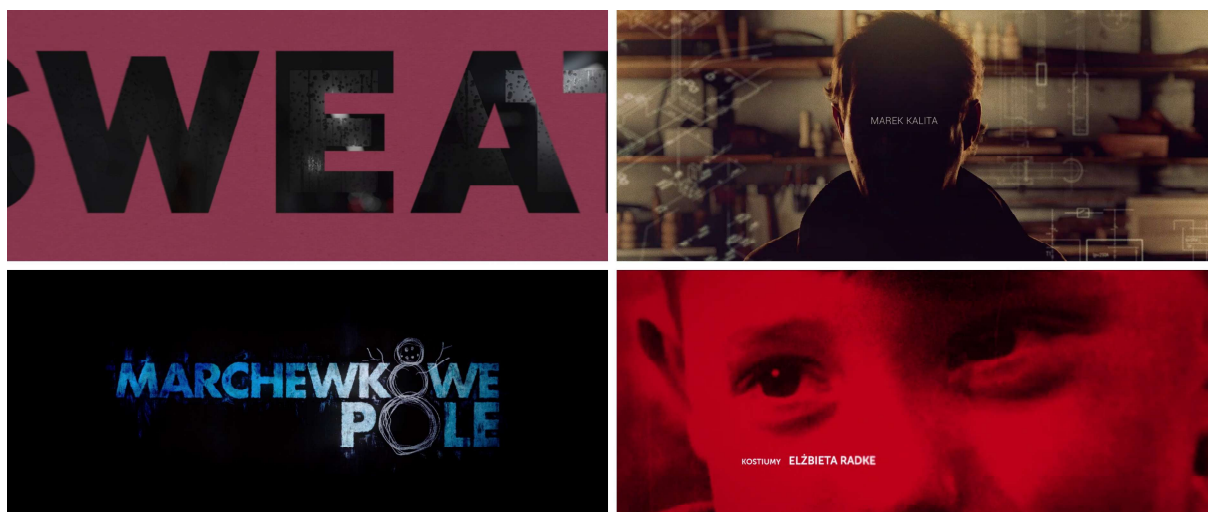
Opus Film oraz studio Xanf powróciło z nową propozycją już rok później i poprosiło o opracowanie koncepcji czołówki do nowego filmu Ryszarda Brylskiego pt. *Śmierć Zygielbojma*. Tym razem nie była to prośba o dołączenie do „konkursu ofert”, ale bezpośrednie zlecenie, co poczytuję sobie jako wyraz zaufania, na który zasłużyłem wcześniejszymi realizacjami. Animacja sekwencji otwierającej polegała na imitowaniu procesu obróbki ciemniowej odbitek fotograficznych – powoli pojawiających się obrazów zanurzonych w cieczy, skąpanych w czerwonym świetle.

Niedługo po ukończeniu pracy nad czołówką do *Śmierci Zygielbojma*, Opus Film oraz Xanf złożyli mi kolejną propozycję – tym razem chodziło o napisy wstępne oraz animację planszy tytułowej do nowego filmu Magnusa von Horna pt. *Sweat*. Ponieważ nie była to „pełna” czołówka, a jedynie elementy liternicze umieszczone w już zmontowanym materiale filmowym – jedynie animacja tytułu okazała się być „bardziej kreatywnym”, wymagającym skrupulatnego zaplanowania elementem. Ostatecznie tytuł filmu pojawia się na ekranie (w zgodzie ze znaczeniem tytułu) jako litery stworzone z potu – tzn. krople potu kondensują się na ekranie w kształt liter.

Opisana już wcześniej współpraca z ilustratorką Julią Mirny również zaowocowała realizacją wielu czołówek telewizyjnych i filmowych. Wg projektu plastycznego Julii opracowałem animację otwierającą do programów telewizyjnych *Kronos*, *Powidoki*, *Czwartkowy klub filmowy*, *Scena klasyczna*, *Scena alternatywna*, *Pierwsze klapsy*. Wspólnie stworzyliśmy też czołówkę do filmu w reżyserii Agnieszki Smoczyńskiej pt. *Fuga*. Najnowszą realizacją tworzoną we współpracy z Julią jest miniserial dokumentalny produkcji HBO pt. *Nago, głośno, dumnie*, do którego stworzyliśmy nie tylko czołówkę, ale i animowane sekwencje wewnątrz odcinków.

Kolejnym dużym projektem okazał się film *Ucieczka na srebrny glob* w reżyserii Kuby Mikurdy. Na zlecenie producenta – firmy Silver Frame, oraz studia animacji Yellow Tapir Films (do którego jeszcze niejednokrotnie wrócę w niniejszym opracowaniu) miałem przygotować pełną oprawę animacyjną do rzeczzonego filmu dokumentalnego. A więc chodziło o obróbkę zdjęć archiwalnych oraz ich subtelną animację, o opracowanie podpisów wypowiadających się osób, opisów dat i miejsc

prezentowanych wydarzeń, oraz – co najbardziej istotne – o przygotowanie w pełni animowanej sekwencji otwierającej film. Reżyser – Kuba Mikurda – miał już na wstępie pomysł na formułę czołówki, pomysł bardzo dobry i oryginalny, dlatego mój udział w fazie koncepcyjnej był niewielki. Dokument opowiada o niedokończonym filmie science-fiction Andrzeja Żuławskiego, którego realizacja została nieoczekiwanie przerwana przez władze PRL. Pojawił się więc pomysł, aby w czołówce filmu wykorzystać zdjęcia archiwalne z okresu PRL, ale dodać do nich elementy fantastyczne – raketę i astronautów – bohaterów filmu Żuławskiego. Po wykonaniu animacji film Mikurdy zdobył istotny walor komediowy – np. w miejscu ukazanych na fotografiach działaczy partyjnych machających do tłumu, pojawia się nagle machający astronauta w kombinezonie, a pozaziemscy mieszkańcy materializują się wśród ludzi stojących w kolejce do sklepu. Moja współpraca z Kubą Mikurdą miała kontynuację przy jego następnym projekcie – pół-dokumentie, pół-esaju filmowym pt. *Solaris Mon Amour* (2023), do którego wykonałem szereg animacji i subtelnych efektów wizualnych.



Ilustracja 4: Kadry z animowanych czołówek do filmów i seriali: *Sweat* (2020), *Ultraviolet* (2017), *Marchewkowe pole* (2016), *Śmierć Zygielbojma* (2021)

Minione lata poświęciłem również na projektowanie licznych plansz tytułowych i/lub napisów otwierających lub końcowych. Filmy i trailery, które zawierają mój wkład tego typu to m.in. *Soyer*, *Habit i zbroja*, *Skafander Klingerta*, *Zabij to i wyjedź z tego miasta*, *Koński ogon*, *Kos*.

Oddzielną grupą animacji zbliżoną koncepcyjnie do czołówek filmowych, są tzw identyfikacje producenckie – czyli krótkie animacje poprzedzające film, które prezentują organ/institucję, która wyprodukowała lub sfinansowała realizację filmu. Wykonałem przez lata szereg animowanych identyfikacji tego typu – m.in. animację logo Szkoły Filmowej w Łodzi, animację Studia Filmowego Indeks, animację Fundacji Raban, animację producenta Media4Fun, Lava Films, Amondo, Kajutex Studio i inne.

Teledyski

Muzyka jest jednym z moich głównych źródeł inspiracji – uruchamia wyobraźnię i generuje w mojej głowie niezliczoną ilość obrazów, a czasem nawet całych scen. Tym bardziej doceniam kilka sytuacji z minonych lat, w których miałem okazję pracować nad wideoklipami do utworów muzycznych – możliwość przekładania wrażeń słuchowych na wizualne zawsze dawała mi bardzo dużo satysfakcji.

Na początku 2017 roku mój przyjaciel – animator i rysownik Marcin Podolec, z którym wielokrotnie miałem okazję pracować przy licznych projektach, postanowił przenieść tę naszą współpracę na nowy poziom i sformalizował powstanie w Łodzi nowego studia animacji. Nadał mu wdzięczną, choć nieco enigmatyczną nazwę *Yellow Tapir Films*. Pierwszym projektem stworzonym pod tym szyldem, a więc projektem tworzonym przez nasz (wtedy jeszcze) duet, okazał się teledysk dla zespołu Pablopavo i ludziki. Paweł Sołtys, czyli właśnie Pablopavo znał i cenił twórczość Marcina, współpracował z nim nawet przy jednym z jego komiksów, a teraz chciał, aby Marcin stworzył dla niego klip promujący nowy album. Marcin z kolei uznał, że jest to robota dla dwóch osób i zasugerował, abyśmy wspólnie ten klip wyreżyserowali i stworzyli do niego animację. Pablopavo pozwolił nam wybrać jeden utwór spośród kilku, które miały znaleźć się na nowym albumie. Nasz wybór padł na *Ostatni dzień sierpnia* – refleksyjną balladę o tym, co minęło i już nigdy nie wróci. Teledysk do dziś cieszy się dużą popularnością (ponad półtora miliona odsłon w portalu YouTube), a z racji tytułu utworu – co roku, ostatniego dnia sierpnia bardzo wielu internautów dzieli się nim w mediach społecznościowych. W ich mniemaniu piosenka i teledysk dobrze oddają smutek powodowany kończącym się latem.



Ilustracja 5: Kadry z teledysków: Pablopavo i Ludziki "Ostatni dzień sierpnia", Pablopavo "Brązowy i niebieski", VooVoo i Kasai "Piosenka", Król "Druga pomoc"

Kolejnym teledyskiem tworzonym wraz z Marcinem (oraz wtedy już większym zespołem Yellow Tapir Films) był klip dla zespołu Król pt. *Druga pomoc*. Na potrzeby tego klipu stworzyliśmy kilka minut animacji stylizowanej na klasyczne amerykańskie kreskówki z lat 80 – np. z wytwórni HannaBarbera. Cały klip ma charakter retro, jest przyprószony artefaktami taśmy VHS i zawiera celowo umieszczone tam błędy animacyjne i montażowe.

Wspomniany nieco wyżej Pablopavo wrócił do nas z kolejnym zamówieniem na klip – tym razem chodziło o zilustrowanie piosenki pt. *Brązowy i niebieski*. Do klipu wykonałem część animacji oraz pełną postprodukcję, która miała imitować rozpikselowane, 8-bitowe gry wideo (np. z systemu Atari).

Miałem również udział w realizacji teledysku do piosenki o przewrotnym tytule *Piosenka* (to cover piosenki Marka Grechuty w wykonaniu zespołu VooVoo i Kasai). W tym przypadku animację autorstwa Marcina Podolca uzupełniłem o kreatywną postprodukcję – liczne zabrudzenia, aberracje, tekstury, efekty przejść między ujęciami.

Trailery

Dziedziną blisko spokrewnioną z czołówką filmową i teledyskiem jest w moim odczuciu zwiastun filmowy. Jest to bowiem próba skrótowego wyeksponowania problematyki filmu, który ten zwiastun promuje (a więc funkcja bliźniacza wobec czołówki) i w bardzo wielu przypadkach w obrębie tego zwiastuna muzyka przejmuje w pewnym momencie rolę nadrzędną (jak w teledysku). Dlatego w sposób naturalny zwiastun filmowy stał się kolejną płaszczyzną moich działań artystycznych (oraz pisemnych opracowań naukowych – moja teoretyczna praca dyplomowa miała temat „Trendy w montażu współczesnych zwiastunów filmowych”).

O tym, że dziedzina ta wabi mnie w swoją stronę przekonałem się jeszcze w szkole średniej – przygotowując pracę dyplomową ze specjalności wystawiennictwo/reklama wizualna, postanowiłem wykonać „zestaw materiałów promujących etiudy filmowe”. Wykonałem więc plakaty, okładki wydań DVD oraz właśnie zwiastuny do moich własnych, wtedy jeszcze zupełnie amatorskich filmów.

W trakcie studiowania w Szkole Filmowej wykonałem przynajmniej jeden zwiastun do każdej końcoworocznej etiudy (z wyłączeniem pierwszej – trudno wykonać zwiastun do animacji, która trwa zaledwie minutę), a także tworzyłem zwiastuny dla moich kolegów i koleżanek ze specjalności Film Animowany i Efekty Specjalne (np. do filmu *Pauza* w reż. Błażeja Glapy, filmu *Wywijas* w reż. Andrzeja Jobczyka, filmu *Pyton w krainie czarów* w reż. Piotra Loc Hoang Ngoca lub filmu *Em* w reż. Karola Stadnika).

Po studiach wielokrotnie kierowano do mnie zapytania nt. realizacji trailerów filmowych, a ja z chęcią takiej realizacji się podejmowałem. Tworzyłem zwiastuny do filmów pełnometrażowych (m.in. *Habit*

i zbroja - reż. Paweł Pitera, *Weekend* - reż. Cezary Pazura), do seriali (m.in. *Przytul mnie* - reż. Anna Błaszczuk, *Jak zostałem Superłotrem* - reż. Krzysztof Ostrowski), a także do gier komputerowych (m.in. *Superhot*, *After Midnight*, *Inkulinati*).

Animowane ilustracje i plakaty

Odkąd rozpocząłem pracę w studio animacji Yellow Tapir Films (o którego okolicznościach powstania pisałem nieco wyżej) było dla nas jasne, że niezbędna będzie dywersyfikacja źródeł dochodu aby tak małe, początkujące studio było w stanie przetrwać na dość konkurencyjnym rynku. Utrzymywanie się wyłącznie z realizacji dotowanych państwowo autorskich filmów animowanych jest rozwiązaniem na dłuższą metę ryzykownym i niegwarantującym płynności finansowej firmy. Dlatego bazując na doświadczeniu jakie wyniosłem ze studiów animacyjnych oraz komiksowo-ilustratorskim „zapleczu” Marcina Podolca stworzyliśmy ofertę dla wydawnictw książkowych, w której proponowaliśmy realizację materiałów reklamowych w oparciu o ilustracje zawarte w książkach. A książki dla dzieci z oczywistych przyczyn zawierają tych ilustracji najwięcej. Jako pierwsze z naszej propozycji postanowiło skorzystać wydawnictwo Zielona Sowa – jeden z wiodących wydawców książek dla dzieci w Polsce (ponad 300 premier wydawniczych rocznie). Nasza praca polegała więc na opracowaniu krótkiej, filmowej scenki za pomocą wprawionych w ruch, dostarczonych przez wydawcę ilustracji, a następnie udźwiękowienie takiego materiału reklamowego i umieszczenie w finale stosownego packshotu z tytułem, hasłem reklamowym i znakami patronów medialnych.

Zaproponowana przez nas formuła okazała się bardzo atrakcyjną ofertą dla wydawnictwa Zielona Sowa – zostaliśmy zasypani kolejnymi zamówieniami. Wkrótce opracowywaliśmy już tego typu materiały dla czterech kolejnych wydawnictw. Do chwili, w której piszę te słowa animowałem już blisko 100 spotów książkowych i festiwalowych. Za każdym razem bazowaliśmy przy tym na istniejących materiałach graficznych, a więc każdy spot wyróżniał się technologicznie na tle pozostałych (część realizowana była w technice cyfrowej wycinanki, a więc postacie z ilustracji cięte były na kawałki, aby móc je animować, natomiast inne spoty wymagały animacji poklatkowej – ręcznego, rysunkowego odtwarzania zawartości ilustracji).

Pokrewną działalnością komercyjno-artystyczną było tworzenie animacji na podstawie plakatów (wspominałem już o tym w części poświęconej „współpracy z instytucjami kultury”). W ten sposób, bazując na tzw. key-visual – pojedynczej grafice dostarczonej przez instytucję organizującą wydarzenie – potrafiłem zbudować całą animowaną oprawę lub materiał filmowy spójny z przyjętą identyfikacją wizualną.

Postprodukcja

Realizując moje animowane etiudy zawsze eksperymentowałem z nowymi technikami – nawet jeśli kilka razy sięgałem po technikę rysunkową, to w każdym filmie używałem tej techniki inaczej i każdy z tych filmów różnił się od wcześniejszych. Nie były to może eksperymenty na miarę szalonych formalnie video-artów, nie tworzyłem zupełnie autorskich rozwiązań np. animując za pomocą ziaren kawy lub tworząc fazy ruchu z trawionych w kwasie blaszanych płyt, ale bez wątpienia szukałem w animacji czegoś konkretnego, czego nie potrafiłem jeszcze nazwać. A przy tym zawsze starałem się snuć historię w sposób klasyczny, zaklęty w trzech aktach.

Mniej więcej w połowie moich studiów magisterskich poznałem prace amerykańskiego autora czołówek filmowych Danny'ego Yount'a. Jego twórczość cechuje bardzo stylowe łączenie technik cyfrowych z analogowymi – korzysta on z udogodnień nowoczesnych technologii, a przy tym jego prace są „brudne”, czuć w nich tworzywo, ślad pędzla, rdzę i swoistą lepkość. Te rozwiązania i próby zatarcia czytelnej granicy między tym, co cyfrowe a tym, co analogowe, wydawały mi się fascynujące. Oglądając prace Younta poczułem, że jestem bliższy określenia tego, czym ma być moja przyszła twórczość. Mniej więcej wtedy zacząłem tworzyć animacje wyłącznie w środowisku cyfrowym, ale przy użyciu dużej ilości naturalnych mediów (np. wcześniej zeskanowanych tekstur pogniecionej papieru lub śladów farby naniesionej na karton suchym pędzlem lub wałkiem). Ponadto analizowałem filmy aktorskie i animowane sprzed kilku dekad i próbowałem określić co sprawia, że podświadomie czujemy, że patrzymy na coś wiekowego. Rozpocząłem eksperymenty z uziarnieniem cyfrowej animacji, winietowaniem, aberracją chromatyczną, postarzającą korekcją barwną i całą masą innych zabiegów. Wykonałem przy tym obfitą bibliotekę wszelkiego rodzaju „filmowych brudów” - kawałków kurzu na taśmie filmowej, nadpaleń celuloиду, perforacji negatywu itp. Skanowałem szary materiał filmowy Kodak Vision klatka po klatce tylko po to, aby stworzyć animowaną pętlę naturalnego szumu taśmy filmowej (dzięki zarejestrowaniu neutralnej szarości taki szum można potem łatwo nanieść na całą rozpiętość tonów między czernią a bielą).

Te wszystkie wymienione eksperymenty znalazły zastosowanie podczas licznych projektów tworzonych pod szyldem *Yellow Tapir Films*. Np. animując ilustracje z książek dla dzieci techniką cyfrowej wycinanki, nakładałem na etapie postprodukcji szereg zabiegów na obraz. Ograniczałem płynność ruchu (bo stare animacje poruszały zaledwie 12 lub 8 razy w ciągu sekundy, więc ruch był nieco rwany), do każdego elementu wycinanki dodawałem niekontrolowane drgania lub obroty (bo stare animacje tworzone pod kamerą przesuwane były ręcznie, klatka po klatce, było to nieprecyzyjne i przesuwając jeden element często niechcący poruszyło się kilka innych), a do tego obraz winietowałem, uziarniałem (aby imitować wady obiektywu lub obróbkę chemiczną taśmy światłoczułej), a do elementów wycinanki dodawałem różne tekstury papieru (bo kształty wypełnione jednolitym kolorem, pozbawione tekstury i zanieczyszczeń, to domena animacji cyfrowej).

Uzyskany w ten sposób styl wizualny szybko stał się znakiem rozpoznawczym *Yellow Tapir Films*, a następnie znakiem kojarzonym konkretnie ze mną – instytucje zwracające się do mnie z prośbą o kolejne realizacje wyraźnie artykułowały w swoich zapytaniach, że chodzi właśnie o taki „retro styl”.

Swoistą kumulacją wszystkich autorsko wypracowanych technik animacji i postprodukcji okazał się film dokumentalny *We have one heart* w reżyserii Katarzyny Warzechy (2020). Jest to film opowiadający o związku Polki i Irakijczyka – gdy kobieta zachodzi w ciążę, jej mąż odbywa podróż do Iraku i z przyczyn politycznych nie może powrócić do Polski. Małżeństwo utrzymuje kontakt za pomocą listów, które wiele lat później, już po śmierci kobiety, odnajduje ich syn. Reżyserka opowiada o wydarzeniach z przeszłości, które nie zostały filmowo udokumentowane, a więc wyłącznie animacja pozwala zilustrować sceny z życia bohaterów. To, co jednak było największym wyzwaniem w realizacji animacyjnej warstwy tego filmu, to próba wizualnego nawiązania do plastycznej estetyki wspomnianych listów – powstawały one na wzorzystych papeteriach lub kratkowanym papierze, przez lata stały się pożółkłe, poplamione lub pomięte. Ponadto reżyserce zależało, aby odręcznie pisane fragmenty listów były równoważnym elementem kompozycyjnym kadru (np. matka z dzieckiem w wózku spaceruje po osiedlowym pagórku z pomiętego papieru lawirując slalomem wokół napisanych długopisem linijek z listów od swojego męża). Film stał się przez to jeszcze bardziej poetycki i fascynujący w odbiorze niż pierwotnie wynikało to ze scenariusza. Wymyślanie tego typu rozwiązań kompozycyjnych i postprodukcyjnych było dla mnie zarówno dużym wyzwaniem jak i olbrzymią przyjemnością. *We have one heart* otrzymał m.in. główną nagrodę dla krótkiego metrażu na Międzynarodowym Festiwalu Filmowym w Chicago.

Jednak najwięcej zaangażowania z mojej strony oraz konieczności opracowania bezliku nowych rozwiązań formalnych, wymagał ode mnie następny projekt, w który się zaangażowałem. Film *Insekt* w reżyserii Marcina Podolca miał swoją premierę 2 października 2021 roku i poświęcam mu więcej uwagi kilka stron dalej – film ten jest jedną z podstaw mojej habilitacji.

Dźwięk

Ponieważ pierwsze kroki w realizacji filmowej stawiałem jeszcze w liceum (z nie najlepszym skutkiem). Nie dysponowałem ani doradztwem profesjonalistów, ani zapleczem sprzętowym, aby moje filmy mogły dorównać tym, które znałem z kina i telewizji. To, co w moich materiałach zdjęciowych raziło mnie wówczas najmocniej, to warstwa dźwiękowa – dźwięk przechwytywany był mikrofonem wbudowanym w kamerę wideo, więc każde ujęcie brzmiało jak amatorski zapis rodzinnej uroczystości. Ponieważ już wtedy zależało mi na tym, aby dialogi były zrozumiałe i stosownie wyartykułowane, a do tego zamierzałem uzupełnić materiał zdjęciowy o szereg „kreacyjnych” efektów dźwiękowych, to postanowiłem, że znacznie bardziej uporządkowanym, ale i bardziej

czasochłonnym rozwiązaniem będzie usunięcie całej ścieżki audio zarejestrowanej na planie i odtworzenie warstwy dźwiękowej z dobrych jakościowo sampli i oddzielnie wykonanych nagrań aktorów (a więc rozwiązanie – jak się znacznie później dowiedziałem – typowe zwłaszcza dla filmu animowanego). W ten sposób rozpocząłem moją praktykę dźwiękowca-samouka, którym bywam do dziś.

Umiejętność samodzielnego wykonania wielościeżkowego miksu audio na potrzeby filmu okazała się niezwykle przydatna zarówno podczas studiów w Szkole Filmowej, ale i później – mogłem być człowiekiem orkiestrą, który kompleksowo wykona zlecone zadanie od A do Z. Ponadto w okresie moich studiów magisterskich studenci mieli tendencję do tworzenia dość długich etiud (potrafiły trwać nawet powyżej 10 minut, co dla niższych, niedyplomowych roczników jest metrażem bardzo długim). Z tego powodu dochodziło wtedy do zakorkowania szkolnego Działu Dźwięku – student, który miał pracować nad pełnym udźwiękowieniem 2 dni potrzebował więcej czasu i przez to brakowało miejsca w kalendarzu na udźwiękowanie niektórych etiud. Wtedy mogłem służyć wsparciem – stworzyłem na przestrzeni ostatnich 15 lat pełne udźwiękowanie do kilkunastu filmów krótkometrażowych.

Gdy powstało nasze łódzkie studio animacji *Yellow Tapir Films*, zgromadzony przez lata sprzęt do rejestracji dźwięku i moje umiejętności były już wystarczające, aby wykonywać profesjonalne udźwiękowanie reklam internetowych oraz autorskich filmów animowanych (wykonałem ścieżkę dźwiękową m.in. do filmów: *Norma* reż. Agata Mianowska, *Colaholic* reż. Marcin Podolec, *Siostra* reż. Katarzyna Piróg).

Podstawa habilitacji

1. Bajka na końcu świata – animowany serial dla dzieci

Dzieło, które stanowi podstawę mojej habilitacji, traktuję jako punkt zbiegu wszystkich rzeczy, które robiłem w ramach mojej dotychczasowej aktywności artystycznej i które opisałem we wcześniejszej części mojej pracy. Jest to bowiem krótkometrażowa animacja (odcinek serialu), posiada sekwencję otwierającą (czołówkę), podstawą jej warstwy wizualnej były istniejące wcześniej ilustracje (seria komiksowa dla dzieci), a do tego w trakcie produkcji miałem możliwość zastosować autorskie rozwiązania postprodukcyjne oraz zmontowałem autorski trailer do rzeczonoego serialu.

Pilotowy odcinek serialu *Bajka na końcu świata* to trwająca 7 minut animacja rysunkowa dla dzieci (przybliżony przedział wiekowy grupy docelowej to 5-12 lat). Odcinek nosi tytuł *Złowróźbne spaghetti* i jest częścią zaplanowanego 13-odcinkowego sezonu serialu. Seria produkowana jest przez warszawskie studio animacji EGo Film, pod nadzorem szefowej studia – Eweliny Gordziejuk.

Producentem wykonawczym, odpowiedzialnym za opracowanie wizualne i animacyjne – jest łódzkie studio Yellow Tapir Films, należące do Marcina Podolca. Autorem muzyki do pilotowego odcinka, a docelowo do całej serii, jest Paweł Górniak. Za udźwiękowanie serialu odpowiada Michał Fojeck i jego studio SoundMind. Pierwsze upublicznienie odcinka nastąpiło 15 września 2022 roku podczas 47. Festiwalu Filmów Fabularnych w Gdyni (cykl projekcji Gdynia Dzieciom). Od tamtego czasu odcinek prezentowany był na szeregu publicznych pokazów (np. podczas wydarzenia Mały Koneser w Warszawie), a 1 czerwca 2023 roku (w Międzynarodowy Dzień Dziecka) odcinek został udostępniony bezpłatnie na platformie YouTube – na kanale producenta: EGoFilm. Podczas 16. edycji festiwalu filmów animowanych ANIMATOR w Poznaniu, odcinek pilotowy *Bajki* otrzymał Nagrodę Dziecięcego Jury dla Najlepszego Serialu Animowanego Dla Dzieci.



Ilustracja 6: Nagroda w Międzynarodowym Konkursie Seriali Animowanych (Festiwal ANIMATOR, 25.06.2023)

Bajka na końcu świata narodziła się jako komiks autorstwa Marcina Podolca. W chwili gdy piszę te słowa seria dobiegła końca – niedawno ukazał się ósmy, ostatni tom komiksu. Mimo, że komiks skierowany jest do najmłodszych odbiorców (z grupy wiekowej 6-8 lat), jego założenia fabularne wydają się nie przystawać do dziecięcej wrażliwości – akcja opowieści dzieje się w postapokaliptycznej scenerii, w miastach zaspanych piaskiem, wśród pordzewiałych wraków samochodów, powalonych budynków i innych śladów obumarłej cywilizacji. A jednak specyficzne bohaterki oraz ton opowieści czynią z *Bajki na końcu świata* historię optymistyczną, pełną czułości, determinacji i tęsknoty. Bohaterki to Wiktoria oraz Bajka. Wiktoria to mała dziewczynka, która przemierza świat w poszukiwaniu swoich rodziców, z którymi została rozdzielona w niejasnych, apokaliptycznych okolicznościach. Bajka to suczka, którą tytułowy „koniec świata” uwolnił ze schroniska. Bohaterki spotkały się podczas swojej tułaczki i postanowiły kontynuować podróż

wspólnie. Po drodze napotykają szeroki wachlarz barwnych bohaterów, a czytelnicy wraz z bohaterkami odkrywają, że świat zmienił się dużo bardziej, niż to się wydaje na pierwszy rzut oka.

Warszawskie studio animacji EgoFILM na fali popularności komiksu zwróciło się do autora – Marcina Podolca – z propozycją zrealizowania serialu dla dzieci w oparciu o komiks. Marcin jako fan wszystkiego co animowane przystał na tę propozycję i zarekomendował mnie jako potencjalnego reżysera przyszłej serii. Dyrektorka studia EgoFILM – Ewelina Gordziejuk – po zapoznaniu się z moją filmografią zaoferowała mi stanowisko reżysera. Ponieważ już wtedy bardzo ceniłem komiks Marcina, zaproszenie do współpracy przy serialu przyjąłem, ale warunkowałem to nadzorem artystycznym Marcina, jak również jego udziałem w tworzeniu scenariuszy i treatmentów – aby nasz utwór pozostawał w jak największej zgodzie z komiksową kanwą. Marcinowi taka forma udziału w projekcie bardzo odpowiadała. Moja rola natomiast zaczęła „pączkować” – oprócz pracy przy scenariuszu i reżyserii podjąłem się też autorstwa pełnej przewizualizacji odcinka pilotowego (storyboard + animatik), wykonałem znaczną część animacji, a także byłem autorem montażu i postprodukcji obrazu do rzeczonych odcinka.

To, co w moim przekonaniu odróżnia zrealizowany pilot *Bajki na końcu świata* od innych współczesnych seriali dla dzieci, to nie tylko jego zaskakujący świat, ale też proponowane widzom tempo opowieści. Np. seriale ze stajni Cartoon Network (*Laboratorium Dextera*, *Krowa i Kurczak*, *Atomówki* itp.) poszerzyły znacząco retencję dziecięcego widza – opowiadały historie znacznie szybciej, oferowały dużo więcej bodźców, dialogi ullały z głośników z szybkością serii z karabinu, a kolejny slap-stickowy gag zaczynał się jeszcze przed wybrzmieniem poprzedniego.

Nasz serial ma być w założeniu kontrą dla takiego stylu. Świat w *Bajce na końcu świata* to miejsce surowe, puste i ciche. Dlatego serial, a zwłaszcza jego otwierający odcinek, musiał obfitować w ujęcia powolne, szerokie plany i dźwięk wiatru zamiast rytmicznej muzyki.

Innym wartym zauważenia czynnikiem odróżniającym *Bajkę na końcu świata* od większości współczesnych seriali dla dzieci jest liniowość opowieści. Rozumiem przez to świadomą rezygnację z proceduralnego opowiadania z odcinka na odcinek – bohaterki mają konkretny cel, do którego dążą przez cały sezon serialu, napotykają na swojej drodze przeszkody, a sama podróż je odmienia – zarówno ich charaktery jak i atrybuty fizyczne (np. ubrania Wiktorii stają się za małe, a jej włosy rosną). Dla porównania – amerykański serial *Simpsonowie* emitowany jest od ponad 30 lat, ale jest to przykład serialu proceduralnego – każdy odcinek to nowy „problem”, akcja ma zacząć, rozwinięcie i zakończenie w obrębie tego jednego odcinka. Na koniec wszystko wraca do punktu wyjścia w oczekiwaniu na kolejny odcinek. Efekt tego jest taki, że mała Maggie Simpson od ponad 30 lat wciąż jest niemowlakiem, a rozrabiaka Bart wciąż chodzi do czwartej klasy szkoły podstawowej. Plusem takiego rozwiązania jest to, że nie trzeba oglądać wszystkich wcześniejszych odcinków, aby zrozumieć bieżący. Olbrzymi minus takiej formuły to fakt, że serial taki staje się częścią rozrywką,

uniemożliwiająca głębsze zaangażowanie emocjonalne. Tworząc *Bajkę na końcu świata* zależało nam na tym, aby stosować w tym serialu bardziej dojrzałe metody opowiadania, aby zaangażować widownię, zachęcić ją do kibicowania bohaterkom. Chcieliśmy też mieć możliwość stosowania zabiegów kojarzonych z „poważnymi” telewizyjnymi produkcjami dramatycznymi (np. cliffhanger – czyli zawieszenie akcji na końcu odcinka i przeniesienie kulminacji do kolejnego odcinka – coś co w serialach proceduralnych nie mogłoby mieć miejsca).

Komiks Marcina Podolca operuje niejednokrotnie językiem metafory i okazuje się być przy tym zrozumiały dla młodego odbiorcy – np. w scenie w której bohaterki są już na skraju wytrzymałości, są zmęczone długą wędrówką i nagle na środku pustynnego krajobrazu zauważają małą zieloną roślinkę, która wzrastając przebiła swoją łodygą pozostałości asfaltowej jezdni. Bohaterki przyglądają się jej przez dłuższą chwilę z podziwem i nabierają przez to determinacji aby iść dalej, aby się nie poddawać. Takie proste, niewerbalne komunikaty są zadziwiająco przyswajalne i w pełni zrozumiałe nawet dla najmłodszych odbiorców (piszę to z przekonaniem jako ojciec trzylatka). Wierzymy w młodego widza do tego stopnia, że w jednym ze scenariuszy Bajki (odcinek jeszcze niezrealizowany) postanowiliśmy zrezygnować z dialogu całkowicie – bohaterki zostają rozdzielone, obserwujemy ich perypetie za pomocą montażu równoległego i żadna z nich nie wypowiada ani słowa przez cały odcinek.



Ilustracja 7: Kadry z pilotowego odcinka serialu "Bajka na końcu świata"

W chwili gdy piszę te słowa dalsze losy serialu są niepewne – producent serii szuka źródeł finansowania, prezentuje pilot serialu na zagranicznych targach i festiwalach, a także bierze pod uwagę możliwość realizacji filmu pełnometrażowego zamiast sezonu serialu (w obu przypadkach ze mną na stanowisku reżysera projektu).

2. Insekt – średniometrażowy film animowany w reżyserii Marcina Podolca

W 2021 roku premierę miał film animowany na podstawie niemieckiego komiksu *Insekt* autorstwa Saschy Hommera. Komiks ukazał się na niemieckim rynku w roku 2004, a w 2007 roku nakładem wydawnictwa *Kultura Gniewu* pojawił się również w Polsce. Od roku 2017, a więc niemal od chwili założenia łódzkiego studia *Yellow Tapir Films*, trwały nasze nieśmiałe przymiarki do realizacji filmowej adaptacji tego komiksu. Ta realizacja była ambicją Marcina Podolca i on też podjął się reżyserii projektu. Mi przypadła rola „technicznego rozgryzienia” tego filmu – tak aby bardzo prosta i oszczędna plastyka komiksu wyglądała jak najbardziej imponująco na dużym, kinowym ekranie.

Projekt ten powstawał długo, ale też dla tak skrajnie małego zespołu jak nasz okazał się on kolosalny – to mój pierwszy projekt średniometrażowy, 30 minut wysokiej jakości animacji oraz najbardziej złożona postprodukcja, jakiej byłem autorem. Ostatecznie jestem autorem ok 40% animacji pierwszoplanowej w filmie (czyli ruchów postaci, pojazdów itp.) oraz ok 90% animacji drugoplanowej (dymów wypełniających miasto, świateł, ruchu traw na wietrze, ruchów drzew, ognia itp.).



Ilustracja 8: Kadry z filmu "Insekt" (2021, reż. Marcin Podolec)

Postprodukcja filmu polegała w głównej mierze na budowaniu przestrzeni w filmowych kadrach – wprowadziliśmy do filmu głębię ostrości, która nie występowała w komiksie, a także stosowaliśmy częste eksperymenty ze światłem – zarówno latarniami penetrującymi gęsty dym, miejskimi neonami jak i latarkami, których używa kilku bohaterów filmu. Komiks Saschy Hommera używał wyłącznie czerni i bieli – szarości zastąpione zostały tam rastrami, gęsto rozszanymi czarnym kropkami, których gęstość budowała walor plastyczny. Rastry wprowadzone w ruch okazały się jednak nieznośne na ekranie – widzowie dostaliby od tego zwrotu głowy. Dlatego postanowiliśmy sięgnąć po skalę szarości, a cały

film został postprodukcyjnie mocno uziarniony (wykorzystałem tutaj moje skany taśmy Kodaka wykonane kilka lat wcześniej).

Film został upubliczniony podczas uroczystej premiery towarzyszącej Międzynarodowemu Festiwalowi Komiksu i Gier – 2 października 2021 roku w kinie Wytwórnia w Łodzi. Następnie wyświetlany był na szeregu festiwalu w Polsce i za granicą.

Artystyczne credo / zakończenie

Dążenia zawarte w mojej twórczości określiłbym jako „tęsknotę za klasycznym rzemiosłem”. W trakcie mojej edukacji i późniejszej pracy artystycznej zawsze sięgałem po bardziej tradycyjne, warsztatowe techniki obrazowania, mimo że uczono mnie również innych, bardziej nowoczesnych sposobów realizacji (np. odrzuciłem animację 3D na rzecz obecnie mniej popularnej poklatkowej animacji rysunkowej). Jako konsument licznych treści filmowych zauważam, że te klasyczne techniki realizacji najlepiej wytrzymują próbę czasu, do dziś robią wrażenie i nikt nie kwestionuje jakości tego typu sztuki (np. powstałe ponad 5 dekad temu rysunkowe animacje ze studia Walta Disneya lub japońskie pełnometrażowe klasyki, takie jak *Akira* lub *Ghost in the Shell*). Nie można tego samego powiedzieć o wielu przykładach animacji 3D – pierwsze komercyjne produkcje wykonane w tej technice (np. *Toy Story* lub serial *Reboot*) dziś wydają się jedynie (wyłącznie z technicznego punktu widzenia) zabawnym rozdziałem w historii rozwoju technologii filmowej. Innymi słowy – gdyby dziś ktoś zrealizował film rysunkowy o pułapie jakościowym filmu *Akira*, to ten film wzbudziłby równie duży podziw jak *Akira* w roku 1988. Natomiast jeśli ktoś chciałby dziś stworzyć film zbliżony wizualnie do pierwszej części *Toy Story*, to znaczna większość odbiorców odebrałaby to pewnie jako niezbyt zrozumiały żart.

Można więc powiedzieć, że to co robię nacechowane jest pewnego rodzaju przekorą. W czasach gdy kina i serwisy VOD zalewane są coraz bardziej realistycznymi animacjami 3D, a seriale animowane dla dzieci starają się zmieścić jak najwięcej gagów w jak najkrótszym metrażu, ja odczuwam przemożną potrzebę, aby iść pod prąd. Coraz bardziej doceniam zalety wizualnej niedoskonałości, a w kinie młodego widza doceniam ciszę i prostotę. Po premierze takich wysokobudżetowych produkcji jak *Mad Max: Na drodze gniewu* lub serialu *Stranger Things* pojawiały się liczne głosy, że „świetnie obejrzeć coś, co wraca do korzeni”, „film taki jak dawniej”. W roku 2023 studio Disney zapowiedziało, że kolejny film pełnometrażowy pt. *Wish* będzie pierwszą od 2009 roku pełnometrażową animacją rysunkową. Informację tę prędko uściślono, a wręcz zdementowano – animacja będzie tak naprawdę hybrydą animacji 3D z elementami rysunkowymi. Istotne jest natomiast to, że zanim pojawiło się to dementi, to olbrzymia ilość internautów w swoich komentarzach zdawała się krzyczeć „nareszcie!”.

Doskonale rozumiem tę ekscytację i bardzo wierzę w sinusoidę trendów – tzn. animacja klasyczna, zarówno rysunkowa, lalkowa jak i wycinankowa, to nie tylko nasza przeszłość, nasze dzieciństwo, ale i nasza przyszłość (mam nadzieję, że niedaleka). Wierzę, że ta długa przerwa, na którą zdecydowało się światowe kino animowane, aby eksplorować techniki cyfrowe, powoli dobiega końca. Sam w miarę moich możliwości dołożę własną cegielkę do tego renesansu. Z wielką ochotą i przyjemnością będę tworzył i propagował animacje czerpiące z dorobku mistrzów minionego wieku (nawet jeśli narzędzia, po które sięgnę, będą ściśle cyfrowe). Jestem pewny, że można korzystać z tego, co nowoczesne, bez konieczności odrzucania tego, co klasyczne.



Dr Kacper Zamarło,

adiunkt PWSFTviT

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

**Wykaz osiągnięć naukowych albo artystycznych, stanowiących znaczny wkład w rozwój
określonej dyscypliny**

I. WYKAZ OSIĄGNIĘĆ NAUKOWYCH ALBO ARTYSTYCZNYCH,
O KTÓRYCH MOWA W ART. 219 UST. 1. PKT 2 USTAWY

Osiągnięcia PO uzyskaniu stopnia doktora

Pilotowy odcinek serialu animowanego *Bajka na końcu świata* (2022)

Określenie wkładu habilitanta: scenariusz, reżyseria, postprodukcja oraz znaczna część animacji

Upublicznienie: m.in. MFFA Animator 2023 (Nagroda dla najlepszego serialu animowanego), FPFF Gdynia (pokazy w cyklu „Gdynia dzieciom”)

Link: <https://animator-festival.com/news/juz-jest-oficjalna-selekcja-miedzynarodowego-konkursu-animowanych-seriali/>

Średniometrażowy film animowany *Insekt* (2021) reż. Marcin Podolec

Określenie wkładu habilitanta: postprodukcja obrazu, efekty wizualne oraz znaczna część animacji

Upublicznienie: premiera podczas Międzynarodowego Festiwalu Komiksu i Gier w Łodzi

Link: <https://plasterlodzki.pl/jak-zostalem-superlotrem-i-insekt-dwie-mocne-premiery-filmowe-na-festiwalu-komiksu/>

Pełnometrażowy film dokumentalny *Fantastyczny Matt Parey* (2023) reż. Bartosz Paduch

Określenie wkładu habilitanta: wykonanie animowanej części filmu (w oparciu o projekty plastyczne Krzysztofa Ostrowskiego), postprodukcja animacji, efekty wizualne

Upublicznienie: premiera podczas festiwalu Millenium Docs Against Gravity

Link: <https://archiwum2023.wkinach.mdag.pl/20/pl/Wroclaw/movie/Fantastyczny-Matt>

Pełnometrażowy esej filmowy *Solaris Mon Amour* (2023) reż. Kuba Mikurda

Określenie wkładu habilitanta: opracowanie animacji, efektów wizualnych i retuszu materiałów archiwalnych

Upublicznienie: premiera podczas festiwalu Millenium Docs Against Gravity

Link: <https://archiwum2023.wkinach.mdag.pl/20/en/Katowice/movie/Solaris-Mon>

Pełnometrażowy film dokumentalny *Ucieczka na srebrny glob* (2021) reż. Kuba Mikurda

Określenie wkładu habilitanta: opracowanie animowanych sekwencji oraz animowanej czołówki filmu

Upublicznienie: premiera podczas festiwalu Millenium Docs Against Gravity

Link: <https://mdag.pl/pl/oglada-online/20/aktualnosci/zwyciezcy-18-millennium-docs-against-gravity>

Animacja otwierająca Międzynarodowy Festiwal Komiksu i Gier w Łodzi (2021)

Określenie wkładu habilitanta: wykonanie całej animacji (w oparciu o projekty plastyczne Marcina Podolca) oraz udźwiękowania

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=tiIz1yc5We8>

Opracowanie czołówki filmu *Śmierć Zygielbojma* w reżyserii Ryszarda Brylskiego (2021)

Określenie wkładu habilitanta: reżyseria i wykonanie animowanej sekwencji otwierającej film wraz z napisami początkowymi

Link: <https://festiwalgdynia.pl/filmy/smierc-zygielbojma/>

Opracowanie czołówki filmu *Sweat* w reżyserii Magnusa von Horna (2020)

Określenie wkładu habilitanta: wykonanie animowanej sekwencji otwierającej film (wraz z napisami początkowymi)

Link: <https://filmpolski.pl/fp/index.php?film=1253778>

Krótkometrażowy film dokumentalny *We Have One Heart* (2020) reż. Katarzyna Warzecha

Określenie wkładu habilitanta: opracowanie animowanych sekwencji, postprodukcja animacji

Upublicznienie: m.in. Warszawski Festiwal Filmowy, Międzynarodowy Festiwal Filmowy w Chicago

Link: <https://wff.pl/pl/film/36-we-have-one-heart>

Animacje towarzyszące Festiwalowi Muzyki Ludowej *ETHNIESY* w Bydgoszczy (2020, 2021, 2022, 2023)

Określenie wkładu habilitanta: reżyseria, animacja i udźwiękowanie wszystkich czterech animacji (z lat 2020-2023)

Link: <https://www.facebook.com/YellowTapirFilms/videos/522949942440138>
<https://www.facebook.com/YellowTapirFilms/videos/1321356195383756>

Krótkometrażowy film animowany *Marian na wojnie* (2019) reż. Agata Mianowska

Określenie wkładu habilitanta: postprodukcja obrazu, efekty wizualne, udźwiękowanie oraz wykonanie części animacji

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=TqONOGTxYuE>

Krótkometrażowy film animowany *Skafander Klingerta* (2021) reż. Artur Wyrzykowski

Określenie wkładu habilitanta: efekty wizualne, postprodukcja obrazu, część animacji

Link: <https://www.wroclaw.pl/dla-mieszkanca/film-o-wynalazcy-skafander-klingerta-wroclaw>

Pełnometrażowy film dokumentalny *Martwa Natura* (2019) reż. Sławomir Grünberg

Określenie wkładu habilitanta: wykonanie animowanych sekwencji (w oparciu o projekty plastyczne Henryka Glazy), postprodukcja animacji

Link: <https://www.centrumdialogu.com/martwa-natura-premiera-filmu-slawnomira-gruenberga>

Opracowanie animowanego teledysku do piosenki *Druga pomoc* (2019)

Określenie wkładu habilitanta: opracowanie części animacji, oraz pełnej postprodukcji obrazu do teledysku dla zespołu *Król*.

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=eQ247cwCQqM>

Opracowanie animowanego teledysku do piosenki *Brązowy i niebieski* (2019)

Określenie wkładu habilitanta: opracowanie znacznej części animacji, oraz pełnej postprodukcji obrazu do teledysku dla zespołu *Pablopavo i Ludziki*.

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=LuNnlQc8yUU>

Animacje towarzyszące wystawom w warszawskiej Galerii Zachęta – wystawa *Co po Cybisie?* (2018), *Zmiana ustawienia* (2019) oraz *Video Taśmy – wczesna sztuka video* (2020)

Określenie wkładu habilitanta: w przypadku wystaw *Co po Cybisie?* i *Zmiana ustawienia* opracowałem animację promującą wystawę w oparciu o projekt plakatu dostarczony przez galerię. Animacja do wystawy *Video Taśmy* została stworzona od podstaw przeze mnie (obraz + dźwięk)

Link: <https://www.facebook.com/watch/?v=717557055738441>
<https://www.facebook.com/zacheta/videos/284315742223815/>

Animacje towarzyszące wydarzeniom z cyklu *Stacja Literatura* oraz *Transport Literacki* (2019, 2020, 2022, 2023)

Określenie wkładu habilitanta: jestem autorem animacji zapowiadających wydarzenia oraz animowanej oprawy samego wydarzenia (w oparciu o projekty plakatów dostarczonych przez organizatora)

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=Fd4zvVNg0N8>
<https://www.facebook.com/YellowTapirFilms/videos/469300747244715/>

Reżyseria serialu animowanego dla dzieci *Wiking Tappi* (2018)

Określenie wkładu habilitanta: współreżyserowałem jeden z odcinków pierwszego sezonu serialu (Odc. 10 – Bitwa o Szepczący Las), a także opracowałem przewizualizację odcinka (animatiki, w oparciu o storyboard Tomasza Kaczkowskiego).

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=LuNnlQc8yUU>

Animacja otwierająca konferencję literacką UNESCO *Creative Crossroads* w Krakowie i Katowicach (2018)

Określenie wkładu habilitanta: wykonanie animacji i postprodukcji obrazu (wg opracowania plastycznego Henryka Glazy), animacja malarstwa i rysunków autorstwa polskich literatów (m.in. Stanisława Wyspiańskiego, Stanisława Lema, Wisławy Szymborskiej)

Link: <https://www.facebook.com/YellowTapirFilms/videos/2123083364601058>

Opracowanie animowanych opraw kanału telewizyjnego TVP Kultura (2018 oraz 2020)

Określenie wkładu habilitanta: stworzyłem całą animację oprawy TVP Kultura w oparciu o koncepcję i projekty graficzne Julii Mirny.

Link: <https://vimeo.com/327217344>

Realizacja animacji do serialu dokumentalnego *Rzecz Polska* (2018-2021)

Określenie wkładu habilitanta: opracowanie animacji do dwóch sezonów serialu (w oparciu o projekty plastyczne Marcina Podolca) prezentujących polskie dokonania sztuki projektowej

Link: <https://vod.tvp.pl/programy.88/rzecz-polska-odcinki.281751>

Krótkometrażowy film animowany *Colaholic* (2018) reż. Marcin Podolec

Określenie wkładu habilitanta: część animacji, postprodukcja obrazu, efekty wizualne

Upublicznienie: m.in. 14. Festiwal ANIMFEST w Atenach, Festiwal IAFF Banjaluka w Bośni i Hercegowinie (film zdobył tam Grad Prix)

Link: http://www.polishshorts.pl/en/news/4204/colaholic_wins_banjaluka_festival

Realizacja średniometrażowego dokumentu *Muzeum utracone – Królewski sen* (2018) reż. Agnieszka Mankiewicz i Cezary Chojnowski

Określenie wkładu habilitanta: wykonanie animacji w oparciu o ilustracje Marcina Podolca, oraz efekty wizualne

Link: <https://muzeumutracone.pl/filmy/2018-2/>

Opracowałem animowane wizualizacje do spektaklu/koncertu *Bukiet dla Niepodległej* w Teatrze Wielkim w Łodzi (2018)

Określenie wkładu habilitanta: reżyseria i wykonanie animacji towarzyszących interpretacjom piosenek podczas koncertu – wizualizacje bazowały na klasycznym polskim malarstwie i były uzupełnione o elementy narracyjne i liternicze.

Link: <https://ujezuitow.eu/16-wrzesnia-2018-r-niedziela-godz-18-00-bukiet-dla-niepodleglej/>

Animacje towarzyszące polsko-czeskiemu festiwalowi filmowemu *Kino na Granicy* (2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023)

Określenie wkładu habilitanta: reżyseria i wykonanie animacji do siedmiu edycji festiwalu w oparciu o projekty plakatów (autorstwa Iwony Cichy)

Link: <https://www.kinonahranici.cz/kh/aktualnosc/premiera-spotu-23-kina-na-granicy>
<https://kinonagranicy.pl/pl/aktualnosc/jest-spot-kina-na-granicy>

Animacje towarzyszące akcji *Dotknij Teatru*, czyli obchodom Międzynarodowego Dnia Teatru (2017, 2018, 2019, 2021)

Określenie wkładu habilitanta: reżyseria i wykonanie animacji w oparciu o projekty plakatów wydarzenia (autorzy plakatów: 2017, 2018, 2019 – Jakub Stępień / Hakobo, 2021 – Agencja SweetJesus)

Link: <https://www.facebook.com/dotknijteatru/videos/966508507493919>

Animacje towarzyszące *Festiwalowi Szkół Teatralnych* (2017, 2018, 2019, 2021)

Określenie wkładu habilitanta: reżyseria i wykonanie animacji w oparciu o projekty plakatów festiwalu (autorzy plakatów: 2017 – Julia Mirny, 2018 – Krzysztof Iwański, 2019 – Jacek Staniszewski, 2021 – Julia Mirny)

Link: <https://www.filmschool.lodz.pl/news/1141.35-festiwal-szkol-teatralnych-jazda-na-scene.html>
<https://www.filmschool.lodz.pl/news/1487.wez-to-zagraj.html>

Opracowanie animowanego teledysku do piosenki *Ostatni dzień sierpnia* (2017)

Określenie wkładu habilitanta: wspólnie z Marcinem Podolcem wyreżyserowaliśmy i wykonaliśmy animację do teledysku dla zespołu *Pablopavo i Ludziki*.

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=Ol0lWhzy6TM>

Animacje towarzyszące przeglądowi filmowemu *Łodzią po Wiśle* (2017, 2023)

Określenie wkładu habilitanta: reżyseria i wykonanie animacji w oparciu o projekty plakatów wydarzenia (autor plakatów 2017 i 2023: Krzysztof Iwański)

Link: <https://www.filmschool.lodz.pl/news/2293.lodz-po-wisle-warszawo-wracamy-to-nie-iluzja.html>

Opracowanie czołówki serialu *Ultraviolet* w reżyserii Jana Komasy i Sławomira Fabickiego (2017)

Określenie wkładu habilitanta: wykonanie animowanej sekwencji otwierającej film (wraz z napisami początkowymi)

Link: <https://filmpolski.pl/fp/index.php?film=1244076>

Poprowadziłem **Wykład gościnny nt Polskiej Szkoły Animacji** na zaproszenie organizatorów IFF Trickfilm (2019, Stuttgart, Niemcy – wykład w języku angielskim)

Link: <https://www.itfs.de/archive/itfs->

[2019/www.itfs.de/en/branche/presentationworkshops/index.html#1492724811737-2-31861-9251](https://www.itfs.de/en/branche/presentationworkshops/index.html#1492724811737-2-31861-9251)

Osiągnięcia PRZED uzyskaniem stopnia doktora

Film krótkometrażowy *Marchewkowe pole* (2016)

Określenie wkładu habilitanta: scenariusz, reżyseria, realizacja

Link: <http://www.polishshorts.pl/pl/filmy/1754/>

Współtworzyłem jubileuszową wystawę Animacja25 w Ośrodku Propagandy Sztuki w Łodzi (2014)

Określenie wkładu habilitanta: przygotowałem materiały wideo na wystawę, a także dużą część wystawy to dokumentacja fotograficzna mojego autorstwa (wystawa poświęcona była Katedrze Filmu Animowanego w Szkole Filmowej – dokumentowałem funkcjonowanie tej specjalności w latach 2006-2014)

Link: <http://www.mgslodz.pl/wystawy/-198.html>

Opracowałem animowaną oprawę jubileuszowej 20. edycji festiwalu Camerimage (2012)

Określenie wkładu habilitanta: przygotowałem pełną oprawę animowaną wydarzenia (otwarcie, zamknięcie, zapowiedzi filmów, jurorów, gości itp.) w oparciu o projekt graficzny autorstwa Davida Lyncha

Link: <https://www.instagram.com/p/CuKPmFhx016/>

Film krótkometrażowy *Casting* (2011)

Określenie wkładu habilitanta: scenariusz, reżyseria, realizacja animacji

Link: <https://www.dziennikwschodni.pl/lublin/zlote-mrowkojady-rozdane-wyniki.n.1000007766.html>

Film krótkometrażowy *Lalkarz* (2010)

Określenie wkładu habilitanta: scenariusz, reżyseria, zdjęcia, montaż, dźwięk

Link: <https://filmpolski.pl/fp/index.php?film=327840>

Film krótkometrażowy *Wieczór wielce osobliwy* (2009)

Określenie wkładu habilitanta: scenariusz, reżyseria, realizacja (cała animacja i udźwiękowienie)

Upublicznienie: m.in. Festiwal Filmowa Góra (nagroda dla najlepszego filmu animowanego), festiwal Nowe Horyzonty 2010

Link: <https://www.polishfilmla.org/some-very-unusual-evening/>

Film krótkometrażowy *Trójkąt* (2008)

Określenie wkładu habilitanta: scenariusz, reżyseria, realizacja (w tym cała animacja i udźwiękowienie)

Link: https://www.asp.krakow.pl/images/stories/aktualnosci/wiadomosci/OFAFA2010-program_festiwalu.pdf

Poprowadziłem **Wykład gościnny nt Polskiej Szkoły Animacji** na zaproszenie organizatorów festiwalu filmowego Fantoche (2015, Baden, Szwajcaria – wykład w języku angielskim)

Link: <https://www.awn.com/news/fantoche-fest-takes-2015-edition>

byłem **Ekspertem Polskiego Instytutu Sztuki Filmowej ds Produkcji Filmów Animowanych** (2013)

Link: <https://pisf.pl/aktualnosci/lista-ekspertow-pisf-2013-i-sklady-stalych-komisji-eksperskich-pisf-w-po-produkcja-filmowa-2013/>

byłem Ekspertem Polskiego Instytutu Sztuki Filmowej ds Developmentu Filmów Animowanych (2015)

Link: <https://pisf.pl/aktualnosci/sklady-stalych-komisji-eksperckich-2015/>



.....
(podpis wnioskodawcy)