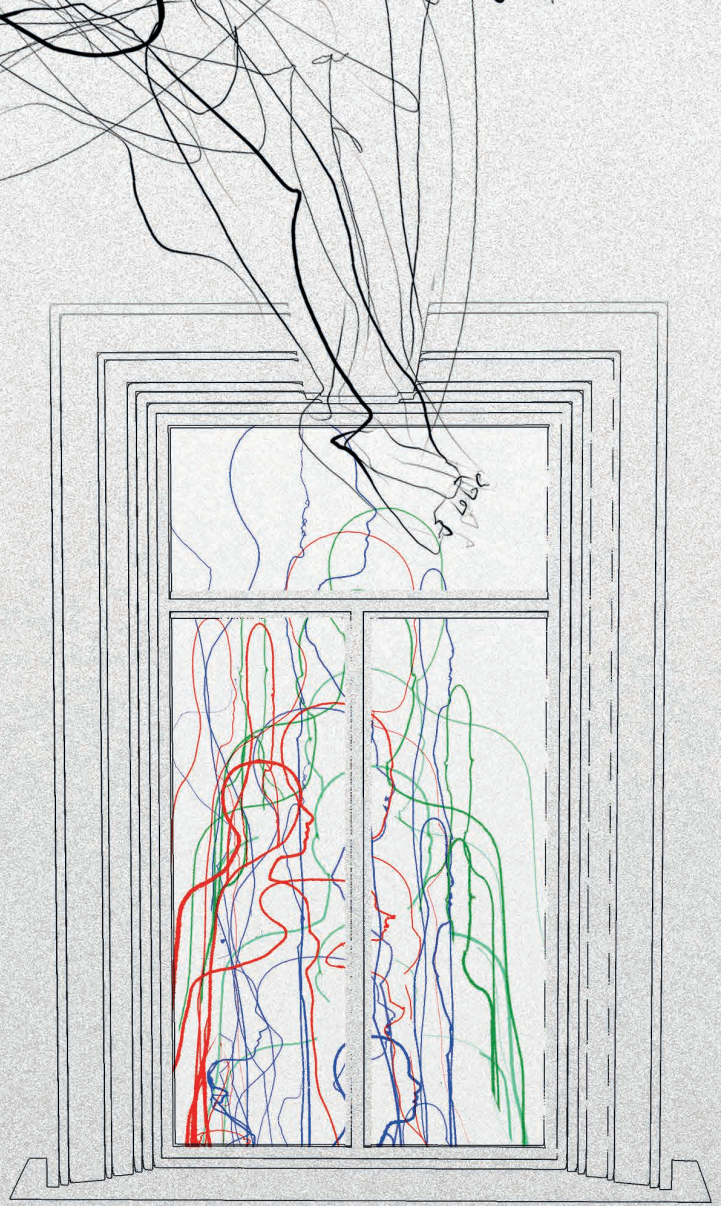




Dr Wioletta Sowa

Przekraczanie granic medium

Eksperymenty z animacją stereoskopową, rysunkiem generowanym i rozszerzoną rzeczywistością AR i VR

Dokumentacja do postępowania habilitacyjnego

Autoreferat

Przekraczanie granic medium

**Eksperymenty z animacją
stereoskopową, rysunkiem
generowanym i rozszerzoną
rzeczywistością AR i VR**

Dokumentacja do postępowania
habilitacyjnego: **Autoreferat**

Dr Wioletta Sowa

Przekraczanie granic medium

**Eksperymenty z animacją
stereoskopową, rysunkiem
generowanym i rozszerzoną
rzeczywistością AR i VR**

Dokumentacja do postępowania
habilitacyjnego: **Autoreferat**

Redakcja merytoryczna:
Wioletta Sowa

Redakcja językowa i korekta:
Diana Wasilewska

Fotografie z archiwum artystki

Opracowanie graficzne:
Marcin Przybyłko (Teren Prywatny)



**Uniwersytet Komisji
Edukacji Narodowej
w Krakowie**
Kraków 2023

Spis treści

1. Imię i nazwisko	7
2. Posiadane dyplomy, stopnie naukowe lub artystyczne – z podaniem podmiotu nadającego stopień, roku ich uzyskania oraz tytułu rozprawy doktorskiej	7
3. Informacja o dotychczasowym zatrudnieniu w jednostkach naukowych lub artystycznych	7
4. Omówienie osiągnięć, o których mowa w art. 219 ust. 1 pkt. 2 ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (Dz. U. z 2021 r. poz. 478 z późn. zm.)	8
4.1. Profil artystyczny i badawczy	8
4.2. Pierwsze eksperymenty ze stereoskopową animacją i rozszerzoną rzeczywistością	10
4.3. Spis osiągnięć podlegających ocenie	16
4.4 Omówienie osiągnięć podlegających ocenie	19
5. Informacja o wykazywaniu się istotną aktywnością naukową albo artystyczną realizowaną w więcej niż jednej uczelni, instytucji naukowej lub instytucji kultury, w szczególności zagranicznej	35
5.1. Informacja o wykazywaniu się istotną aktywnością artystyczną realizowaną w więcej niż jednej instytucji artystycznej lub kultury, związana z upublicznieniem dzieł będących podstawą do ubiegania się o stopień doktora habilitowanego	35
5.2. Istotna aktywność naukowa albo artystyczna realizowana w więcej niż jednej uczelni, instytucji naukowej lub instytucji kultury, w szczególności zagranicznej	44
6. Informacja o osiągnięciach dydaktycznych, organizacyjnych oraz popularyzujących naukę lub sztukę	96
7. Inne ważne informacje, dotyczące mojej kariery zawodowej	113

Autoreferat

1. Imię i nazwisko

Wioletta Sowa

2. Posiadane dyplomy, stopnie naukowe lub artystyczne – z podaniem podmiotu nadającego stopień, roku ich uzyskania oraz tytułu rozprawy doktorskiej.

W 1992 roku ukończyłam Państwowe Liceum Sztuk Plastycznych im. Jana Matejki w Nowym Wiśniczu, w ramach specjalności techniki konserwatorskie.

W 2000 roku obroniłam dyplom magisterski na Wydziale Grafiki Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie. Pracą dyplomową był film animowany *Pomiędzy nami* wraz z towarzyszącym mu autokomentarzem. Promotorem pracy był prof. Jerzy Kucia, a recenzentem dr hab. Wojciech Regulski. Praca została obroniona z wyróżnieniem i nagrodzona Medalem Rektora ASP w Krakowie.

W 2016 roku ukończyłam studia doktoranckie w Państwowej Wyższej Szkole Filmowej, Telewizyjnej i Teatralnej im. Leona Schillera w Łodzi, na Wydziale Operatorskim i Realizacji Telewizyjnej. Obrona rozprawy doktorskiej zatytułowanej *Film animowany „XOXO pocałunki i uściski”, zmysłowość w kontekście relacji partnerskich* miała miejsce 26 stycznia 2017 roku. Promotorem był dr hab. Krzysztof Rynkiewicz, profesor PWSFTviT w Łodzi, a recenzentami: prof. dr hab. Jacek Adamczak z Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu oraz dr hab. Józef Romasz, profesor PWSFTviT w Łodzi.

3. Informacja o dotychczasowym zatrudnieniu w jednostkach naukowych lub artystycznych.

W latach 2010–2011 wykładałam w Krakowskiej Szkole Filmowej, gdzie realizowałam zajęcia z klasycznych i cyfrowych technik animacji.

W 2010 roku byłam członkinią jury selekcyjnego i współkuratorką Hiroshima International Animation Film Festival w Japonii.

W latach 2010–2022 z nominacji Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego pełniłam funkcję eksperta w Polskim Instytucie Sztuki Filmowej w Warszawie.

W latach 2012–2013 pracowałam jako nauczycielka podstaw fotografii i filmu w Liceum Plastycznym w Nowym Wiśniczu.

Od 2013 roku do chwili obecnej jestem wykładowczynią w Uniwersytecie Komisji Edukacji Narodowej¹ w Krakowie. W latach 2013–2019 byłam asystentką na Wydziale Sztuki. Od 2019 roku pracuję na stanowisku adiunkta w Instytucie Sztuki Mediów, a od roku 2021, w Instytucie Sztuki i Designu. W latach 2019–2021 pełniłam funkcję kierownika katedry multimediów.

Od 2020 roku do chwili obecnej współpracuję z Krakowskim Festiwałem Filmowym, gdzie jestem kuratorką programu animacji w międzynarodowym i polskim konkursie filmów krótkometrażowych.

¹ Od 1 października 2023 roku nazwa Uniwersytetu Pedagogicznego im. Komisji Edukacji Narodowej została oficjalnie zmieniona na Uniwersytet Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie.

4. Omówienie osiągnięć, o których mowa w art. 219 ust. 1 pkt. 2 ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (Dz. U. z 2021 r. poz. 478 z późn. zm.).

4.1. Profil artystyczny i badawczy

Głównym obszarem moich działań artystycznych jest animacja, a w szczególności film animowany. Jednak w swoich projektach często wykraczam poza ramy filmu animowanego, a nawet filmu w ogóle. Animacja jest tym rodzajem warsztatu, który pozwala dryfować w różne strony, jednak najciekawsze jest to, co dzieje się na pograniczu mediów, w rozległym obszarze eksperymentów. Źródła tych działań sięgają awangardy dwudziestolecia międzywojennego (np.: *Sinfonia diagonalna* Vikinga Eggelinga² z 1924 czy *Europa* Franciszki i Stefana Themersonów³ z 1931 roku) i kontynuowane były w kolejnych pokoleniach artystów. Współczesny film animowany rozwija się niejako dwutorowo: w obiegu kinowo-telewizyjnym i VOD oraz galeryjnym – jednak i tu granice często się zacierają, jak ma to miejsce np. w przypadku Wiliama Kentridge’a⁴ czy Lena Lye’a⁵.

W moim przypadku dzieła filmowe realizowane są z myślą o kinie⁶, natomiast prace z obszaru rozszerzonej rzeczywistości – do prezentacji galeryjnej lub przestrzeni otwartej. Eksperymentowanie, poszukiwanie na obrzeżach, próbowanie tego, co nie możliwe, jest elementem łączącym wszystkie moje działania artystyczne i badawcze.

Jako artystka podejmuję decyzje, balansując pomiędzy doświadczeniem i intuicją, zaś jako akademiczka zadaję sobie pytanie o przyczynę i źródło tych decyzji, ale staram się też sytuować moje dokonania w szerokim kontekście innych postaw artystycznych, filozofii, socjologii, sztuki i nauki. Staram się widzieć szeroko, wielostronnie i z dystansem. Widzieć działania swoje i innych jak rozległą mapę powiązanych ze sobą punktów, opisujących rzeczywistość w różnych jej aspektach. Kwestionuję swoje decyzje, by sprawdzić ich zasadność. Zadaję pytania podstawowe: *Dlaczego to pokazuję/opowiadam? Dlaczego to jest dla mnie ważne? Jaka jest intencja? Jakie uczucie/refleksję chciałabym wzbudzić w widzu/uczestniku doświadczenia?*

W moich pracach posługuję się obrazem, ale animacja jest działaniem multimedialnym, operującym również czasem, ruchem, przestrzenią, dźwiękiem i muzyką. Zindywidualizowane podejście do tych aspektów kreacji artystycznej przekłada się na niepowtarzalny język wypowiedzi twórców pracujących w tym obszarze, również mój własny. Ze względu na pokrewieństwo środków wyrazu, a także transpozycji ruchu, który bazuje na realizmie, ze wszystkich rodzajów sztuki animacja jest najbliższa teatrowi. Dlatego właśnie to medium było dla mnie zawsze najsilniejszą inspiracją. W teatrze, podobnie jak w animacji, wchodzimy w świat wykreowany i akceptujemy jego umowność oraz surrealistyczną nierealność. Przyjmujemy za prawdziwe sytuacje, które są interpretacją rzeczywistości. Doskonale określił to Tadeusz Kantor na jednej z prób do swojego spektaklu, mówiąc:

Są postaci realne, które się mieszczą w naszym codziennym życiu i są postaci realne, które raz są realne i właściwie nie wywołują żadnej wątpliwości, że są

2 Hasło: *Helmuth Viking Eggeling*, Wikipedia, https://pl.wikipedia.org/wiki/Viking_Eggeling (dostęp z dnia 21.12.2022).

3 Hasło: *Franciszka i Stefan Themersonowie*, CULTURE.PL, <https://culture.pl/pl/tworca/franciszka-i-stefan-themersonowie-themerson> (dostęp z dnia 21.08.2023).

4 Hasło: *Wiliam Kentridge*, Wikipedia, https://pl.wikipedia.org/wiki/William_Kentridge (dostęp z dnia 21.12.2022).

5 Hasło: *Len Lye*, Wikipedia, https://en.wikipedia.org/wiki/Len_Lye (dostęp z dnia 21.12.2022).

6 Wyjątek stanowi film *Stworzenie światła – witraże Adama Stalony-Dobrzańskiego* z 2011 roku, który towarzyszył wystawie retrospektywnej artysty.

realne, ale w pewnym momencie są podejrzane, to znaczy ich wymiar jest podejrzany. Mają wymiary wyższe, tzn. mitologiczne, świata nadzmysłowego.

Zarówno moje filmy, jak i prace wykonane w technologii rozszerzonej rzeczywistości koncentrują się wokół człowieka, najczęściej kobiety. Indywidualne doświadczenia jednostki stają się w nich uniwersalne. Człowiek już nieobecny, ale zapamiętany. Także w tym aspekcie bliskie jest mi myślenie Tadeusza Kantora, u którego zwykły człowiek, podniesiony do rangi dzieła sztuki, zostaje uratowany od zapomnienia. Tematy, które podejmuję, są „niefilmowe”. Nie ma w nich dramatycznych zwrotów akcji. Buduję rzeczywistość ze strzępów zwykłych wydarzeń, z pozoru realistycznych, ale odrealnionych w niuansach akcji i rytmie ruchu. Wydają się one możliwe i niemożliwe jednocześnie. Zwykłą zaobserwowaną sytuacją, pojedynczym gestem, puentuję emocje i w ten sposób stają się one punktem zwrotnym filmu. W kontemplacyjnych scenach widz odnajduje paralelę do swoich wspomnień i towarzyszących mu uczuć i w tym momencie przestaje być obojętny na to, co widzi. Myśl o tym, jak wciągnąć widza/uczestnika doświadczenia we współprzeżywanie, towarzyszy mi przez cały proces pracy nad moimi projektami.

Esencją animacji, narzędziem do kreacji artystycznej, środkiem oddziaływania na widza jest ruch. Jego najistotniejszą częścią jest nie *co* (intencja), ale to *jak się wydarza* (wykonanie). To *jak* decyduje o tym, czy przekazane zostaną widzowi (bądź uczestnikowi doświadczenia) uczucia, czy wzbudzone zostaną w nim założone emocje. Kluczowe znaczenie ma tutaj rytm i akcenty ruchu. Jak wspomniałam wyżej, planowanie ruchu w animacji jest bardzo bliskie teatrowi. W jednym i w drugim przypadku bazujemy na ruchu realistycznym, a odrealniając go, nadajemy mu nowe znaczenie. Tadeusz Kantor podczas jednej z prób w Teatrze Cricot do spektaklu *Niech szczepną artyści* scharakteryzował to w następujący sposób:

[...] Na przykład w pierwszym etapie jest mężczyzna, potem pochyla się, to jest następny etap, potem wstaje, to jest trzeci etap, potem prześcieradło przylega do mężczyzny, a potem prześcieradło znika. Można to oczywiście zrobić w sposób naturalistyczny: mężczyzna wstaje, a prześcieradło spada z niego. Ale możesz też podzielić to na sekwencje, tak aby wszystko było pocięte i podzielone. Wtedy każda sekwencja ma swoją intencję i wykonanie⁷.

W teatrze wspomniane różnice odnoszą się do gry aktorskiej. Natomiast w animacji jest to działanie znacznie szersze. Prosty ruch, jak ubieranie smokingu, może być esencją charakteryzującą protagonistę⁸. Innym razem ruchem decydujemy o tym, czy zwykły fragment papieru jest ptakiem, psem czy kapeluszem⁹; czy kogoś rozśmieszy, czy wzbudzi lęk. We wszystkich tych sytuacjach bazą jest rytm i akcenty ruchu oraz jego odrealnienie względem wzorca.

Moje myślenie o ruchu w odniesieniu do człowieka/aktora jest bliskie Kantorowi, ale jednocześnie przenoszę te działania na materię czysto plastyczną. Dotyczy to w szczególności projektów zrealizowanych jako rozszerzona rzeczywistość AR (Augmented Reality). Również w tych pracach dążę do oddziaływania na sferę emocjonalną uczestnika, w tym przypadku wynikającą z immersji: osaczenie, naruszenie strefy komfortu poprzez bycie otoczonym (np. rysunkiem), obserwowanie i bycie obserwowanym, poczucie straty. Rozwinę ten wątek, omawiając poszczególne projekty.

Przez większą część swojej pracy artystycznej zajmowałam się krótkim metrażem. W animacji czas odmierza się w klatkach na sekundę. Myślę, że stąd bierze się moja

⁷ Nagranie znajduje się w archiwum Cricoteki w Krakowie i jest rejestracją próby do spektaklu *Niech szczepną artyści*. Ukazuje bardzo intensywną pracę Kantora z aktorami nad ich grą i rytmem ruchu, bazujących na biomechanice Meyerholda i teatrze żydowskim.

⁸ Zob. Jerzy Kucia, *Strojenie instrumentów*, 2000, TVP Jerzy Kucia Produkcja Filmowa, <https://www.youtube.com/watch?v=Nkz9vh2W0FM> (dostęp z dnia 22.08.2023).

⁹ Zob. Walerian Borowczyk i Jan Lenica, *Był sobie raz*, 1957, Studio Filmowe Kadr, <http://sfkadr.com/pl/movies/90/byl-sobie-raz.html> (dostęp z dnia 21.12.2022).

potrzeba klarownego przekazu esencji idei, tematu czy dzieła. W krótkim metrażu istotne jest każde ujęcie. Forma jest zarówno syntetyczna, jak i poetycka.

Animacja, bez względu na stronę realizacyjną, jest procesem bardzo czasochłonnym. Z dużą cierpliwością realizuję rozpoczęte projekty, ale potrzebuję też nowych bodźców. Dlatego każda praca (w tym filmowa) powstawała inaczej. Nieustanne szukanie wyzwań realizacyjnych jest jednym z ważnych powodów, dla których tworzę projekty artystyczne. Jest tym, co nie pozwala mi popaść w rutynę, istotnym elementem samorozwoju. Potrzeba nowych wyzwań była również powodem podjęcia działań w rozszerzonej rzeczywistości. W 2017 roku na World Festival of Animated Film Animafest w Zagrzebiu po raz pierwszy zetknęłam się z rozszerzoną rzeczywistością, zarówno AR, jak i VR. Stało się to dla mnie tak silnym bodźcem artystycznym, że zaczęłam poszukiwać informacji i szkoleń, które uzupełniłyby moją wiedzę w tej dziedzinie. Moje myślenie jest przestrzenne i ma to swoje bezpośrednie przełożenie na inscenizację. Komponując kadry filmowe, prowadzenie kamery czy akcję, myślę dookoła. Tak samo moje wyobrażenie dźwięku było zawsze sferyczne, a w związku z tym w klasycznym filmie podlegało ograniczeniom. To właśnie myślenie przestrzenne stało się powodem, dla którego wyszłam z komfortowej sytuacji reżyserki filmów animowanych o stabilnej pozycji i podjęłam wyzwanie realizacji projektów w rzeczywistości rozszerzonej, zarówno AR, jak i VR. Miałam poczucie, że właśnie to medium daje mi pełnię kreatywnej wolności. Rozszerzona rzeczywistość wymagała jednak ode mnie całkowitej zmiany warsztatu.

4.2. Pierwsze eksperymenty ze stereoskopową animacją i rozszerzoną rzeczywistością

Eksperymenty z animacją stereoskopową

W 2018 roku, jako kierowniczka projektu *interlaced/przeplatane – eksperymenty nad technologicznym poszerzeniem kreowania stereoskopowej animacji i przestrzeni wirtualnych*, rozpoczęłam pracę wraz z dr. Przemysławem Liputem i dr. Jackiem Złoczowskim nad stereoskopową rejestracją obrazu animowanego oraz implementowaniem tego obrazu w różne środowiska.

Celem badań było sprawdzenie technologicznych możliwości poszerzenia kreowania stereoskopowej animacji i przestrzeni wirtualnych. Stworzenie obrazów multimedialnych z pogranicza animacji i fotografii z zastosowaniem stereoskopii oraz rzeczywistości rozszerzonej. Wypracowanie innowacyjnej metody łączącej w spójną całość różne techniki animacji: animację rysunkową, animację na wieloplane (rejestrowanej jako obraz stereoskopowy), animację 2.5D¹⁰ oraz animację 3D. Badania miały charakter eksperymentalny i innowacyjny, a efekty finalne implementowane zostały w różne środowiska: do odtworzonego i unowocześnionego stereoskopu Charlesa Wheatstone’a z 1840, w środowisko Virtual Reality i Augmented Reality oraz generatora przestrzeni wirtualnej i chat-botów.

Ponieważ profil artystyczno-badawczy zespołu był bardzo zróżnicowany, część prac prowadzona była wspólnie, a część indywidualnie.

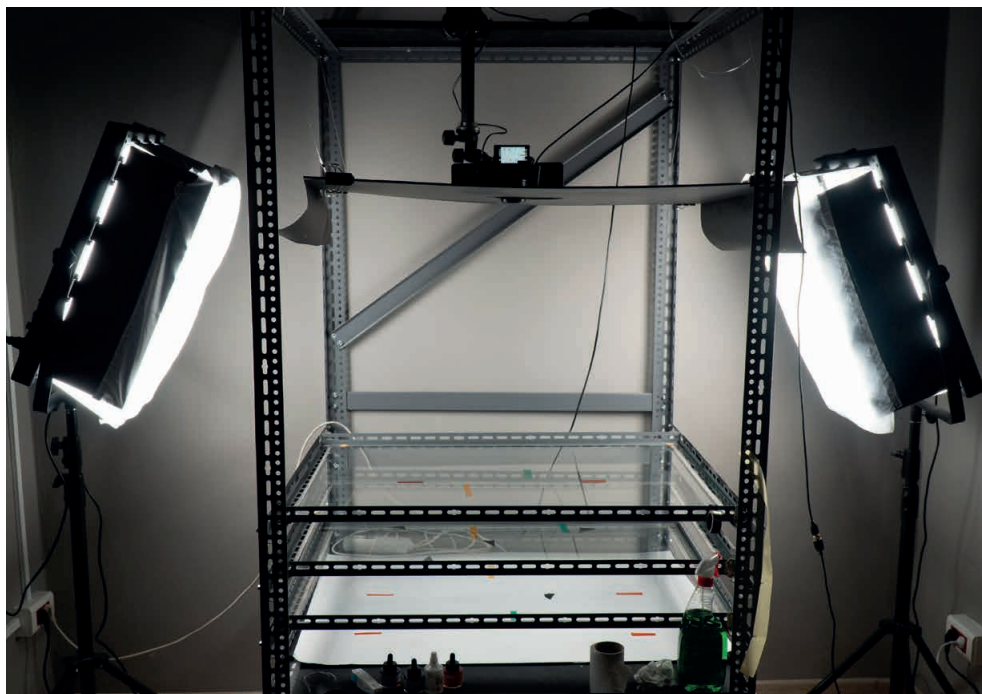
Stereoskopowy wieloplan

Wieloplan to stanowisko zdjęciowe bardzo dobrze znane wszystkim animatorom pracującym w animacji artystycznej. Umożliwia robienie zdjęć pod kamerą (obecnie cyfrową) na kilku planach równoległe. Przekładając to na język cyfrowy, powiedzieliśmy, że odpowiada kompozycji (*compositing*) 2.5D w programie After Effects. Na

¹⁰ W ten sposób określana jest animacja będąca obrazem 2D umieszczonym w przestrzeni 3D. Efektem jest płaska animacja w trójwymiarowej przestrzeni.

wieloplane można uzyskać efekt paralaksy w jazdach kamery, czyli, szukając dalej analogii ze światem cyfrowym, efekt uzyskiwany w nieco bardziej wysmakowanych graficznie grach platformowych. Za pierwszy film zrealizowany tą metodą podaje się *The Adventures of Prince Achmed* (1926) Lotty Reiniger. Zaawansowaną formę wieloplanu wykorzystywano do zdjęć w Studiu Disneya¹¹. Jednak jednym z najpiękniejszych filmów zrealizowanych w ten sposób jest doskonale wszystkim znany *Jeżyk w mgle* Jurija Norsteina z 1975 roku. Samego Norsteina można by nazwać nie tylko mistrzem wycinanki, ale też wykorzystania wieloplanu jako narzędzia do tworzenia złudzenia przestrzeni w filmie (przykładem może tu być scena trójwymiarowej rotacji drzewa w perspektywie, w jednym z ujęć we wspomnianym filmie). Innym przykładem doskonałych efektów pracy na wieloplanie mogą być filmy Ryszarda Czecha (np. *Apel* z 1971 roku) czy Jana Lenicy i Waleriana Borowczyka (np. *Labirynt* z 1963 roku). Do tej pory jest to niezwykle chętnie wykorzystywana forma planu zdjęciowego, szczególnie w kinie autorskim. W ten sposób realizowane są filmy nie tylko wycinankowe, ale również animacje malarskie, sypane, w plastelinie i inne¹². Doskonałe efekty wizualne takich realizacji, ich analogowy, odręczny charakter, były powodem, dla którego postanowiliśmy sprawdzić, czy obraz zrealizowany tą metodą w formie stereoskopowej otworzy nowe zastosowanie dla tego urządzenia.

Na potrzeby naszych eksperymentów zbudowaliśmy stosunkowo prosty wieloplan. Niepotrzebne nam były równoległe jazdy kamery poszczególnymi planami. Istotna była rejestracja dwóch obrazów w ustalonym odstępnie od siebie, które wyświetlone w parze dawały efekt stereoskopowy. Konstrukcja składała się z metalowej klatki z trzema szymbami (co dawało cztery plany), kolumny Manfrotto z głowicą oraz oświetlenia. Dobrym rozwiązaniem okazało się umieszczenie kamery na sliderze Eldelkrone Sliderone v2 z głowicą HeadONE. Slider umożliwiał wykonanie zdjęć parami (AB), na-



Stereoskopowy wieloplan

¹¹ Walt Disney przypisywał sobie autorstwo tego urządzenia, jednak jest to nadużyciem, gdyż pionierką wieloplanu była Lotte Reiniger, o czym świadczą daty produkcji filmów zrealizowanych z wykorzystaniem tego urządzenia.

¹² Zob. Abi Feijó, *Clandestino* (Stowaway), animacja sypana na wieloplanie, 2000, National Film Board of Canada; Izabela Plucińska, *Esterhazy*, animacja plastelinowa na wieloplanie, 2009, Donten&Lacroix Film i Clay Traces.

tomiast głowica służyła do idealnego wypoziomowania kamery względem planu. Aplikacja Edelkron zapisywała pozycję i rotację kamery i umożliwiała precyzyjny powrót do tych samych punktów w czasie realizacji zdjęć. Obrazy przechwytywane były przy pomocy oprogramowania Dragonframe 4.0, choć nie współpracowało ono w tamtym momencie ze sliderem¹³, co utrudniało pracę z receptą. W ten sposób otrzymywało się dwa zestawy tych samych klatek, dla prawego i lewego oka. Po skonstruowaniu i przetestowaniu urządzenia, kolejne etapy pracy przebiegały już indywidualnie.

Implementacja zdjęć wykonanych na wieloplane do wirtualnej rzeczywistości

Eksperymenty przeprowadzone przeze mnie polegały na fotografowaniu na wieloplane prostych kształtów graficznych jako abstrakcyjnej wycinanki oraz form malarских, również abstrakcyjnych. Założyłam, że jeżeli wykonam zdjęcia w odpowiednich proporcjach, a następnie umieszcze je w programie 3D na sferze jako teksturę A i B, to finalnie, po wyliczeniu każdej wersji i połączeniu w jeden plik, otrzymam obraz tzw. *over/under* (góra/dół). Autorzy realizujący animację na wieloplane nieczęsto łączą tę umiejętność z pracą w programach 3D, natomiast zazwyczaj z dużą sprawnością posługują się programem After Effects. Dlatego postanowiłam sprawdzić, czy tworząc kompozycję 3D w After Effects, uda się zbudować z tak przygotowanych zdjęć przestrzeń wirtualną. Wykorzystując funkcję *create VR environment*, która umożliwia zbudowanie sceny w opcji 3D, stworzyłam kompozycję, która poprawnie odwzorowywała przestrzeń, choć sam proces wymagał cierpliwości. Implementacja zrealizowanego na wieloplane obrazu do wirtualnej rzeczywistości nie była prosta i nie można tej metody określić mianem łatwej. Jednak efekt całkowicie manualnej animacji, a jednocześnie stereoskopowej i sferycznej był niezwykle ciekawy. Pokazał, że można implementować obraz z wieloplanu do VR i uzyskać poprawne odwzorowanie głębi. Co więcej, otrzymaną w ten sposób przestrzeń da się zwielokrotnić przez multiplikowanie obrazu zarówno w osi X, Y, jak i Z. Można również tworzyć kompozycje z różnych elementów oraz nakładać je na siebie (o ile zawierają w sobie kanał *alpha*), a mimo to każdy z nich zachowuje swoją głębię. O wielkości elementów w kadrze decyduje odstęp pomiędzy fotografiami¹⁴, a nie dystans do kamery. Efekt artystyczny zależy więc wyłącznie od kreatywności autora i może być bardzo ciekawy, szczególnie w połączeniu z animacją 3D jako jej artystycznym uzupełnieniem. Stereoskopowy wieloplan można również wykorzystać do realizacji animacji anaglifowej oraz animowanego filmu stereoskopowego (S3D).

Efekty eksperymentów załączone są do dokumentacji, a także dostępne pod linkiem: <https://youtu.be/mdM1xTxctvI> (dostęp z dnia 22.08.2023).

Sketch&Toon Cinema 4D

Kolejne przeprowadzone przeze mnie eksperymenty wynikały z fascynacji rysunkiem generowanym. Rysunek generowany jest obecnie jedną z funkcji oferowanych przez wiele programów do animacji 3D, a program Cinema 4D oferujący silnik Sketch&Toon nie jest wyjątkiem. Jednak jego współpraca z After Effect daje mu w kilku sytuacjach istotną przewagę. Generalna zasada generowania linii w programach 3D polega na tym, że są one liczone na podstawie obiektów ustawionych względem jednej kamery. Nie współpracują poprawnie (a raczej w ogóle) z kamerami VR i stereoskopowymi, gdyż przy tworzeniu obrazu wykorzystują one algorytm liczący obraz na podstawie kilku kamer (odpowiada to konstrukcji kamer filmowych do rejestracji zdjęć stereoskopowych i VR).

¹³ Obecnie slidery edelkrone łączą się z aplikacją Dragonframe za pomocą adapter edelkrone link, jednak w chwili realizacji eksperymentów urządzenie to nie było jeszcze dostępne.

¹⁴ Właśnie dlatego, skalując obraz można było uzyskać oddalenie bądź przybliżenie motywu. Podczas skalowania zmniejszała się odległość między dwoma zdjęciami.

Dla grafika edycja linii generowanej w C4D może być fascynująca. Wpływa się na wszystkie jej wartości (grubość, kształt kreski, teksturę, walor, nierówności), również ekspresję i animację, i choć bazą jest model 3D, to efekt finalny rysunku wygląda zupełnie odręcznie. Gdy uświadomiłam sobie, że przecież rysunek ten powstaje w przestrzeni, obudziło się moje dawne marzenie graficzki – by widzieć i poczuć rozpinające się wokół mnie cieniutkie linie, by być wewnątrz rysunku i by był on przestrzenny¹⁵.

Jak wspomniałam wyżej, silniki renderujące rysunek generowany nie współpracują ze sferycznymi kamerami¹⁶. Jednak właśnie dlatego, że projekt Cinema 4D można zaimportować i edytować w programie After Effect, jest możliwe obejście tego ograniczenia poprzez renderowanie pliku c4d z wykorzystaniem kompozycji *VR environment*. Otrzymany obraz jest co prawda sferyczny 360°, ale nie stereoskopowy. Postanowiłam sprawdzić, czy wyliczając dwa obrazy przesunięte względem siebie, otrzymam stereoskopowy obraz 360°, z liniami biegnącym w przestrzeni. Eksperyment powiódł się, chociaż pojawiły się pytania, na które odpowiedź nie była oczywista i wymagała dalszych prób. Efekt finalny był ciekawy i wykorzystałam go do realizacji pracy pt. *Bring to being*, którą zrealizowałam w 2020 roku. Główne założenie artystyczne i inscenizacyjne tej pracy opierało się na byciu otoczonym przestrzennym rysunkiem. Nieustające poszukiwanie nowych, eksperymentalnych metod tworzenia filmu, wpływających na rozwój indywidualnego języka filmowego, jest nieodłącznym elementem kreacji artystycznej w animacji. Działania, które podjęłam, podążały śladem twórców, takich jak Oskar Fischinger (*Wax-slicing machine*, 1921-26)¹⁷, Mery Ellen Bute (np. *Mood Contrasts*, 1958)¹⁸, a także filmów Alexandra Alexeieffa i Claire Parker realizowanych na ekranie szpilkowym. Także współcześni twórcy animacji wykorzystują narzędzia niekonwencjonalne, takie jak wycinanie faz animacji na ploterze bądź wykonywanie ich pisakiem 3D czy druk 3D używany w animacji lalkowej dla otrzymania założonego rezultatu wizualnego bądź ruchu. Eksperymentowanie i poszukiwanie nowych metod realizacji jest więc nieodłączną częścią animacji, a animacji artystycznej w szczególności.

Równolegle swoje eksperymenty prowadzili dr Przemysław Liput oraz dr Jacek Złoczowski. Dr Przemysław Liput realizował prace nad odtworzeniem i unowocześnieniem stereoskopu Charlesa Wheatstone'a z 1840 oraz stworzył stereoskopową animację wyświetlaną w tym urządzeniu. Dr Jacek Złoczowski prowadził eksperymenty, w których wykorzystywał zdjęcia do stworzenia modeli 3D fragmentów przestrzeni miejskiej, a następnie generatora przestrzeni wirtualnej, po której przemieszczały się chat-boty.

Prace zespołu przypadły na trudny okres pandemii i lockdownu. Po pierwszych próbach uczelnia została zamknięta, co ogromnie spowolniło działania. W 2021 roku udało nam się doprowadzić projekt badawczy do końca i podsumować go w opublikowanej wówczas publikacji. Jednak dopiero w 2022 roku zrealizowaliśmy wystawę, której źródła tkwiły właśnie w tych eksperymentach.

Publikacja, choć jest integralnym elementem przeprowadzonego przeze mnie procesu artystyczno-badawczego, ze względu na to, że ubiegam się o stopień doktora

¹⁵ Jeszcze podczas studiów na ASP w Krakowie, w pracowni serigrafii wykonałam pracę polegającą na umieszczeniu w metalowych boksach serii grafik wydrukowanych na celulojdie, co dawało efekt uprzestrzennienia i ruchu grafiki w przestrzeni. Praca została zaproszona przez prof. Wojciecha Krzywobłockiego na wystawę *Krzywobłocki i przyjaciele* w Galerii Konsulatu Austriackiego w Krakowie w 1998 roku.

¹⁶ Rick Baret, pracujący dla MAXON Inc., w jednym z tutoriali dla Cineversity z 2018 roku tłumaczy to następująco: *Sketch & Toon is a special render engine within Cinema 4D that doesn't use raytracing, so it isn't supported by the CV-VRcam plugin*.
Zob.: https://www.cineversity.com/vidplaylist/render_a_kitchen_concept_in_virtual_reality/render_a_kitchen_concept_in_virtual_reality_01_introduction (dostęp z dnia 8.02.2021).

¹⁷ Robert Russett, Cecile Starr, *Experimental Animation Origins of a New Art*, Da Capo Press, Nowy Jork, 1988, s. 59.

¹⁸ Tamże, s.104.

habilitowanego w dyscyplinie Sztuka, jak również ze względu na zapisy w art. 219 ust. 1 pkt. 2 ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (Dz. U. z 2021 r. poz. 478 z późn. zm.), została przeze mnie wyłączona z punktu 4 i omówiona w punkcie 5 (s. 92).

Rozszerzona rzeczywistość AR (Augmented Reality)

Jak wspominałam wcześniej, w 2017 roku w programie World Festival of Animated Film Animafest w Zagrzebiu znalazły się dwa wydarzenia, które okazały się dla mnie artystycznym punktem zwrotnym. Były to: wystawa rozszerzonej rzeczywistości AR *Motion Comics: The Beginnings*, prezentująca prace m.in. Sutu *Modern Polaxis* (2014), Transmii Studio *Memory Catcher* (2014), Small Bang i Mariette Ren *Phallaina* (2016)¹⁹, a także pokazy *Animation and VR*, gdzie obejrzałam kontenty VR będące obecnie klasyką: *Pearl* Patricka Osborne’a ze studia Evil Eye Pictures i Google Spotlight Stories (2016), *Transition* Joosta Jordensa i Mike’a von Rotza (2016) oraz legendarny teledysk Gorillaz: *Saturnz Barz* w reżyserii Jamiego Hewletta, produkcji Passion Pictures Animation i Google Spotlight Stories (2017)²⁰.



Egzemplarze publikacji
interlaced/przeplatane

Od tego momentu zaczęłam intensywnie poszukiwać informacji, kursów²¹ i lektur, które byłyby pomocne w rozwinięciu moich umiejętności w obszarze VR i AR.

Działania w rozszerzonej rzeczywistości AR są bardzo zdeterminowane przez aplikacje, których używa się do ich projektowania oraz przez urządzenia służące ich wyświetlaniu. Początkowo niezbędna była umiejętność programowania (m.in. w języku C i C+). Na szczęście w ostatnich kilku latach prototypowanie Augmented Reality stało się znacznie prostsze, a tym samym przyjaźniejsze artystom.

Generalnie aplikacje do tworzenia AR różnią się w zależności od sposobu uruchamiania i wyświetlania kontentu (trigger²², geolokalizacja, osadzanie manualne),

¹⁹ Opis wystawy i pełna lista uczestników: http://www.animafest.hr/en/2017/side_event/read/motion_comics_the_beginnings (dostęp z dnia 15.12.2022).

²⁰ Pełna lista uczestników pokazu *Animation and VR*: http://www.animafest.hr/en/2017/program/animation_and_vr/1 (dostęp z dnia 15.12.2022).

²¹ W 2018 roku uczestniczyłam w kursie organizowanym przez Speakers Avenue Cinematic VR Crash Course i Cinematic VR Pro; <https://speakersavenue.com/cinematic-vr/> (dostęp z dnia 15.12.2022).

²² Trigger w AR – obraz połączony z doświadczeniem w aplikacji. Umieszczenie go w polu widzenia aplikacji uruchamia doświadczenie.

a także pod względem tego, czy aplikacja wymaga programowania bądź pisania skryptów, czy też nie. Można przyjąć również inne kryteria, ale wniosek zawsze będzie jeden: każdy rodzaj aplikacji ma swoje plusy i minusy, i wpływa determinująco na doświadczenie AR.

Podstawowej zasady działania Augmented Reality nie trzeba nikomu tłumaczyć. Doskonale funkcjonuje jako atrakcyjny dodatek do realnego świata w nawigacji, a jeszcze lepiej w handlu (można w ten sposób przymierzyć buty, sprawdzić czy wybrany mebel dobrze będzie wyglądał w naszym salonie). Sprawdza się również jako dodatek do ilustracji, książki, plakatu czy obrazu, wzbogacając je o animację i muzykę. Pogłębia atrakcyjność rzeczywistego obiektu. Jest jednak duża część prac rozszerzonej rzeczywistości, w których ciężar przeniesiony jest na wymiar dodany. Rzeczywistość realna jest bez niego niepełna bądź zmienia on jej znaczenie. Przykładem mogą być działania duetu artystów, Claire Bardainne i Adriena Mondota, realizujących swoje projekty z zespołem jako company Adrien M&Claire B. Większość ich prac to performanse łączące taniec współczesny z interaktywną projekcją cyfrową. Natomiast projekt *Mirages&miracles* przeznaczony jest do indywidualnej eksploracji i w niezwykle sposób łączy prace graficzne i fizyczne obiekty z Augmented Reality i innymi technikami rozszerzającymi rzeczywistość. O swoim projekcie grupa pisze:

*Ranging from small to large-scale work, this corpus of installations offers a delicate coincidence between the virtual and the material using augmented drawings, holographic illusions, virtual-reality headsets, large-scale projections. It offers a unique ensemble of improbable scenarios that takes root in both the mirage and the miracle, and plays with the boundaries between true and false, the animate and the inanimate, the authentic and the deceptive, the magical, the wondrous, and the indescribable*²³.

W 2019 roku wystawa eksponowana była w Ars Electronica Center w Linzu²⁴, gdzie miałam okazję ją obejrzeć. Choć zdawałam sobie sprawę, że za realizacją tych projektów stoi duży zespół, był to kolejny bodziec, który zachęcił mnie do eksploracji Augmented Reality.

Do realizacji swoich projektów szukałam aplikacji, która dawałaby mi dużą swobodę artystyczną i nie wymagała ode mnie programowania oraz nie wiązała wyświetlenia pracy z triggerem. Chciałam skupić się na stronie artystycznej, a nie na aspektach technicznych. Równolegle pracowałam nad projektami zespołowymi (filmem animowanym i projektem cinematic VR), dlatego miałam potrzebę realizacji intymnej, w której sama odpowiadam za wizję i jej realizację, łącznie z dźwiękiem. Mój wybór padł na Adobe Aero²⁵, aplikację rozwijaną przez korporację Adobe od 2018 roku. Aplikacja jest bardzo intuicyjna i spełniała powyższe kryteria, jednak ma poważne ograniczenia. Podstawowe dotyczy wąskiej grupy urządzeń, dla których jest przeznaczona. Działa na właściwie wszystkich produktach Apple (iPhone i iPad), jednak niestety tylko na wąskiej grupie urządzeń opartych o system Android (w większości są to urządzenia Samsunga). Niekoniecznie wynika to z dyskryminacyjnej polityki firmy, lecz raczej ma związek z dużą liczbą rozmaitych rozwiązań stosowanych w urzą-

²³ Tłumaczenie własne: *Począwszy od małych do wielkoformatowych prac, zbiór instalacji oferuje delikatną zbieżność między wirtualnością a materialnością, używając rysunków w rozszerzonej rzeczywistości, iluzji holograficznych, gogli wirtualnej rzeczywistości i projekcji na dużą skalę. Oferuje unikalny zestaw nieprawdopodobnych scenariuszy, które mają swoje źródło zarówno w mirażu, jak i cudzie, i bawią się granicami między prawdą a fałszem, tym, co ożywione i nieożywione, autentyczne i zwodnicze, magiczne, cudowne i nieopisywalne. Cytat pochodzi ze strony grupy: <https://www.am-cb.net/en/projets/mirages-miracles> (dostęp z dnia 16.12.2022).*

²⁴ O wystawie: <https://ars.electronica.art/aeblog/en/2022/03/10/throwback-mirages-miracles/> (dostęp z dnia 16.12.2022).

²⁵ O aplikacji Adobe Aero zob.: <https://www.forbes.com/sites/jessedamiani/2019/11/04/adobe-announces-the-official-launch-of-aero-its-ar-authoring-and-publishing-tool/> oraz Wikipedia: https://en.wikipedia.org/wiki/Adobe_Aero (dostęp z dnia 15.12.2022).

dzeniach opartych o system Android. Drugie ograniczenie dotyczy wagi kontentu. Projekty muszą być prototypowane z ogromną dyscypliną, ponieważ materiały 3D i inne będą wyświetlane w większości w telefonach o bardzo małych mocach (karta graficzna i RAM). Ogromną zaletą doświadczeń tworzonych w tej aplikacji jest zaś to, że projekt można osadzić w dowolnej przestrzeni. Aplikacja stabilnie pracuje również w miejscach o ograniczonym oświetleniu (np. w nocy). Wyświetlając doświadczenie, uwzględnia kierunek i moc oświetlenia zastanego. Można do niej importować zarówno obiekty przestrzenne (3D), sekwencję obrazów (JPEG i PNG), jak i pliki Photoshop z warstwami. W ograniczonym zakresie rozpoznaje animację na riggach.

W Augmented Reality fascynuje mnie jej bazowe założenie: dodawanie nowego wymiaru do istniejącej rzeczywistości, przenikanie się wykreowanego cyfrowego obrazu ze światem realnym, odkrywanie ukrytego wymiaru. Ale najciekawsze jest to, jak wpływa to na pamięć miejsca i wydarzeń oraz uczucia osoby doświadczającej. Prototypując swoje prace najpierw na sobie, a potem na grupie znajomych, zauważyłam, że doświadczenia zostają w pamięci jako realny element rzeczywistości, choć obserwowane są wyłącznie przez urządzenie (smartfon, tablet). Można opisać to w następujący sposób: zdaję sobie sprawę z tego, że plac przed mną jest pusty, jednak gdy w urządzeniu widzę na nim instalację AR, to w mojej głowie rodzi się przekonanie, że ona tam jest. Po upływie czasu to przekonanie utrwala się w pamięci jako realne wspomnienie. Ten mechanizm jest dla mnie znacznie bardziej zadziwiający niż odczucia, które budzi wirtualna rzeczywistość.

Od samego początku moje myślenie o Augmented Reality popychało mnie w kierunku budowania dużych instalacji dostosowanych skalą do człowieka, w których uczestnik doświadczenia może się zanurzyć. Działanie poprzez skalę pogłębia immersję i pomaga oddziaływać emocjonalnie.

4.3 Spis osiągnięć podlegających ocenie

bring to being – animowany kontent cinematic VR360° 3D over/under, 3DoF²⁶

› czas trwania: 3 min.

› upublicznienia:

a. Premierowa prezentacja pracy artystycznej pt. *bring to being* oraz *Masterclass* w ramach Międzynarodowego Festiwalu Monstra, panel: Talks|Formação, 1-9 października 2020 na Universidade Lusófona Auditorium – Sala Fernando Lopes, w Lisbonie, w Portugalii. Prezentacja efektów eksperymentów artystycznych poświęconych implemetacji stereoskopowego obrazu realizowanego na wieloplane w środowisko 3D VR oraz rysunku generowanego z wykorzystaniem silnika Sketch&Toon.

b. Ośrodek Działań Artystycznych ODA w Piotrkowie Trybunalskim w ramach cyklu Przestrzeń Zamknięta/Otwarta Cykl Wystaw Wirtualnych.

› tytuł wystawy: *Anabioza*

› kurator: Wojciech Sobczyk

› uczestnicy: Łukasz Głowacki, Ewa Grzesiak, Magdalena Kulesza, Izabela Plucińska, Andrzej Rułka, Wiola Sowa²⁷.

²⁶ Znaczenie oznaczeń: cinematic VR – to film *Virtual Reality*, 360° 3D over/under – obraz sferyczny, stereoskopowy, interpretacja klatek dla prawego i lewego oka: góra/dół, 3DoF – określenie stopni swobody.

²⁷ Wiola Sowa, Wioletta Sowa – od roku 1999 wszystkie swoje działania artystyczne podpisuję jako Wiola Sowa, traktując ten skrót jako pseudonim artystyczny. Natomiast działalność akademicką podpisuję pełnym imieniem i nazwiskiem. https://pl.wikipedia.org/wiki/Wioletta_Sowa (dostęp z dnia 15.12.2022), <https://culture.pl/pl/tworca/wioletta-sowa> (dostęp z dnia 15.12.2022).

- › data: październik 2020
- › projekt zrealizowany z programu MKiDN *Kultura w sieci*.

Praca w wersji cinematic VR 360° S3D over/under jest załączona do dokumentacji oraz dostępna pod linkiem: <https://youtu.be/21qb7d5pPtE>



Dostęp do pracy
presence RGB w aplikacji
Adobe Aero

presence RGB – instalacja/doświadczenie rozszerzonej rzeczywistości AR
sekwencja animowanych grafik cyfrowych z dźwiękiem

- › wymiary: szer. 2,5m x gł. 2,5m x wys. 3,5m
- › czas trwania: 15 s., pętla
- › rok realizacji: 2021
- › koncepcja i realizacja: Wiola Sowa
- › dźwięk: nagrania archiwalne Polskiego Radia (język programowania dla komputerów Atari, pochodzący z audycji radiowej *Baza danych* z lat 80.)
- › premierowa prezentacja: Wystawa konkursowa Transgrafia 2.0²⁸ *Sztuka jest przestrzenią wolności*; kuratorka: Katarzyna Wojtyga. Jury: Ksawery Klaiski, Anna Nacher, Bronka Nowicka, Przemysław Tryściński TRUST, Małgorzata Etberg Warlikowska, Katarzyna Wojtyga. Kwalifikacja do wystawy finalistów.
- › data wydarzenia: 26 czerwca – 25 lipca 2021
- › wernisaż: 26 czerwca godz. 18:00
- › miejsce: Unity Tower, ul. Lubomirskiego 18, Kraków
- › organizator: Stowarzyszenie Międzynarodowe Triennale Grafiki w Krakowie, Unity Tower
- › honorowy patronat: Prezydent Miasta Krakowa
- › projekt współfinansowany ze środków Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego.

Dokumentacja pracy jest załączona również w formie filmowej oraz dostępna pod linkiem: <https://youtu.be/N8TERiJciqY>

Tryptyk AR: *Glitch, Blizny/Scars, Przyszłość będzie świetlana /The Future Will Be Bright* – seria doświadczeń rozszerzonej rzeczywistości AR:

- › sekwencje animowanych grafik cyfrowych z dźwiękiem
- › wymiary każdej z prac: szer. 3m x gł. 4m x wys. 3m
- › czas trwania: 10 s. pętla
- › rok realizacji: 2021
- › koncepcja i realizacja: Wiola Sowa
- › dźwięk: glitch by Aemyn (freesound.org).

Glitch

- › premierowa prezentacja: /NO/ HOPE Cracow Art Week KRAKERS, Kraków, Polska, 2021
- › program partnerski Festiwal Wydział Sztuki w Mieście 10.
- › tytuł wystawy: *niemający wcale /mający niewiele*
- › data wydarzenia: 13-14 czerwca 2021
- › miejsce: ul. Podbrzezie 3, Kraków.

²⁸ Transgrafia to konkurs ogólnopolski organizowany przez Stowarzyszenie Międzynarodowe Triennale Grafiki w Krakowie, prezentujący prace przekraczające ramy klasycznej grafiki, odważnie wkraczające w przestrzeń wystawienniczą i harmonijnie łączące różne środki wyrazu, a także klasyczne i nowe media: <https://triennial.pl/transgrafia-2-0-sztuka-jest-przestrzenia-wolnosci/> (dostęp z dnia 25.08.2023).

Blizny

- › premierowa prezentacja: CUD – 8. Festiwal Oko Nigdy Nie Śpi, 18-21 czerwca 2021
- › miejsce: Pałac w Ostromecku
- › organizator: Fundacja Czarny Karzeł
- › partnerzy: BWA Bydgoszcz, MCK w Bydgoszczy, Województwo Kujawsko-Pomorskie, Urząd Marszałkowski Województwa Kujawsko-Pomorskiego
- › współfinansowanie: MKiDN.

Przyszłość będzie świetlana /The Future Will Be Bright

- › premierowa prezentacja: 16. filmPOLSKA Polnisches Filmfestival Berlin, Digital-Special, 25.08-01.09.2021
- › organizator: Instytut Kultury Polskiej w Berlinie, Niemcy, 2021
- › partnerzy: Instytut Adama Mickiewicza, MKiDN, medienboard Berlin Brandenburg
- › współfinansowanie: MKiDN, PISF.

Dokumentacja pracy jest załączona również w formie mp4 oraz dostępna pod linkiem: <https://youtu.be/vQMmYkMHPm4>.

Inside the drawing – instalacja/doświadczenie rozszerzonej rzeczywistości (AR)

- › wymiary: szer. 3,4m x gł. 2,5m x wys. 2,3 m.
- › czas trwania: 15 s., pętla
- › rok realizacji: 2022
- › premierowa prezentacja: wystawa pt. *interlaced/przeplatane* w ramach 29. Międzynarodowego Festiwalu Filmowego Etiuda&Anima
- › miejsce: Małopolski Ogród Sztuki, ul. Rajska 12, Kraków
- › wernisaż: 30 listopada o godz. 19:30
- › wystawa otwarta w dniach: 1-3 grudnia 2022, w godz. 14:00-20:00.

Filmowa dokumentacja pracy załączona jest na nośniku danych i znajduje się również <https://youtu.be/REOyddkbydc>

The Tenement House – animowany content cinematic VR, 360° 3D over/under, 3DoF

- › czas trwania: 7 min.
- › rok realizacji: 2023
- › scenariusz i reżyseria: Wiola Sowa
- › visual design, animacja, montaż: Wiola Sowa
- › narratorka: Sofia Grzybacz
- › kreatywne tłumaczenie na język angielski: Jesse Larner
- › muzyka: Andrea Martignoni
- › dodatkowa muzyka: *Tutte queste cose sono mentalmente accettabili*, Bist Shango & Daniele Ciullini
- › sound design: Andrea Martignoni
- › sound spatial mix: Piotr Madej
- › produkcja: Wiola Sowa, Wydział Sztuki Uniwersytet Pedagogiczny w Krakowie
- › premierowa prezentacja: *The Tenement House* – wystawa rozszerzonej rzeczywistości XR
- › kuratorka i autorka prac: Wiola Sowa
- › wernisaż: 30.05.2023, godz. 18:00
- › wystawa otwarta w dniach: 31.05-3.06.2023 w godz. 12-18



Dostęp do pracy *Glitch* w aplikacji Adobe Aero



Dostęp do pracy *Blizny* w aplikacji Adobe Aero



Dostęp do pracy *Przyszłość będzie świetlana* w aplikacji Adobe Aero



Dostęp do pracy *Inside the drawing* wersja czarna w aplikacji Adobe Aero



Dostęp do pracy *Inside the drawing* wersja biała w aplikacji Adobe Aero

- › miejsce: Galeria Międzynarodowego Centrum Sztuk Graficznych w Krakowie, Rynek Główny 29
- › organizator: 63. Krakowski Festiwal Filmowy, Międzynarodowe Centrum Sztuk Graficznych w Krakowie.

Praca w formacie: 6K cinematic VR 360° S3D over/under, załączona jest do dokumentacji (oglądanie wymaga headsetu VR) lub w rozdzielczości 4K pod linkiem: <https://youtu.be/OUH7fKfHdLU>

4.4 Omówienie osiągnięć podlegających ocenie

bring to being – animowany контент cinematic VR

Jak wspomniałam wcześniej, *bring to being* jest pracą zrealizowaną jako animowany eksperyment wirtualnej rzeczywistości z użyciem silnika do renderowania rysunku generowanego Sketch&Toon. Strona realizacyjna pracy została opisana powyżej oraz w publikacji, dlatego skupię się na założeniach artystycznych, które sobie postawiłam.

Tytuł pracy jest nieprzypadkowy. W wolnym tłumaczeniu oznacza „doprowadzić do istnienia”. Punktem wyjścia jest więc nieistnienie – białe na białym. Generowany rysunek opisuje humanoidalny, żeński model 3D i tym samym niejako powołuje go do istnienia. Wybierając model do pracy, celowo zdecydowałam o wyborze płci żeńskiej. Jest to jednak model, który poza generalnym kształtem sylwetki i piersiami, nie posiada cech różnicujących. Kreska została tak wyedytowana, by generowała uproszczenia charakterystyczne dla swobodnego rysunku, określone też zostały jej warianty oraz sposób, w jaki ma zmieniać się w czasie.

Planując akcję, postawiłam kilka ważnych założeń, które decydują o poziomie immersji uczestnika doświadczenia. Kamera, która jest PV (punktem widzenia) uczestnika, jest nieruchoma. Główna postać stoi naprzeciw i patrzy w kamerę, czyli na nas. Jest to moment inicjujący fabułę, która rozgrywa się, tworząc wokół nas pętlę i wraca do punktu wyjścia, zamykając akcję spojrzeniem na postać inicjującą. Poza faktem, że narracja rozgrywa się wokół nas, przenosi się również w dół i w górę. W ten sposób zaznaczone są wszystkie kierunki, które jako uczestnicy możemy poczuć. W finale sceneria zmienia się z białej na barwny sześcian, w którym wyraźnie czuć przestrzenność rysunku. Ponieważ jest to działanie graficzne, użyte przeze mnie przejścia montażowe są również graficzne.



Kadr z kontentu cinematic VR
pt. *bring to being*

Do opracowania tej pracy zastosowałam ustawienie względem uczestnika stosowane przez kanadyjskie studio Felix&Paul²⁹. To jego twórcy w swoich pierwszych doświadczeniach wirtualnej rzeczywistości zauważyli potencjał immersyjny inscenizacji, której bohaterowie nawiązują kontakt wzrokowy z uczestnikiem doświadczenia. Akcja tego typu doświadczenia zaplanowana jest w taki sposób, by uczestnik był w centrum. Jesteśmy w rzeczywistości, w której inni dostrzegają naszą obecność. Zabieg ten pojawił się w pierwszej realizacji studia pt. *Strangers* (i zarazem po raz pierwszy na świecie), a następnie stał się standardem inscenizacyjnym w produkcjach z udziałem Cirque du Soleil (np. *Zarkana*) oraz w serii dokumentalnej *Nomads*. Jest on również częścią inscenizacji animacji lakowej *Isle of Dogs: behind the scenes* w reżyserii Felixa Lajeunesse, Paula Raphaella i Wesa Andersona oraz *Gymnasia* w reżyserii Chrisa Lavisa i Maćka Szczerbowskiego. Również inne studia stosowały z powodzeniem to rozwiązanie, a nawet go rozwinęły. Przykładem może być Fable Studio i jego realizacja *Wolves in the Walls*³⁰, w której bohaterka nie tylko do nas mówi, ale prosi nas o pomoc. Ponieważ jest to doświadczenie 6DoF, tj. umożliwiające interakcję, możemy jej pomóc. Obecnie taka inscenizacja stała się jednym z kano-nów języka wirtualnej rzeczywistości. Jednak nie zawsze widz czuje się komfortowo w tego typu ustawieniu. Zdarza się, że działanie jest odwrotne – zamiast pogłębiać wrażenie immersji, narusza strefę komfortu i wytrąca z doświadczenia.

presence RGB – instalacja/doświadczenie rozszerzonej rzeczywistości AR

Realizacja na konkurs Transgrafia 2.0. Tematem pracy jest obecność cyfrowa. Praca powstawała na początku 2021 roku, czyli w czasie jeszcze dotkliwych obostrzeń związanych z pandemią oraz intensywnych kontaktów międzyludzkich *online*.

Instalacja składa się z animowanych sekwencji graficznych przedstawiających postacie humanoidalne, rozmieszczone w przestrzeni, w grupach. Figuracja humanoidalna ma swoje źródło w tęsknocie za obecnością innych oraz aktywnościami, których zostaliśmy pozbawieni (np. spotkania w grupie, bliskość, itp.) W zależności od tego, pod jakim kątem praca jest oglądana, jej fragmenty ukazują się lub znikają. Rozmiar instalacji powoduje, że postacie są naturalnej wielkości bądź większe od nas. Praca została zrealizowana w Augmented Reality, w wymiarze, który jest niematerialny, a jednak pozwala wejść w interakcję z grafiką i przeanalizować ją we wszystkich wymiarach, również od wewnątrz.

Do stworzenia grafik wykorzystałam moje doświadczenia z rysunkiem generowanym. Humanoidalne modele 3D posłużyły jako matryce do wygenerowania czarno-białych rysunków, z których po przetworzeniu ułożyłam sekwencje zapętlających się obrazów. Nadałam im kolory RGB, ponieważ jest to profil, w którym wyświetlane są media cyfrowe, a zatem obecnie najpowszechniej otaczający nas profil kolorów. Jednocześnie składowe mogą być zapisane w bardzo prosty sposób, przypominający kod binarny:

R	1	0	0
G	0	1	0
B	0	0	1

Takim właśnie kodem stała się obecność ludzi w pandemii na ekranach monitorów.

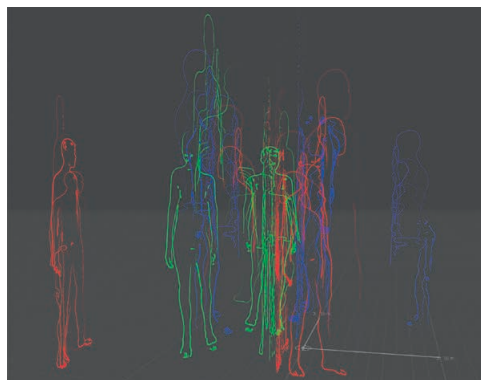
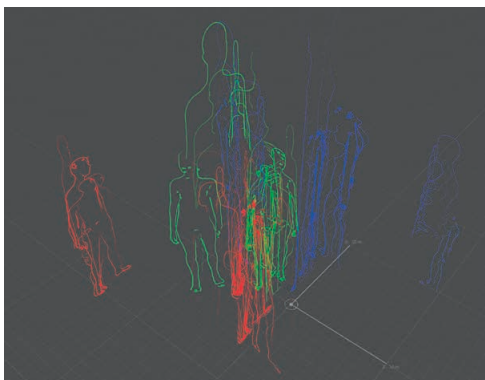
Natomiast dźwięk, który słyszymy, to język programowania dla komputerów Atari, pochodzący z audycji radiowej *Baza danych* z lat 80. XX wieku. Jest to jedyna for-

²⁹ Informacje o Studios Felix&Paul i realizowanych przez nich projektach: <https://www.felixandpaul.com/?projects/gymnasia/credits> (dostęp z dnia 14.12.2022)

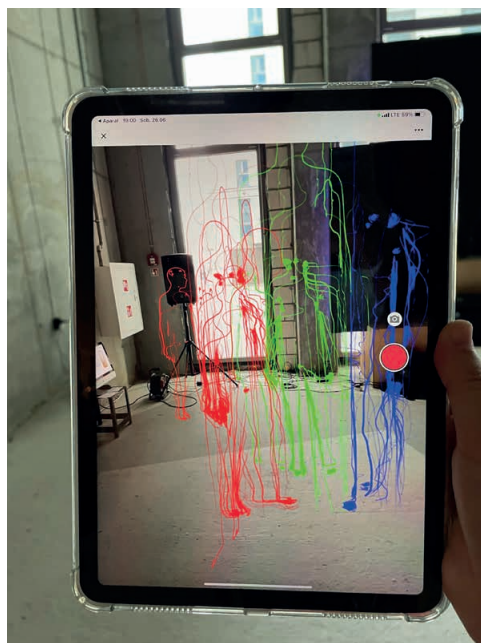
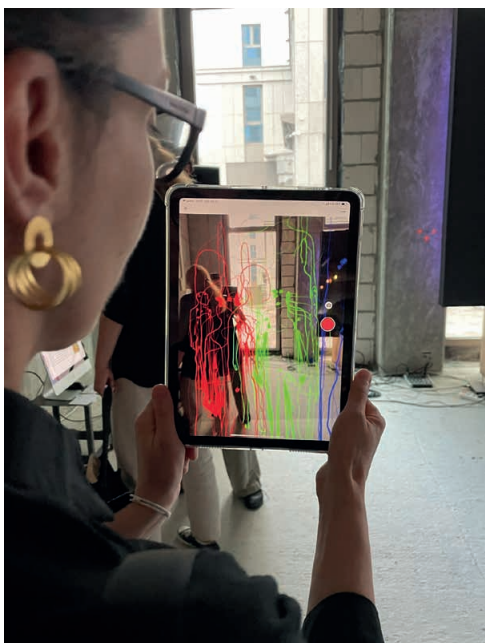
³⁰ Fable Studio, *Wolves in the Walls*, <https://www.fable-studio.com/wolves-in-the-walls> (dostęp z dnia 14.12.2022).



Rejestracja pracy *presence* RGB w przestrzeni publicznej



Kompozycja animacji
w przestrzeni w Adobe Aero



Prezentacja pracy *presence RGB*
na wystawie Transgrafia 2.0

ma języka programowania, której możemy wysłuchać tak jak słuchowiska i zawiera w sobie konkretną informację (w tym przypadku o tym, jak komputer ma zapisać informację na dysku).

Praca ma być estetycznie przyjemna dla uczestnika, natomiast dźwięk celowo tworzy rodzaj dysonansu. Właśnie taki dysonans jest charakterystyczny dla tych przejawów naszej działalności, w której wszystko, co stworzyliśmy zawiera (i będzie zawierać) w sobie sprzeczność. Jest to moja pierwsza praca zrealizowana w Augmented Reality w aplikacji Adobe Aero. Uzewnętrniły się w niej cechy, które powracają w kolejnych realizowanych przeze mnie projektach, wyznaczając niejako mianownik mojego myślenia o rozszerzonej rzeczywistości AR. Jest to też praca, w której świat realny, rzeczywistość dodana i człowiek (uczestnik doświadczenia) postawione są na równi. Żaden z tych elementów nie jest ważniejszy, lecz poprzez wzajemne relacje tworzą przenikającą się całość. To założenie jest nietypowe dla Augmented Reality.

Tryptyk AR: Glitch, Blizny/ Scars, Przyszłość będzie świetlna/ The Future Will Be Bright – seria doświadczeń rozszerzonej rzeczywistości AR:

W początkach 2021 roku zrealizowałam cykl prac opartych na tym samym motywie graficznym i o podobnej konstrukcji, ale bardzo różnie działających na uczestnika doświadczenia. Były to prace wykorzystujące animowany glitch, z którego skonstruowane zostały przestrzenie, wewnątrz których przemieszczał się uczestnik. Do wyliczenia glitchów posłużyły słowa LOVE, PEACE i HOPE. Słowa-pojęcia niezwykle nadużywane i obciążone patetycznym wydźwiękiem.



Przyszłość będzie świetlana w przestrzeni publicznej



Tryptyk AR: *Glitch, Blizny, Przyszłość będzie świetlana*

Cykl ten wyróżnia funkcja, jaką pełni dodany w doświadczeniu wymiar AR. Zazwyczaj w pracach artystycznych rozszerzona rzeczywistość cyfrowa wzbogaca świat rzeczywisty. Jest też elementem, na który kieruje się uwaga uczestnika doświadczenia. W tym wypadku jest inaczej. Grafika rozszerzonej rzeczywistości AR otacza nas i degraduje realny wymiar. Nie patrzymy na nią, ale poprzez nią, a motywem głównym i najważniejszym doświadczenia pozostaje rzeczywistość.

Prace powstawały równolegle, ale omówię różnice między nimi w kolejności upublicznienia.

Glitch

Glitch to instalacja rozszerzonej rzeczywistości AR przeznaczona do prezentacji w przestrzeni zamkniętej. Istotą pracy jest wpływ nałożonego obrazu na miejsce bądź codzienne aktywności (np. obecność ludzi, przemieszczanie się). Obserwujemy je z nałożonym glitchem, który wzbogaca go o intensywne kolory RGB, ale jedno-

Glitch, niemający wcale/ mający niewiele, Cracow Art Week KRAKERS, 2021



Blizny, Pałac w Ostromecku,
CUD – 8. Festiwal Oko Nigdy
Nie Śpi 18-21 czerwca 2021



częśnie wycina fragmenty informacji. Warstwy glitchu tworzą konstrukcję, w której poruszamy się niczym w klatce, a grafika dzieli przestrzeń na warstwy. Obserwowane miejsce pozostanie w naszej pamięci wraz z glitchem, który będąc błędem, zubaża doskonały obraz rzeczywistości.

Blizny

Blizny to doświadczenie rozszerzonej rzeczywistości AR przeznaczone do prezentacji w otwartej przestrzeni (np. ulica, plac, park, podwórko, itp.). Istotą pracy jest wpływ nałożonego obrazu na miejsce bądź codzienne aktywności.

W tym doświadczeniu wygenerowany przeze mnie glitch jest drobny, dominuje kolor czarny, ze szczątkowymi pikselami RGB. Praca prezentowana była na festiwalu odbywającym się w niezwykłym miejscu – w Pałacu w Ostromecku. Wchodziła więc w interakcję z zabytkowymi wnętrzami przestrzeni pałacowej oraz przestrzeni parku otaczającego kompleks. Działanie glitchu miało charakter dysonansu, który degradując obraz, tworzył na nim blizny.

Przyszłość będzie świetlana / The Future Will Be Bright

Podobnie jak w dwóch poprzednich pracach, w tej również animowany w rozszerzonej rzeczywistości glitch oddziałuje na sferę uczuciową uczestnika doświadczenia. Praca składa się z warstw animowanych czarnych grafik, które tworzą wokół nas stonkowo gęstą strukturę. To poprzez nią oglądamy świat realny. Ze wszystkich do-

Przyszłość będzie świetlana,
prototypowanie pracy
w przestrzeni publicznej



świadczeń tworzących serię, ta wersja działa najdotkliwiej na uczestnika, zarówno w momencie doświadczania pracy, jak i później, gdy możemy obejrzeć zarejestrowane w aplikacji przez nas zdjęcia czy filmy. Najczęściej opisywaną przez uczestników emocją doświadczaną podczas eksploracji pracy było wrażenie osaczenia i zagrożenia, ale również uczucie głębokiego smutku i poczucie straty. Niezwykle silne emocjonalnie działanie pracy uważam za bardzo cenne doświadczenie w rozwijaniu mojego myślenia o projektowaniu doświadczeń rozszerzonej rzeczywistości. Tym bardziej, że zostało to osiągnięte bardzo prostymi środkami.

Inside the drawing – instalacja/doświadczenie rozszerzonej rzeczywistości (AR)

Tytuł pracy zawiera w sobie postawione założenie artystyczne – jesteśmy w rysunku, który oddziałuje na nas: przestrzenią, ruchem i dźwiękiem, czyli w taki sposób, w jaki klasyczny rysunek nie jest w stanie tego uczynić. Instalacja przedstawia humanoidalną postać w czasie wyskoku. Jest rejestracją faz ruchu, wchodzących ze sobą w interakcję. Widzimy ten sam obiekt z różnych stron i w różnym czasie, w ruchu, naraz. Jest więc w tym, traktując to nieco z przymrużeniem oka, utopia włoskiego futuryzmu³¹. Można też odnaleźć w tej pracy wpływy sztuki kinetycznej i w tym kontekście, biorąc pod uwagę nowe medium, w którym została zrealizowana, określić ją jako neokinetyczną. Rysunek powstał w programie AnimVR³². Aplikacja umożliwia rysowanie i animowanie w wirtualnej rzeczywistości, w skali 1:1. Pomimo specyficznych narzędzi (rysuje się kontrolerami), daje dużą kontrolę nad powstającym obrazem. W tym przypadku efektem finalnym był rysunkowy obiekt 3D, który następnie został implemmentowany do aplikacji Augmented Reality Adobe Aero, gdzie dodana została animacja i dźwięk. Zdecydowałam się na motyw figuratywny, ponieważ stworzyło to możliwość balansowania pomiędzy przedmiotem rozpoznawalnym a abstrakcyjnym – niekojarzącym się z niczym. Penetrując rysunek, trafiamy na twarz, fragmenty ciała, ale też duże partie, które z bliskiego dystansu są nierozpoznawalne.

W kontrapunkcie do wznoszącej się kompozycji rysunku, animacja jest falowaniem, które odchyła obiekty od pionu, wywołując wrażenie niestabilności. Dźwięk wchodzi w synergię z rysunkiem i animacją. Jego wznosząca się tonacja wzmacnia zarówno kierunek kompozycji, jak i kierunek wychylenia. Integralną częścią pracy są trzy zaprojektowane grafiki przedstawiające fragmenty rysunku i wchodzące z nim w interakcję. Wersja finalna łączy wymiar rzeczywisty z cyfrowym.

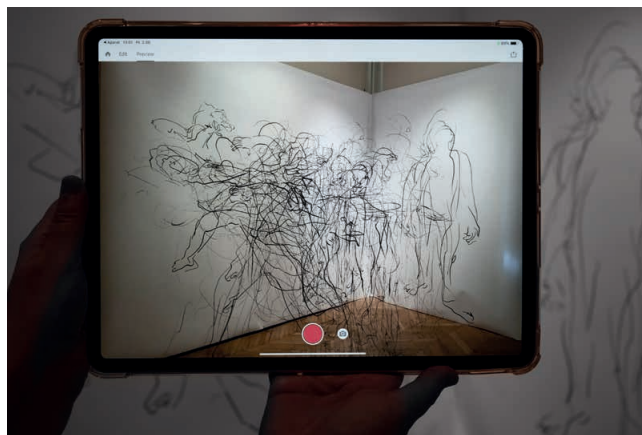
Doświadczenie zaprojektowane jest do wyświetlania w galerii. Praca powstawała w dwóch wersjach:

biały rysunek do prezentacji na ciemnym tle. W tej wersji na podłodze i sąsiadujących ścianach naklejona została grafika cyfrowa wycięta na ploterze z folii białej i odblaskowej. Część odblaskowa ma tę właściwość, że gdy nie pada na nią światło jest szara, jednak gdy je odbija, wychodzi na plan pierwszy. Już więc sama kompozycja na ścianach i podłodze wywoływała wrażenie przestrzennej. Po wyświetleniu pracy rysunek AR przenikał się z rysunkiem na ścianach i podłodze i tworzył rodzaj animowanej instalacji, którą można było oglądać z dystansu albo się w niej zanurzyć.

czarny rysunek do prezentacji na tle białych ścian galerii. W wersji czarnej, na ścianach powieszone były wielkoformatowe grafiki cyfrowe, wyznaczając niejako ramy pracy (3,20x 2,7m oraz 1,9x2,7m). Grafika na podłodze, wycięta z czarnej folii, uzupełniała kompozycję i wyznaczała punkt osadzenia obiektu AR.

³¹ Mam na myśli pracę Umberto Boccioniego *Unique Forms of Continuity in Space* z 1913 r., która znajduje się m.in. w zbiorach MoMA w NY oraz Giacomo Balli *Dynamism of a Dog on a Leash* z 1912 r., w kolekcji Albright-Knox Art Gallery w Buffalo.

³² O aplikacji AnimVR zob: <https://nvrmind.io/#features> (dostęp z dnia 20.12.2022).



Instalacja AR
Inside the drawing, 2022

Wybór rzeczywistości rozszerzonej AR jako formy realizacji pracy podyktowany był wyjątkowością właśnie takiego doświadczenia. Widzimy świat realny, a jednocześnie za pośrednictwem tabletu doświadczamy ukrytego, nieistniejącego wymiaru, który pozostawi w naszej świadomości realne wspomnienie otaczającego nas rysunku.

*Jeśli chcesz zarazić ludzi swym marzeniem,
musisz uczynić je całkowicie przekonującym* (Alex Kerr)³³.

Pozornie proste założenie artystyczne przysporzyło mi wielu dylematów. Oceniając przez lata projekty filmów animowanych i serii jako ekspert Polskiego Instytutu Sztuki Filmowej nieraz zadawałam sobie pytanie: Dlaczego ktoś opowiada mi tę historię, dlaczego uważa ją za ważną? Jest to podstawowe pytanie, które zadaję również sobie, ilekroć planuję nową pracę artystyczną. Dotyczy zarówno tematu, jak i techniki czy formy. Projektując to doświadczenie, miałam przekonanie, że będzie ono działać właściwie na uczestnika tylko wtedy, gdy jego realizacja jako AR będzie w stu procentach uzasadniona. Ale dręczyło mnie też zasadnicze pytanie: Co ma być tematem rysunku?

Szukając inspiracji do tematu doświadczenia, wróciłam do książki Alexa Kerra *Japonia utracona*³⁴, w której autor wspomina m.in. o malarstwie *haboku* sprowadzonym do Japonii z Chin przez malarza Sesshū Tōyō w XV wieku. W swej najbardziej rozwiniętej formie jest ono niemalże abstrakcyjną interpretacją pejzażu. To gesty tuszu roztopionego w bieli. Sesshū jest ważną postacią w historii japońskiego malarstwa. Odwołują się do niego artyści japońskiej awangardy, szczególnie abstrakcyjniści. Podążając tą ścieżką, w poszukiwaniu inspiracji natknęłam się na prace Saburo Hasegawy. Hasegawa, mający silne związki ze światem zachodnim (studiował w Europie, miał liczne kontakty w USA, gdzie finalnie wyemigrował), był abstrakcjonistą tworzącym w nurcie *abstract caligraphy*³⁵. Analizując prace Hasegawy, uderzyła mnie ich przestrzenność. Proste uderzenia pędzla czy stemple, z pozoru płaskie, działają na wyobraźnię, sugerując przestrzeń. Japoński nurt *abstract caligraphy*, ze względu na sposób zapisu języka japońskiego, ma poetycką siłę przekazu, gdyż znaki *kanji* niosą w sobie wielorakie znaczenie. Dla osoby znającej japoński, przekaz takiego dzieła jest wielokrotny. Wpływ na odbiór ma nie tylko treść, którą niesie znak, ale również sposób, w jaki został on zinterpretowany (a który może odnosić się do konkretnego stylu kaligraficznego), jak również sposób jego degradacji czy relacja z innymi elementami kompozycji.

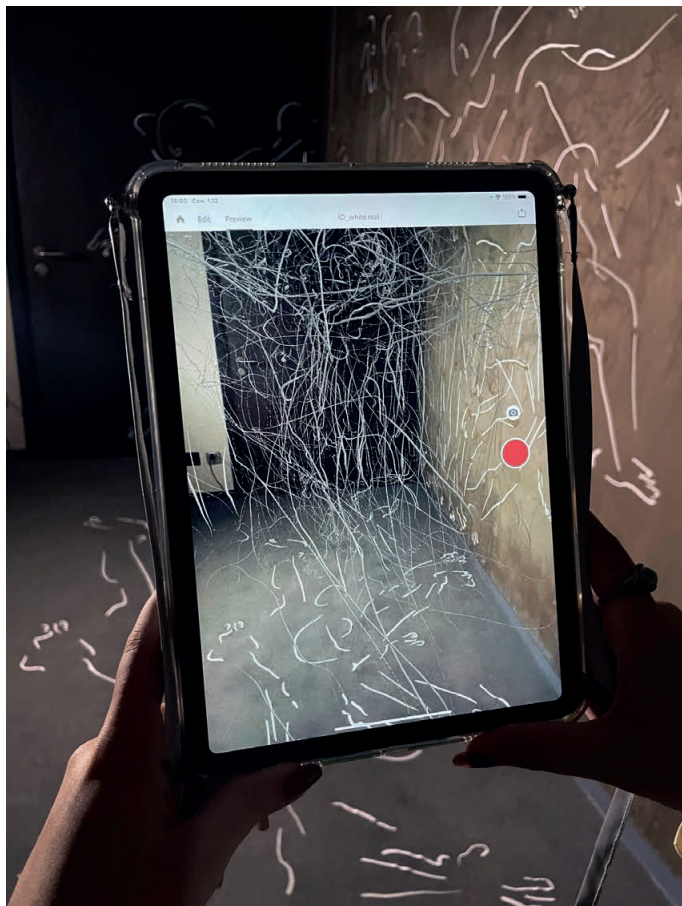
³³ Alex Kerr *Japonia utracona*, Kraków, Wydawnictwo Karakter, 2019, s. 260.

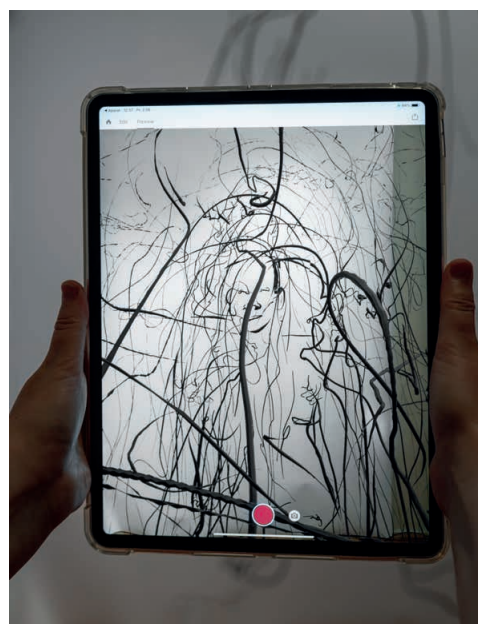
³⁴ Tamże, s. 254.

³⁵ Mark Dean Johnson i Dakin Hart (red.), *The Saburo Hasegawa Reader*, The Isamu Noguchi Foundation and Garden Museum, University of California Press, The Ahmanson Murphy Imprinting in Fine Arts 2019.



Wersja biała pracy *Inside the drawing* na wystawie *interlaced/przeplatane* Etiuda&Anima





Wersja czarna pracy *Inside the drawing* na wystawie *The Tenement House*, MCSG, 2023

Siła wyrazu takiego dzieła jest niemożliwa do uzyskania w języku, który posługuje się alfabetem literowym. Jest to niemożliwe również kulturowo.

Choć tę fascynującą inspirację musiałam, z wyżej wymienionych względów, porzucić i zdecydowałam się na motyw figuratywny, to ślady tego myślenia znalazły swoje odbicie w kolejnej zrealizowanej przeze mnie pracy, pt. *The Tenement House*.

The Tenement House – animowany content cinematic VR,
360° 3D over/under, 3DoF

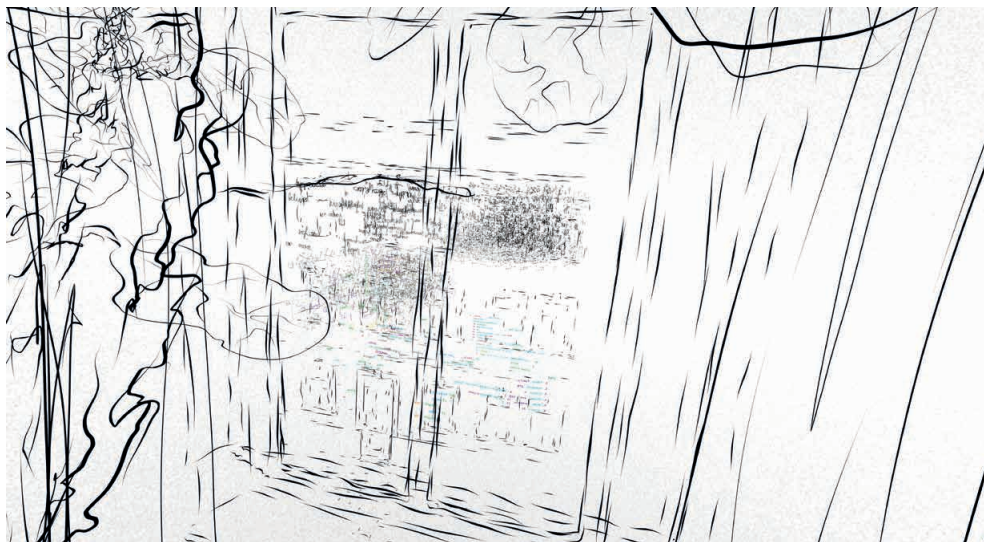
Z mojego okna widzę kamienicę.

The Tenement House to historia kamienicy czynszowej, którą widzę z okien mojego mieszkania. Jest to więc historia osobista. Jednak to nie prywatność osób, które mieszkają naprzeciwko mnie jest najbardziej interesująca, lecz manifestacja akustyczna ich obecności (bądź jej brak). I jeszcze...

Na pierwszym piętrze jest mieszkanie, w którym nie mieszka nikt.

Właśnie z tych osobistych powodów, pisząc scenariusz doświadczenia postanowiłam, że historia opowiedziana zostanie głosem żeńskim.

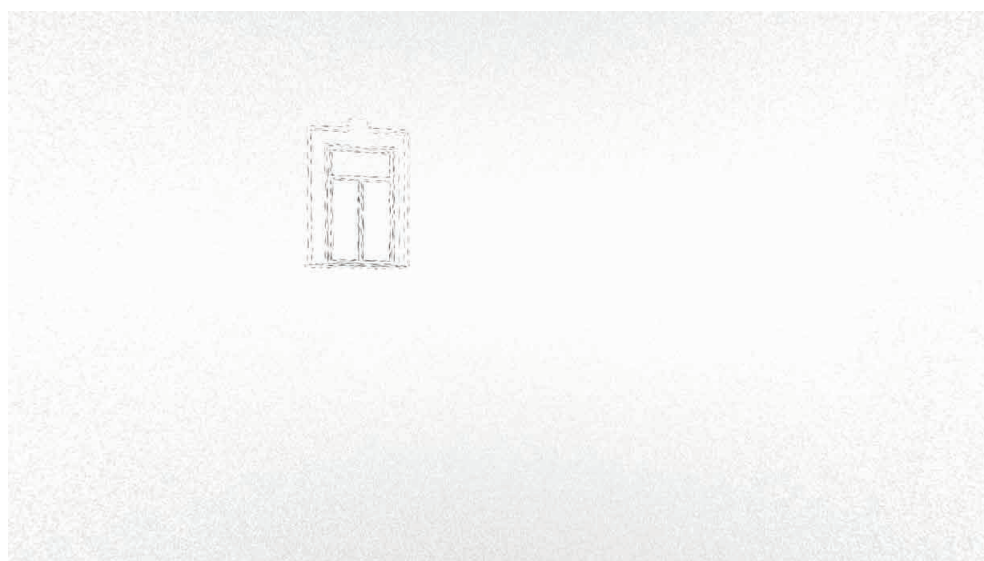
Przez doświadczenie prowadzi nas więc głos narratorki. Podróż zaczynamy od jej pokoju. Z okna widzimy kamienicę po drugiej stronie ulicy. Narratorka opowiada nam, kto mieszka w poszczególnych mieszkaniach. Gdy przenosimy się do kamienicy naprzeciwko, zostajemy otoczeni przez interpretację języka, który jest najbardziej właściwym sposobem komunikacji dla lokatora tego mieszkania. Mieszkańcy kamienicy wprowadzają się i wyprowadzają, ostatecznie wypełniając wnętrza kamienicy różnego rodzaju kodami. Jest to punkt zwrotny doświadczenia. Kiedy się wydarza, możemy przemieścić się do mieszkania, w którym nie mieszka nikt, aby doświadczyć tego, co jest w nim ukryte.



The Tenement House, fotos
z kontentu cinematic VR

Od dłuższego czasu pracuję nad kontentem wirtualnej rzeczywistości opartym o animację 3D pt. *Dwie Marie*, który realizuję w studio Likaon Ltd. w Łodzi. Dlatego chciałam, by *The Tenement House* zrealizowany został inaczej. Zależało mi na tym, by puentował moje doświadczenia z rysunkiem tworzonym w Virtual Reality, ale również by był wizualnie lekki. Zdecydowana większość projektów powstających jako animacja rysunkowa tworzona jest w programie Quill³⁶. Powstały w nim m.in. takie projekty jak:

³⁶ Program należy do Meta Quest. Zob: https://www.oculus.com/experiences/rift/1118609381580656/?locale=pl_PL (dostęp z dnia 24.08.2023).



Dear Angelica w reżyserii Saschki Unselda z Oculus Story Studio z 2017 roku czy animowane fragmenty *The Choice* Joanny Papińskiej z Infinte Frame Media z 2021 roku. Choć zmiana oprogramowania była kusząca, jednak ze względu na poprzednie doświadczenia i posiadany przeze mnie headset HTC Vive Pro, postanowiłam kontynuować pracę w AnimVR, korzystając z możliwości, które oferuje ten program. Na rynku jest dostępnych kilka aplikacji umożliwiających modelowanie, rysowanie czy animowanie w wirtualnej rzeczywistości. Natomiast w chwili obecnej większość nie jest już rozwijana. Za taki stan rzeczy odpowiada niezmiennosc faktu, że animacja poklatkowa jest procesem bardzo czasochłonnym, co zniechęca użytkowników, a ich ograniczona liczba nie daje gwarancji opłacalności producentom tego oprogramowania. Proces tworzenia w przestrzeni (wirtualnej) jest jednak dla artysty ogromną przyjemnością.

Analizując doświadczenia wirtualnej rzeczywistości zauważyłam, że dominującą konwencją w projektowaniu uniwersum jest tworzenie na ciemnym tle jasnych elementów. Wynika to z zasady kierowania uwagą uczestnika doświadczenia poprzez kontrast jasnych i ciemnych kolorów. Jednak zależało mi na tym, by moja praca nawiązywała do rysunku na papierze. Dlatego zdecydowałam, że podstawowym kolorem będzie tekstura oparta na bieli, natomiast sam rysunek będzie czarny, z kolorowymi elementami, tak jakby tworzony był markerami. Scenariusz wizualnie podzielony został na dwie części. Pierwsza część to rysunki przedstawiające oraz

interpretujące. Punktem wyjścia jest mieszkanie narratorki, z którego widzimy kamienicę. Rysunek powstał na bazie mojego mieszkania i przeciwległej kamienicy. W prosty, linearny sposób opisuje wnętrze, dając nam poczucie komfortu. Wnętrze przeciwległej kamienicy jest zinterpretowane zupełnie inaczej. Mamy fasadę z oknami, dzięki czemu wiemy, na którym znajdujemy się piętrze i w której części budynku. Jednak nic poza tym nie pozwala nam zorientować się w jego planie. Poszczególne mieszkania są potraktowane objętościowo. Wypełniająca je tkanka rysunkowa określa zajmowaną przestrzeń. Choć od samego początku miałam pomysł na to, jak mają wyglądać kolejne wnętrza, to do ich stworzenia potrzebowałam bardzo konkretnych inspiracji. Zależało mi na tym, by w sytuacji, gdy uczestnik doświadczenia będzie znał jakąś dziedzinę, miał przyjemność rozpoznania źródła pochodzenia rysunku. Dlatego inspiracją do stworzenia poszczególnych mieszkań były konkretne prace.

- › mieszkanie muzyka – powstało na podstawie fragmentów partytur Niccolò Paganiniego, Henryka Góreckiego, Krzysztofa Pendereckiego, ale również notacji hinduskiej i średniowiecznej. Narysowana tkanka pozbawiona została pięciolinii i rozmieszczona w przestrzeni, wypełniając ją strukturą, w której możemy rozpoznać elementy charakterystyczne dla partytur tych kompozytorów, ale nie tworzą one powiązania muzycznego. Są zinterpretowane jako tworzące się pomysły muzyczne, a nie jako skończone utwory.
- › mieszkanie matematyka – powstało na podstawie pracy magisterskiej Marcina Krzywkowskiego pt. *Różne dowody własności liczb Fibonacciego i Lucasa*, obronionej na Politechnice Gdańskiej w 2009 roku. Matematyk od samego początku miał być ilustrowany spiralą Fibonacciego, która, reprezentując doskonałość proporcji, jest tak samo ważna dla artystów, jak i matematyków. Dzięki ww. pracy, zapis matematyczny, z którego powstała, nie jest przypadkową zbitką liczb, lecz zawiera logiczne, matematyczne ciągi.
- › mieszkanie pisarki – inspiracją do zabawy słownej stworzonej na podstawie fragmentów wierszy polskich poetów (Krzysztofa Kamila Baczyńskiego, Zbigniewa Herberta, Czesława Miłosza i Wisławy Szymborskiej) był eksperymentalny tom poetycki Raymunda Quenau *Cent mille milliards de poemes*³⁷, który jest połączeniem literatury i kombinatoryki. Praca Quenau składa się z dziesięciu sonetów, z których każdy umieszczony został na oddzielnym pasku. Czytelnik może dowolnie wybierać kolejny wers, otrzymując za każdym razem nowy sonet. Nie chodziło mi o kopiowanie tej metody, ale o stworzenie klucza kompozycyjnego do kolarzu, jaki zbudowałam z fragmentów wierszy. Dysponując przestrzenią i czasem, jako dodatkowym wymiarem, skomponowałam wnętrze, w którym randomowo pojawiające się słowa tworzą zupełnie nowe wersy, czasem dziwaczne, a czasem zabawne.
- › mieszkanie informatyków – kod pojawiający się w tym mieszkaniu powstał na bazie prawdziwych fragmentów kodu w języku programowania Python. Zastąpiłam w nim część poleceń oryginalnego kodu poleceniami właściwymi dla organizacji życia domowego, by stworzyć rodzaj domowej gospośi AI.

Pozostałe mieszkania w niemalże plakatu sposób ilustrują swoich lokatorów. Jednak obraz nie daje pełni informacji. Integralną częścią komunikatu jest dźwięk. Dopiero zderzenie tych dwóch elementów i kontekst do tekstu narratorki budują pełny przekaz.

Dobór mieszkańców i kolejność ich pojawiania się nie są przypadkowe. Lokatorzy zmieniają się tak długo, aż w każdym zamieszka ktoś posługujący się jakąś formą języka. Tworzy to kontrast do zawartości pustostanu i jest kluczem do jego uruchomienia. Ten *turning point* podkreślony zostaje zmianą plastyczną. Przenosimy się do

³⁷ Polskie wydanie: Raymond Queneau, *Sto tysięcy miliardów wierszy*, Wydawnictwo Ha!art, 2008.

mieszkania, ale zamiast zamkniętej przestrzeni znajdujemy się w pejzażu, w którym pod drzewem stoi stół z pojedynczym krzesłem, a na ziemi rozsypane są jabłka.

Część ta została zrealizowana jako animacja 3D w programie Blender, a następnie przetworzona i uzupełniona o rysunek generowany. Finalny *compositing* zrealizowany został w programie After Effects. Przetworzenia, które zastosowałam, były całkowicie eksperymentalne.

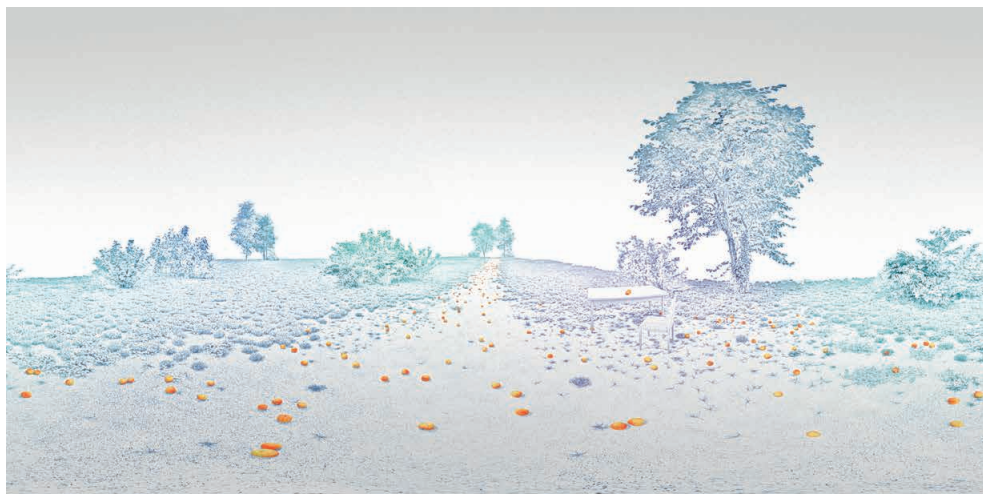
Podobnie jak poprzednio, w konstrukcji tej sceny przyświecała mi idea prostoty. Chciałam, by miała całkowicie inny charakter w stosunku do poprzedniej części filmu. By różniła się nie tylko obrazowaniem, ale również tempem odczuwanego czasu, muzyką i atmosferą. Miało to być miejsce znane i zwykłe, a jednak nierealne. Surrealizm i generatywność tego miejsca jest podkreślona muzyką techno i glitchem.

Jak wspomniałam wyżej, aby zilustrować mieszkania lokatorów wykorzystałam różne formy kodu służące komunikacji. Takim kodem jest zarówno alfabet, zapis matematyczny, nutowy czy język programowania. Wykorzystałam również głos narratorki, mówiącej po angielsku z polskim akcentem oraz dźwięk wygenerowany przez dwa symulatory mowy (IT i pisarka), również różniące się akcentem. To nie pierwszy raz, gdy w moich projektach artystycznych sięgam po środki artystyczne, które dotyczą tego aspektu. W filmie dyplomowym pt. *Pomiędzy nami* bohaterowie porozumiewali się za pomocą koloru, w *Refrenach* wraz z Barbarą Okoń-Makowską (sound designerką) stworzyłyśmy onomatopeiczną tkankę odpowiadającą w akcencie językowi polskiemu i zachowującą rytm wierszy, ale gubiącą znaczenie słów, którymi posługują się bohaterki. W *XOXO pocałunki i uściski* bohaterowie porozumiewają się językiem ciała. Mam świadomość swojej wrażliwości na rytm języka i akcent oraz znaczenia emocjonalnego, które niesie. Ale jest to również jakiś rodzaj fascynacji, by nie powiedzieć obsesji, której nie jestem w stanie wytłumaczyć. W kolejnych projektach praca nad różnymi formami komunikacji jest stałym elementem mojej ekspresji artystycznej. Częścią języka, którym komunikuję się z widzem.

Jak wspomniałam wyżej, na stronę wizualną tego projektu miało wpływ zarówno malarstwo Sesshū Tōyō, jak i prace Saburo Hasegawy. Jednak myślę, że postronnemu obserwatorowi trudno byłoby się domyślić takiej inspiracji. Wyrosłam w tradycji zachodniej i mam świadomość, że moje podejście do sztuki wschodu powinno być przetrawione przez moją wrażliwość tak samo, jak sztuka zachodu została przetrawiona przez Hasegawę. Z drugiej strony, mam poczucie, że obrazowanie zastosowane przeze mnie w poszczególnych mieszkaniach (z wyjątkiem mieszkania narratorki) jest bliskie koncepcji *abstract caligraphy*, a interpretacja pejzażu nosi dalekie ślady malarstwa *haboku*.

W projektach wirtualnej rzeczywistości nie obowiązują klasyczne metody montażu, ponieważ nie ma planów filmowych. Jedynym planem jest plan pełny/ogólny. Oczywiście istnieje zmienny dystans względem kamery. Obiekt może być blisko nas. Nie jest to jednak odpowiednikiem zbliżenia, a paradoksalnie może naruszać naszą strefę komfortu i wybijać z immersji. W początkach Virtual Reality zmiany planów ograniczono do minimum. Obecnie coraz odważniej stosuje się montaż, jak również jazdy kamery. Planując akcję w *The Tenement House* założyłam, że montaż scen będzie się odbywał na zasadzie ujęcie – przeciwujęcie. Punktem zero jest mieszkanie narratorki. Gdy kamera zmienia miejsce i jesteśmy w kamienicy, obraz obraca się o 180° i w oddali widzimy okno jej mieszkania. Aby zachować czystość obrazu i nie wprowadzać widza w błąd, mieszkanie narratorki reprezentowane jest wyłącznie przez jej okno, choć logicznie rzecz biorąc, powinna to być cała fasada. Takie ustawienie daje nam jednak klarowną informację o tym, skąd patrzy narratorka i którą kamienicę widzi.

Druga zasada dotyczy strefy komfortu. Mieszkanie narratorki daje poczucie stabilności (z wyjątkiem delikatnego lęku wysokości u osób wrażliwych). Natomiast struktura rysunkowa mieszkań w kamienicy naprzeciwko jest gęsta i może wywoływać efekt naruszania strefy komfortu. Ostatnia scena, pomimo odrealnienia, jest czymś co znamy, a tym samym powinna dawać poczucie bezpieczeństwa.



The Tenement House, fotosty z kontentu cinematic VR, 2023

Integralną częścią pracy jest muzyka i dźwięk, których autorem jest Andrea Martignoni, artysta mieszkający i pracujący w Berlinie. Martignoni zrealizował muzykę do kilkudziesięciu filmów, m.in.: *Muto*, *Big Bang Big Boom*, w reżyserii Blu. W projekcie wykorzystany został również utwór techno w wykonaniu duetu Bist Shango & Daniele Ciullini pt. *Tutte queste cose sono mentalmente accettabili*.

Omawiając z Martignonim założenia muzyki i sound designu do projektu, wskazałam mu szereg referencji. Moje fascynacje muzyczne kierują się w stronę muzyki perkusyjnej w wykonaniu Percussions de Strasbourg, Toru Takemitsu czy György Ligetiego. Wpływy tych wykonawców można odnaleźć w rozwiązaniach muzyczno-dźwiękowych zaproponowanych przez Martignoniego.

Stronę muzyczno-dźwiękową można podzielić w projekcie na dwie części: część synergiczną względem obrazu, opisującą miejsce i dopowiadającą akcję oraz część tworzącą dysonans względem obrazu (w scenie końcowej), gdzie jej zadaniem jest pogłębienie odrealnienia miejsca.

Istotnym elementem projektu była realizacja dźwięku w systemie Ambisonic sound spatial mix. Jest to system umożliwiający ustawienie dźwięku w przestrzeni 360°, a następnie przetwarzanie jej względem słuchawek w taki sposób, by kręcąc głową dźwięk obracał się zgodnie z obrazem. Uwiarygadnia to przestrzeń, ale przede wszystkim wspomaga kierowanie uwagi uczestnika doświadczenia we właściwą stronę. Etap ten został zrealizowany we współpracy z mgr. Piotrem Madejem, doktorem na Wydziale Intermediów Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie.

Praca została zrealizowana w angielskiej wersji językowej, która jest najbardziej uniwersalna ze względu na pokazy zagraniczne. Jednak zależało mi na tym, by narratorka miała wyczuwalny obcy akcent, by podkreślić, że akcja nie rozgrywa się w Wielkiej Brytanii ani w USA.

Podsumowanie

W filmie *Pokój z widokiem* Jamesa Ivory'ego młody Georg Emerson, opuszczając swój pokój w pensjonacie w Wenecji, wraca, by odwrócić obraz, na którego rewersie napisał swoje credo: „?”. Oczywiście każdy widz zinterpretuje ten gest na swój sposób. Dla jednych będzie to żart, dla drugich wyraz zaskoczenia, a dla kogoś jeszcze innego pytanie o sens życia i towarzyszącą mu potrzebę refleksji. Właśnie takie, egzystencjalne odczytanie tego znaku, jest mi bliskie. Czegokolwiek doświadczam, cokolwiek poznaję poprzez zmysły, budzi pytania, na które szukam odpowiedzi. Mogę zatem powiedzieć o sobie, że trwam w permanentnym stanie pytania.

Praca *The Tenement House* podsumowuje pewien etap moich indywidualnych poszukiwań i eksperymentów w rozszerzonej rzeczywistości, ale ich nie wyczerpuje.

Przeciwnie, cały czas pojawiają się w mojej głowie nowe narracje do zrealizowania, zarówno w Augmented Reality jak i Virtual Reality. Pojawiają się nowe pytania domagające się odpowiedzi.

5. Informacja o wykazywaniu się istotną aktywnością naukową albo artystyczną realizowaną w więcej niż jednej uczelni, instytucji naukowej lub instytucji kultury, w szczególności zagranicznej

5.1 Informacja o wykazywaniu się istotną aktywnością artystyczną realizowaną w więcej niż jednej instytucji artystycznej lub kultury, związana z upublicznieniem dzieł będących podstawą do ubiegania się o stopień doktora habilitowanego:



Plakat do wystawy
interlaced / przeplatane

interlaced/przeplatane – eksperymenty ze stereoskopową animacją i rozszerzoną rzeczywistością

Premierowa wystawa zrealizowana dla 29. Międzynarodowego Festiwalu Filmowego Etiuda&Anima.

- › kuratorka wystawy: Wiola Sowa
- › wernisaż: 30 listopada o godz. 19:30
- › wystawa otwarta w dniach 1-3 grudnia 2022, w godz. 14:00 do 20:00
- › artyści prezentujący prace: Przemysław Liput, kolektyw Memorymorph (Małgorzata Łuczyna, Jacek Złoczowski), Wiola Sowa
- › wystawa prezentowana w programie głównym 29. Międzynarodowego Festiwalu Filmowego Etiuda&Anima³⁸, Małopolski Ogród Sztuki, ul. Rajska 12, Kraków
- › organizator wystawy: 29. Międzynarodowy Festiwal Filmowy Etiuda&Anima.
- › wsparcie finansowe i partnerzy festiwalu: Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego, Miasto Kraków, Województwo Małopolskie, Polski Instytut Sztuki Filmowej, Stowarzyszenie Filmowców Polskich, Akademia Sztuk Pięknych w Krakowie, Akademia Górniczo Hutnicza w Krakowie, Uniwersytet Pedagogiczny w Krakowie

Początkowo wystawa *interlaced/przeplatane* zaplanowana była jako prezentacja wyników badań, które prowadziliśmy jako zespół w latach 2018-2021. Gdy w lipcu 2022 roku zaproponowałam organizację wystawy MFF Etiuda&Anima, część zespołu w swoich poszukiwaniach artystycznych była już w innym miejscu. Stąd pojawiła się potrzeba modyfikacji pierwotnych założeń kuratorskich.

Zależało mi na tym, by w prezentowanych pracach pokazać rozległość animacji – zarówno jeśli chodzi o aspekty techniczne (od animacji na papierze do rozszerzonej rzeczywistości), jak i z uwagi na skrajność granic czasowych (od dawnych, choć uwspółcześnionych maszyn prekinowych po rzeczywistość rozszerzoną, która choć rozwinięta w pełni w przyszłości, to jej wczesnego etapu doświadczamy obecnie).

Środkiem wyrazu była animacja. Jednak trudno byłoby znaleźć bardziej zróżnicowane podejście do tego, jak została użyta w przeprowadzonych eksperymentach oraz czym się stała jako dzieło artystyczne. Niektóre prace prezentowane na wystawie były bezpośrednio powiązane z przeprowadzonymi wcześniej badaniami. Inne

³⁸ Międzynarodowy Festiwal Filmowy Etiuda&Anima jest najstarszym w Polsce festiwalem filmowym konfrontującym osiągnięcia studentów szkół filmowych i artystycznych z całego świata oraz dorobek twórców animacji artystycznej – zarówno profesjonalistów, studentów, jak i realizatorów niezależnych. <https://etiudaandanima.pl/o-festiwalu/idea/> (dostęp z dnia 14.12.2022).

były dalszą eksploracją podjętych tematów. Penetrowały je w nowy sposób i przy użyciu nowych narzędzi.

Prace prezentowane na wystawie:

Przemysław Liputa:

Stereoskop, 2021, 27x41x63cm, stereoskop cyfrowy, wielkość klatki filmowej 4x3, drewno, sklejka, ramka wideo

Persykop 2 i 3, 2021, 50x35x27, zapętlony film 16x9, cyfrowy peryskop, drewno, sklejka, ramka wideo

Mutoskop, 2017, 408x216x1023cm, wielkość klatki 4,5x6cm, maszyna prekinowa ze zamontowanym filmem animowanym w postaci serii plansz, napędzana korbką, drewno, sklejka, stal.

Kolektywu Memorymorph (Małgorzata Łuczyna i Jacek Złoczowski):

traffic_lab – kontent Virtual Reality 360°, rok powstania 2022. Koncept i realizacja: Memorymorph (Małgorzata Łuczyna i Jacek Złoczowski); współpraca: Wojciech Jończyk (programming).

moja praca:

Inside the drawing – instalacja rozszerzonej rzeczywistości AR z dźwiękiem, na aplikację Adobe Aero, uzupełniona o rysunek wycinany ploterem z folii.

Wymiary pracy: 2m x 2,5m x 2,5m; czas trwania: ok 15s, pętla; rok powstania 2022.

W obszarze zainteresowań i fascynacji Przemysław Liputa są maszyny prekinowe, takie jak: stereoskop, peryskop czy mutoskop. Nie jest to jednak podejście wyłącznie odtwórcze, o swoich pracach autor pisał tak:

Wyświetlane pętle animacji tematycznie odnoszą się do mojej kolejnej fascynacji – astronautyki, traktowanej z dystansem i humorem.

Motywy spajającym prezentowane prace jest słowo „pętla”, rozumiane jako pułapka lub uwięzienie w przebrzmiałych sposobach myślenia i postępowania. Popkultura, po upadku i ostatecznym skompromitowaniu wielkich koncepcji XX wieku, odwraca się od starań przewidzenia przyszłości na rzecz sprawdzonych rozwiązań. Fascynuje mnie to nierozzerwalne zakotwiczenie we wczoraj i nieumiejętność wyobrażenia sobie tego, co jutro.

To co łączy moje prace to anachronizm technologiczny. W swojej strategii artystycznej staram się tworzyć filmy animowane i przedmioty, które sprawiają wrażenie starych, historycznych, ale jednocześnie niepasujących do własnych linii czasowych. Środkiem do osiągnięcia tego typu wrażenia jest wykorzystanie nowoczesnych technologii wplecionych w archaiczną budowę, filozofię działania urządzenia³⁹.

Fokus artystyczny kolektywu Memorymorph skupia się z kolei na działaniach w zakresie sztuk wizualnych dotyczących sztucznej inteligencji, percepcji, fotograficznego obrazu przetworzonego. Na wystawie prezentowana była ich praca zrealizowana jako doświadczenie wirtualnej rzeczywistości *traffic_lab*. Choć akcja doświadczenia rozgrywa się na Rynku w Krakowie, to istotą pracy nie jest przeniesienie się w zabytkowe miejsce, lecz doświadczenie go w niemożliwy dla percepcji człowieka sposób. Widzimy ludzi tak, jak postrzega ich ucząca się maszyna, która z biegiem czasu zaczyna rozpoznawać, co jest człowiekiem, co gołębiem, a co architekturą. Śledzimy proces uczenia się maszyny. O swojej pracy artyści piszą:

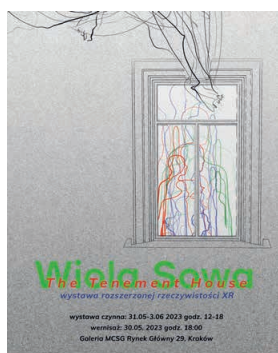
traffic_lab to alternatywna, wirtualna podróż po jednej z najbardziej atrakcyjnych turystycznie lokalizacji – Rynku Starego Miasta w Krakowie. Praca stworzona jest w oparciu o dane, które zwykle nie są wykorzystywane w mapowaniu przestrzeni. Do realizacji wykorzystano technikę rejestracji panoram fotograficznych 360° oraz aplikację opartą o uczenie maszynowe, która posłużyła do przetworzenia

³⁹ Fragment tekstu Przemysław Liputa przygotowany do wystawy.

panoram sferycznych. Dzięki wykorzystaniu aplikacji zarejestrowano zagęszczenie i dynamikę ruchu. Tkanka miasta nie powstała z obiektów architektonicznych, jest raczej zapisem zmienności ruchu i dźwięku. To próba stworzenia portretu tego miejsca zapisanego w syntetycznej formie nakładających się na siebie postaci. Obraz miasta powstał z „materii ludzkiej”, która jest jej nieodzownym składnikiem. Zakładając gogle VR odbiorca przenosi się w przestrzeń złożoną z ulotnych znikających punktów, efemerycznych kształtów, które nie dają punktu odniesienia w przestrzeni, nie są powiązane z żadnym stałym obiektem. Tworzą warstwę rzeczywistości tego, co ulotne i chwilowe, z pozoru nieistotne⁴⁰.

Inside the drawing mojego autorstwa to ostatnia praca prezentowana na wystawie. Została zrealizowana w środowisku Virtual Reality i przeniesiona do Augmented Reality. Jest doświadczeniem pomiędzy rysunkiem a przestrzenną instalacją, które możemy penetrować w kilku wymiarach. Ponieważ praca ta jest jednym z dzieł stanowiących podstawę ubiegania się przez mnie o tytuł doktora habilitowanego, opisałam ją szerzej w oddzielnym punkcie.

Tytuł wystawy to zbitka dwóch słów, które nie są tłumaczeniem literalnym, lecz ich znaczenie wzajemnie się uzupełnia, naprowadzając na właściwą interpretację. *Interlaced* to przeplot, czyli półpola, z których składa się obraz wideo, co daje podwojenie liczby klatek podczas wyświetlania, a tym samym płynniejszą projekcję. Postępując się obrazem stereoskopowym, mamy do czynienia również z podwojeniem obrazu, jakkolwiek innego rodzaju. Powiedzielibyśmy, że są to raczej obrazy przeplatające się. Przeplatające się są również techniki zastosowane do realizacji prac. Każda z tych prac jest wynikiem procesu, w którym zostały wykorzystane różne media. Czasem punktem wyjścia był proces manualny, czasem fotografia, a czasem Virtual Reality. W procesie twórczym to, co manualne stało się cyfrowe, fotografia zmieniła się w ruch, a rzeczywistość rozszerzona przemieściła się w inny obszar. Dlatego właśnie tytułowa gra słów tak dobrze oddaje nie tylko charakter wystawy, ale przede wszystkim proces twórczy i postawy artystów biorących w niej udział.



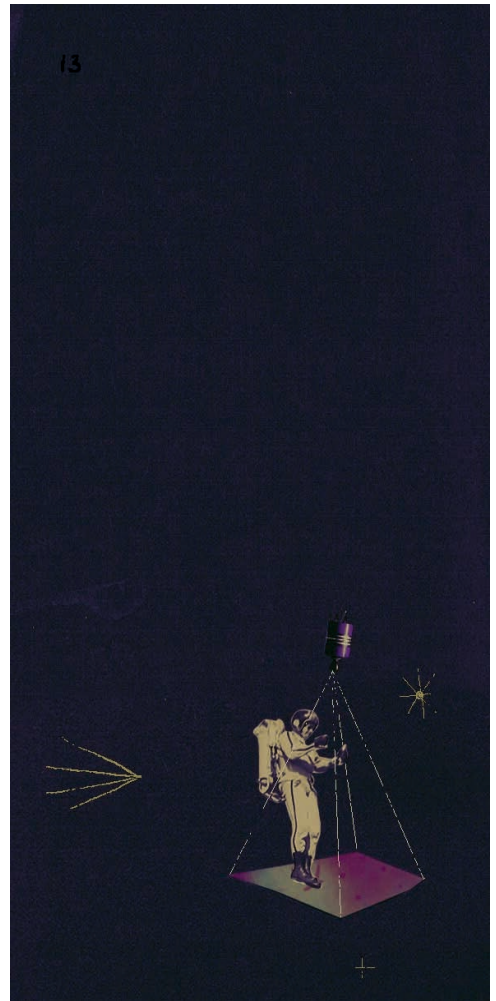
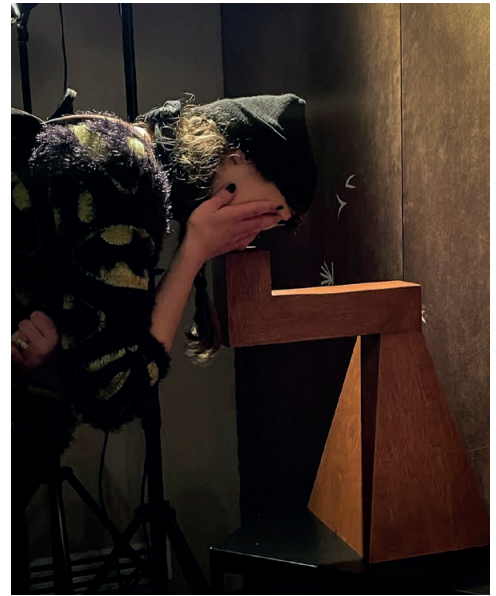
The Tenement House, Galeria MCSG w Krakowie, plakat do wystawy

The Tenement House – wystawa rozszerzonej rzeczywistości XR

- › autorka prac i kuratorka wystawy: Wiola Sowa
- › wernisaż: 30.05.2023, godz. 18:00
- › wystawa otwarta w dniach 31.05-3.06.2023, w godz. 12-18
- › miejsce: Galeria Międzynarodowego Centrum Sztuk Graficznych w Krakowie, Rynek Główny 29
- › organizatorzy: 63. Krakowski Festiwal Filmowy, Stowarzyszenie Międzynarodowe Triennale Grafiki w Krakowie, Miasto Kraków, Uniwersytet Pedagogiczny w Krakowie
- › Prace prezentowane na wystawie:
 - The Tenement House* – cinematic VR 3DoF, czas trwania: 7min., 2023
 - Inside the drawing* – instalacja/doświadczenie rozszerzonej rzeczywistości AR (Augmented Reality), wersja czarna, wymiary: S3,4m x G2,5m x W2,3m, czas trwania 15s pętla, 2022
 - presence RGB* – instalacja/doświadczenie rozszerzonej rzeczywistości AR (Augmented Reality), sekwencja animowanych grafik cyfrowych z dźwiękiem, wymiary: S2,5m x G2,5m x W3,5m, czas trwania: 15s pętla, 2021
 - XOXO pocałunki i uściski* – film animowany, czas trwania: 14 min., 2016.

Wystawa została zrealizowana z mojej inicjatywy przez dwie liczące się instytucje kultury o międzynarodowym zasięgu, działające w obszarze filmu i grafiki. Krakowski Festiwal Filmowy jest jednym z najstarszych i najbardziej prestiżowych festiwali filmowych w Polsce, specjalizuje się w kinie dokumentalnym i krótkometrażowym

⁴⁰ Fragment tekstu przygotowanego przez kolektyw Memorymorph do wystawy.



Przemysław Liput: *peryskop*
1-3, *mutoskop*, *stereoskop*

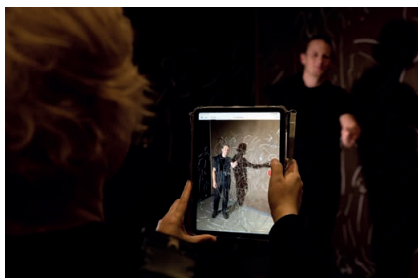
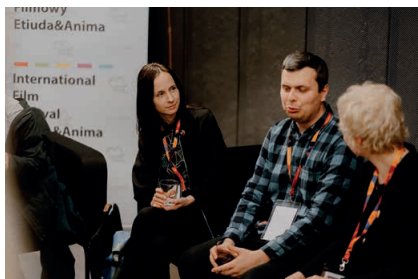


Memorymoph: *Traffic_lab*



Wiola Sowa: *Inside the drawing*





(również animowanym i fabularnym). Był jednym z pierwszych festiwali w Europie nominującym filmy do Oscara oraz do Europejskiej Nagrody Filmowej. Wystawa *The Tenement House* to pierwsze wydarzenie rozszerzonej rzeczywistości XR prezentowane w ramach festiwalu. Galeria MCSG należy do Stowarzyszenia Międzynarodowego Triennale Grafiki w Krakowie, którego fokus artystyczny skupiony jest na działalności graficznej, ale również wykraczającej poza sztywne ramy tego medium. Jednym z wydarzeń SMTG jest konkurs Transgrafia poświęcony nowym mediom bazującym na doświadczeniu graficznym. Wystawa była wynikiem współpracy pomiędzy tymi dwoma instytucjami.

Ekspozycja prezentowała efekty eksperymentów z animacją rysunkową w Augmented Reality i Virtual Reality, prowadzone przeze mnie w ostatnich latach. Tytułowa praca *The Tenement House* to cinematic VR 3DoF, jej tematem jest historia mieszkańców kamienicy czynszowej (opisana wyżej). Kolejne prezentowane prace: *Inside the drawing* i *Presence RGB*, zrealizowane jako Augmented Reality, to doświadczenie pomiędzy rysunkiem a przestrzenną instalacją, które można penetrować w kilku wymiarach. Wymiar cyfrowy przenika się w nich z rzeczywistością realną. Na wystawie prezentowany był również mój film animowany pt. *XOXO pocałunki i uściski*, którego akcja rozgrywa się w kamienicy. Bazując na teatrze tańca, obrazuje skomplikowane relacje pomiędzy partnerami. Elementem spójnym dla prac prezentowanych na wystawie było posługiwanie się rysunkiem, grafiką i animacją jako środkami wyrazu artystycznego. W centrum był człowiek pokazany jako istota społeczna, z jego emocjami i uczuciami. Dobór prac i sposób ich prezentacji obrazował przede wszystkim specyficzny dla mnie język artystycznej narracji i sposób komunikowania się z widzem/uczestnikiem doświadczenia.

Szczegółowe założenia prac opisane zostały przeze mnie w punktach poświęconych poszczególnym dziełom: *The Tenement House*, s. 30; *Inside the drawing*, s. 26; *Presence RGB*, s. 20; *XOXO pocałunki i uściski*, s. 54.

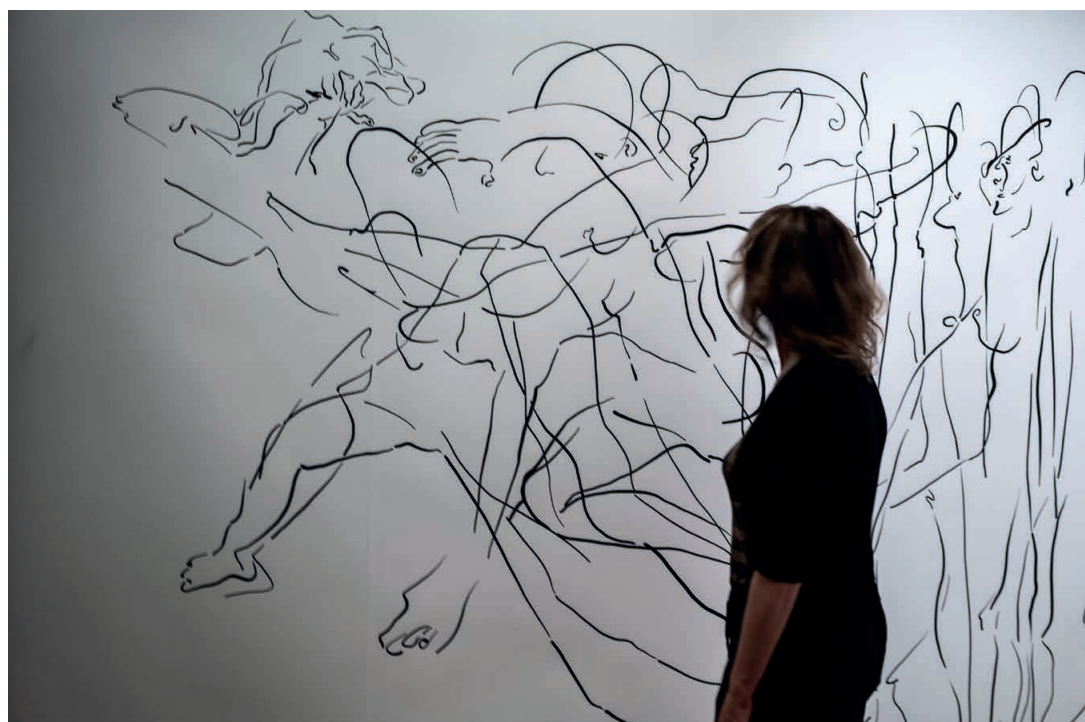
Ekspozycja zajęła całą przestrzeń pozostającą w dyspozycji MCSG, tj. zarówno Galerię Centrum, jak i Galerię Eksperyment.

W Galerii Centrum prezentowała była główna praca – *The Tenement House*. Jako jej autorce, a zarazem kuratorce całej wystawy zależało mi na tym, aby tłem do premierowej prezentacji była właśnie Galeria Centrum MCSG, której wnętrza dopełniały immersję. Ekspozycja miała bardzo oszczędny charakter i przeznaczona była do indywidualnego zwiedzania. W pustej galerii odślonione zostało okno, przed którym

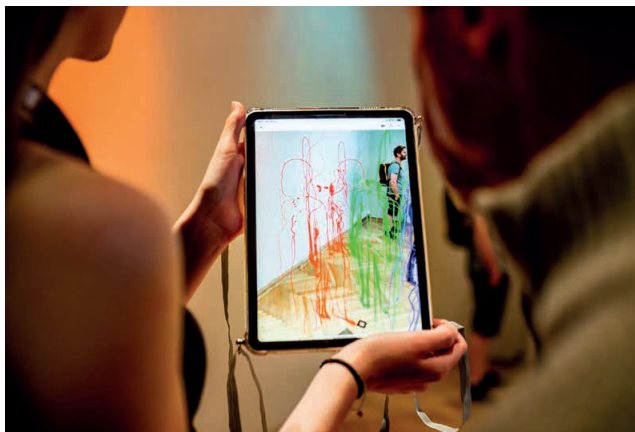
Dokumentacja wydarzenia.
Archiwum festiwalu
Etiuda&Anima. Na zdjęciach:
Wiola Sowa, Bogusław
Zmudziński, Przemysław
Liput, Małgorzata Łuczyna,
Jacek Złoczowski oraz goście
wernisażu



Dokumentacja ekspozycji pracy wirtualnej rzeczywistości
pt. *The Tenement House*, Galeria MCSG w Krakowie



Dokumentacja ekspozycji prac Augmented Reality,
wystawa **The Tenement House**, Galeria MCSG w Krakowie



Dokumentacja ekspozycji prac
Augmented Reality, wystawa
The Tenement House, Galeria
MCSG w Krakowie

umieszczony został na postumencie headset VR. Do miejsca prowadziła ścieżka ograniczona rozsypanymi jabłkami. Po doświadczeniu pracy, uczestnik odwracał się i wychodził przez imponujący rzeźbiony portal. Właśnie ze względu na tę scenografię, wybrałam Galerię MCSG na miejsce wystawy.

Galeria Eksperyment podzielona została na trzy strefy, w których prezentowane były prace Augmented Reality i film animowany. Stanowiska rozszerzonej rzeczywistości obsługiwały wolontariuszki, pomagające w osadzeniu prac w przestrzeni za pomocą tabletu tym osobom, które pierwszy raz miały styczność z tego rodzaju medium.

Wystawa cieszyła się dużą popularnością i była szeroko komentowana w kulisach festiwalowych. Osoby zwiedzające pozostawiły również liczne komentarze w księdze gości.

Filmowa dokumentacja wystawy załączona została na nośniku danych oraz dostępna jest podlinkim: <https://youtu.be/rKuWd7eLCtM>

5.2. Istotna aktywność naukowa albo artystyczna realizowana w więcej niż jednej uczelni, instytucji naukowej lub instytucji kultury, w szczególności zagranicznej

*Kino autorskie to nie tylko własny rys plastyczny,
to także zakres tematów, które reżyser porusza.
Tych tematów nie porzucę, one definiują mnie jako autora (...)*

Marcin Koszałka⁴¹

Wprowadzenie:

Film animowany jest główną dziedziną moich działań artystycznych, które koncentrują się wokół człowieka, jego emocji i uczuć. Czerpię z obserwacji, zdarzeń, które miały miejsce w rzeczywistości, opowiadań i przeżyć realnych osób. Poprzez realizację filmów szukam odpowiedzi na pytania, które mnie w danym momencie nurtują. W większości dotyczą one spraw artystycznych, ale zawierają się w nich także przemyślenia dotyczące kobiecości i doświadczania życia oraz samopoznania. Tak było od początku. Mój film dyplomowy *Pomiędzy nami* (2000) w prosty sposób obrazował odmienność partnerską, ujawniającą się w sytuacji budowania związku. W *Refrenach* (2007), debiucie profesjonalnym, podjęłam temat doświadczenia macierzyństwa w samotności i powtarzalności losu w kolejnych pokoleniach. Film *XOXO pocałunki i uściski* będącą moją pracą doktorską, mówi z kolei o cielesności, zmysłowości i nieumiejętności tworzenia głębszych więzi. Te trzy filmy, choć powstawały w dość dużym odstępie czasu, tworzą całość tematyczną i formalną. W sposób pośredni bądź bezpośredni pokazują różne aspekty relacji partnerskich i są zrealizowane jako filmy animowane. Zupełnie innym doświadczeniem była realizacja filmów: *Stworzenie światła – witraże Adama Stalony Dobrzańskiego*⁴² (2011), *nicht farbe* (2012) i *Endblum* (2014). W filmach tych, za każdym razem w inny sposób, odnoszę się do nieobecności bohaterów. Stwarzam pozory ich istnienia. W tych pracach wyjście poza animację było dla mnie krokiem naturalnym, związanym z podjętymi tematami. Kiedy pojawia się pomysł na film i podejmuję decyzję co do rodzaju filmowego, w którym zostanie zrealizowany, nie czuję się skrzepowana żadną preferencją i z chęcią wykraczam poza animację. Są jednak po-

⁴¹ Marcin Koszałka, *Autoreferat*, postępowanie habilitacyjne, PWSFTviT w Łodzi s.14. <https://stug.filmschool.lodz.pl:15009/sharing/sBjW8s0fk> (dostęp z dnia 21.08.2023).

⁴² Adam Stalony-Dobrzański – wybitny witrażysta, malarz ikon i polichromii, profesor ASP w Krakowie. Zob. <https://st-db.com/> (dostęp dnia 24.08.2023).



General Ansamble ASIFA,
Changchun, Chiny 2012 r.
i Zebranie Zarządu ASIFA,
Hiroshima, Japonia



mysły, które mogą być zrealizowane wyłącznie jako filmy animowane, ze względu na bardzo specyficzny sposób obrazowania. Muszę też przyznać, że język filmu właściwy dla animacji jest w dalszym ciągu preferowanym przeze mnie sposobem wypowiedzi artystycznej.

Pojawienie się rozszerzonej rzeczywistości, a w szczególności Virtual Reality, stało się dla mnie silnym bodźcem do nowych poszukiwań artystycznych. Budowanie narracji w 360° było tym, czego do tej pory brakowało mi w filmie. Moje myślenie o inscenizacji, a szczególnie myślenie o dźwięku, było zawsze sferyczne, a w związku z tym w klasycznym filmie podlegało ograniczeniom. Wirtualna rzeczywistość wymagała jednak ode mnie całkowitej zmiany warsztatu. W 2018 roku rozpoczęłam szkolenia i przygotowania do nowego projektu pt. *Dwie Marie*. Narracyjnie będzie to kontynuacja wątków o relacjach. Realizacja ta wiąże się jednak z całkowitą zmianą warsztatu i ma charakter innowacyjny. Produkcja jest w toku.

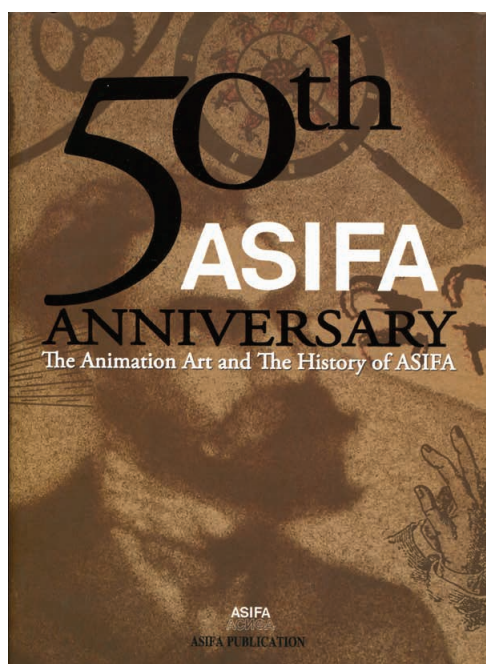
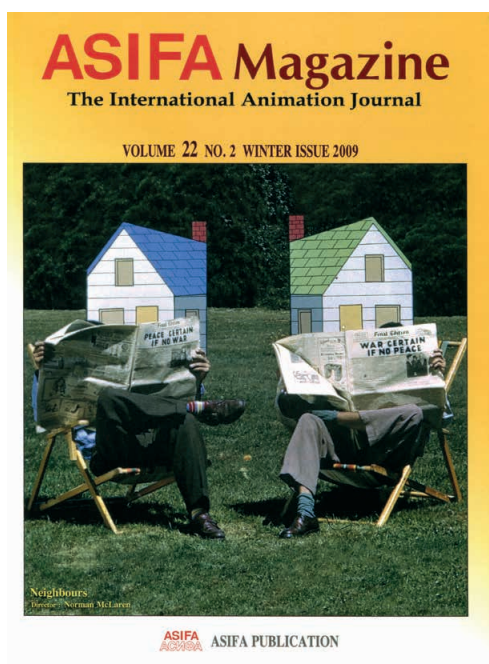
Równolegle podjęłam się realizacji developmentu serii dla dzieci. Projekt powstaje na podstawie bestsellera Grzegorza Kasdepke *Wielka księga uczuć*. Praca nad filmami dla dzieci ma zupełnie inny charakter, a opracowanie charakterystyki bohaterów, struktury odcinków, etc. jest doskonałym doświadczeniem, szczególnie ważnym ze względu na moją pracę dydaktyczną. Dodatkowo, przy produkcji współpracowały moje absolwentki, co było dla nich doskonałym startem w karierze.

Innym obszarem moich zainteresowań jest działalność o charakterze oświatowym, związana z animacją kultury, kuratorstwem pokazów filmowych, wystaw i innymi projektami tego typu. Ten rodzaj aktywności wynika z moich kontaktów krajowych i międzynarodowych w obszarze kultury, m.in. z działalnością na rzecz Association Internationale du Film d'Animation⁴³. W latach 2008-2012, jako przewodnicząca ASIFA Polska, koordynowałam organizację Międzynarodowego Dnia Animacji. W 2011 roku opracowałam razem z Alicją Jodko (autorką tekstu) obszerny rozdział o historii i działalności Polskiej Grupy Narodowej – od początku powstania ASIFA International w roku 1960 do chwili obecnej – który został opublikowany w albumie jubileuszowym *50th ASIFA Anniversary The Animation Art and The History of ASIFA*⁴⁴.

Koordynowałam również przygotowanie kilku publikacji o polskich twórcach, które ukazywały się w *ASIFA Magazine*. W 2010 r. przygotowałam kuratorski program dla *Les Sommets du Cinema d'Animation de Montreal* w Cinematheque Quebecoise w Kanadzie, pt. *Nouveaux Talents Polonais*, a w 2011 r. program najnowszych polskich animacji *ASIFA Around the World – Poland* dla Stuttgart Trickfilm Festival w Niemczech. W roku 2015, na zaproszenie kuratorki Svetlany Petrovic z The Cultural Centre of Belgrade w Serbii, zorganizowałam wystawę prac dwunastu polskich reżyserów

⁴³ Międzynarodowe stowarzyszenie filmu animowanego powołane zostało w 1960 roku w Annecy we Francji. W chwili obecnej działa ponad 30 Grup Narodowych ASIFA w różnych krajach świata.

⁴⁴ *50th ASIFA Anniversary The Animation Art and The History of ASIFA*, ASIFA, Seul 2011.



Magazyn „ASIFA” z artykułem o polskiej animacji oraz Album jubileuszowy 50th ASIFA Anniversary The Animation Art and The History of ASIFA

i reżyserów, połączoną z projekcjami filmów animowanych *Young Polish Animators at Polish School of Animation – Next Generation*. W 2015 roku razem z Mariuszem Frukaczem⁴⁵ udostępniłmy na prośbę Giannalberto Bendazziego materiały do jego dzieła życia, trzyciemnogo wydania *Animation: A World History*⁴⁶. Dzięki naszym staraniom w tomie trzecim, w rozdziale *Contemporary times*, znalazła się część poświęcona młodym polskim reżyserkom i reżyserom oraz tworzonym przez nich animacjom.

Ze względu na specyfikę mojej pracy artystycznej, na potrzeby dokumentacji przyjąłam zasadę, że najpierw omawiane jest dzieło pod kątem wkładu w rozwój dyscypliny, a następnie wymienione są nagrody, umieszczenie w kolekcji oraz miejsca prezentacji festiwalowych i galeryjnych w celu wykazania aktywności naukowej albo artystycznej realizowanej w więcej niż jednej uczelni, instytucji naukowej lub instytucji kultury, w szczególności zagranicznej. W dalszej kolejności omawiam pokazy retrospektywne, kuratorstwo, udział w wystawach i inne osiągnięcia naukowe i artystyczne, usystematyzowane również w celu wykazania powyższych aktywności.

Prace w rozszerzonej rzeczywistości:

Dwie Marie

- › development projektu (w trakcie produkcji)
- › animowany content cinematic VR S3D 6-DoF
- › czas trwania: 16 min.
- › produkcja Likaon Ltd.

Projekt na etapie developmentu został zakwalifikowany jako jeden z siedmiu najlepszych projektów rozszerzonej rzeczywistości na MIFA Digital Experience Pitching

⁴⁵ Mariusz Frukacz - autor książki: 24 klatki na sekundę. Rozmowy o animacji, wyd. Lokator, Kraków, 2008.

⁴⁶ Giannalberto Bendazzi, *Animation: A World History. The Complete Set*, Routledge Taylor&Francis Group, United Kingdom 2017.

Dwie Marie, plakat do projektu kontentu VR, MIFA w Annecy,



Dwie Marie – fotos, MIFA Annecy



Dwie Marie – ekipa: Wiola Sowa, Justyna Rucińska i Anna Mroczek, MIFA Annecy

w Annecy, co jest dużym sukcesem. Prezentacja odbyła się 16 czerwca 2022 roku w Annecy we Francji. Projekt został także pozytywnie oceniony przez ekspertów Polskiego Instytutu Sztuki Filmowej, zarówno w komisji animacji, jak i projektów innowacyjnych, a także przez ekspertów Krakowskiego Funduszu Filmowego i otrzymał dofinansowanie na produkcję.

Dwie Marie to średniometrażowy контент animowanym cinematic VR 360° 3D over/under 3DoF trwający ok. 16 min. Miejscem akcji jest Polesie, region położony na terenie współczesnej Polski, Ukrainy i Białorusi. Jesteśmy więc na głębokiej prowincji, otoczeni naturą. Poznajemy historię Piotra, który razem ze swoją rodziną – żoną w zaawansowanej ciąży i dwójką synów, Kubą i Adasiem – wprowadza się do nowo wyremontowanego domu pod lasem. Piotr właśnie osiągnął znaczący etap w życiu – dom dla swojej rodziny – jednak wkrótce będzie musiał odnaleźć się w znacznie trudniejszej roli, tj. ojca samotnie wychowującego swoje dzieci.

Dwie Marie to projekt, który będzie łączył w sobie animację 3D z malarską animacją poklatkową realizowaną w aplikacji VR.

Animowany Autoprotret Augmented Reality (AR)

- › czas trwania: 30 s. pętla
- › wymiary: billboard miejski
- › wystawa pokonkursowa: *AR Portrait Art Walk*
- › kurator: Manu Weiss
- › praca została zrealizowana na konkurs zorganizowany przez stowarzyszenie Animated Women w ramach International Animation Festiwal Animateka w Lublanie w Słowenii i znalazła się w finale 7 wybranych autoportretów wystawionych na plakatach w przestrzeni publicznej Lublany
- › Lublana, Słowenia
- › grudzień 2020

Cel wystawy opisany został przez kuratorkę Manu Weiss:

Animated Women aims to give established and emerging female-identifying animators a broader display. An exhibition that showcases, celebrates and elevates female excellence in animation with animated self-portraits of professional artists from around the world, shifting this old practice of self-portraiture into modern times of pocket computers, and combining animation practice with the latest technology. The Animated Women portraits come to life with an Augmented Reality layer. Pushing and expanding the traditional, curious, playful and fun to discover, seven selected AR Portraits will visually enrich the city of Ljubljana⁴⁷.

Manu Weiss jest dyrektorką kreatywną/producentką XR, kuratorką i artystką multidyscyplinarną. Manu Weiss jest również organizatorką wydarzeń branżowych i warsztatów dla studentów i profesjonalistów.

Filmy

Wielka księga uczuć – tęsknota

- › film animowany dla dzieci
- › czas trwania 7 min. oraz development serii
- › rok produkcji: 2020
- › produkcja: EGoFILM, Ewelina Gordziejuk
- › scenariusz: Maciej Kur
- › reżyseria: Wiola Sowa
- › konsultacje scenariuszowe: Wiola Sowa
- › storyboard i animatiki: Wiola Sowa
- › na podstawie książki: Grzegorza Kasdepke
- › opracowanie plastyczne: Paulina Daniluk
- › muzyka: Rafał Rozmus
- › projekt otrzymał dofinansowanie Polskiego Instytutu Sztuki Filmowej.

⁴⁷ Tłumaczenie własne: *Animated Women* ma na celu szersze zaprezentowanie uznanych i wschodzących animatorek. Wystawa prezentuje, celebrytuje i podnosi kobiecą doskonałość w animacji za pomocą animowanych autoportretów profesjonalnych artystek z całego świata, przenosząc tę starą praktykę autoportretu do współczesnych czasów komputerów kieszonkowych, łącząc praktykę animacji z najnowszą technologią. Animowane portrety kobiet ożywają dzięki warstwie rzeczywistości rozszerzonej. Siedem wybranych portretów AR wizualnie wzbogaci miasto Lublana, przesuując i rozszerzając tradycyjne, ciekawe, zabawne i zabawne odkrycia. <https://www.animateka.si/2020/en/animated-women/> (dostęp z dnia 25.08.2023).



AR Portrait Art Walk,
przestrzeń miejska Lublana,
Słowenia

W 2018 roku Ewelina Gordziejuk, producentka studia filmów animowanych EGoFILM, zwróciła się do mnie z propozycją rozwoju projektu i reżyserii serii dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym pt. *Wielka księga uczuć*. Seria jest adaptacją bestsellerowej książki Grzegorza Kasdepke, jednego z najbardziej cenionych współczesnych pisarzy literatury dla dzieci. Moim zadaniem było opracowanie założeń artystycznych i realizacyjnych serii, prowadzenie i konsultacje opracowania strony wizualnej, opracowanie charakterystyki bohaterów oraz schematu, według którego powstaną scenariusze odcinków. Byłam także script doktorem streszczeń, treatmentów i scenariuszy, wykonałam wzorcowy storyboard, animatik oraz reżyserię odcinka pilotowego. Obecnie pełnię funkcję reżysera wiodącego serii oraz reżyseruję 12 odcinków (tj. jeden sezon).

Wielka księga uczuć jest książką kierowaną do przedszkolaków, w której autor opowiada o uczuciach i emocjach. Konstrukcja opowiadań jest następująca: w grupie pojawia się problem, a następnie ożywiony Pajacyk wraz z przedszkolanką Miłką ten problem rozwiązują. Po zakończeniu opowiadania następuje fragment wyjaśniający, czym jest dane uczucie oraz fragment dydaktyczny dla rodziców, mówiący o tym, jak rozmawiać z dziećmi o danym uczuciu. Taka formuła bardzo dobrze sprawdza się w książce, ale nie jest dobrym schematem na film dla dzieci.

W ostatnich latach nastąpił ogromny rozwój wiedzy w zakresie scenariopisarstwa, w tym tworzenia scenariuszy dla dzieci. Bardzo wysoko wyznaczone zostały standardy związane z psychologią grupy, do której kierowany jest serial, a także aspektami etycznymi. Z powyższych względów, adaptując książkę na ekran, konieczne było wprowadzenie zmian.

Bohaterem zbiorowym jest sześcioro przedszkolaków, przedszkolanka – pani Miłka, pani dyrektor oraz teatralny Pajacyk. Pierwszą zmianą, jaka została przeze mnie wprowadzona, było odwrócenie ról bohaterów. W książce dominującą postacią jest ożywiony Pajacyk i pani Miłka. W serii zbiorowym bohaterem pierwszoplanowym są przedszkolaki. To pomiędzy nimi rozgrywa się akcja i wynikające z niej emocje, a pani Miłka i Pajacyk pełnią funkcję rozładowującą napięcie.

Czas trwania odcinków jest bardzo krótki, dlatego szkielet każdego epizodu zakłada, że akcja rozpoczyna się od pierwszego ujęcia i trwa do końca napisów końcowych. W większości serii czołówka i napisy końcowe są elementem stałym. To rozwiązanie jest innowacyjne.

W czasie intro przedszkolaki wraz z rodzicami schodzą się do przedszkola. To tutaj sygnalizowany jest problem, tu dowiadujemy się także, kto będzie wiodącym bohaterem odcinka (w pilotowym odcinku jest nim Bodzio). W kolejnych scenach problem narasta, aż postawione zostanie kluczowe pytanie, na które odpowiedzią jest piosenka



Wielka księga uczuć –
tęsknota, kadry z filmu,
2020r.

Pajacyka. W wersji filmowej Pajacyk jest nieożywiony. Jest marionetką animowaną przez panią Miłkę. Jednak w scenie muzycznej, która jest odrealniona, Pajacyk śpiewa i tańczy, a w czynnościach tych wtórują mu dzieci. Część ta ma zachęcić maluchy nie tylko do śpiewania, ale również do tańczenia. Dlatego opracowane choreografie są dosyć proste, by każde dziecko, bez względu na poziom koordynacji ruchowej, było w stanie im sprostać. Piosenki z założenia mają funkcjonować oddzielnie, jako materiał pomocniczy dla przedszkoli. Po nich następuje puenta i rozwiązanie problemu emocjonalnego, kończące się śmiechem. W finale każdego odcinka pani Miłka zostaje w sali sama i pisze w swoim laptopie krótki komentarz do uczucia, które było tematem odcinka. Fragment ten nawiązuje bezpośrednio do książki, która zawiera część edukacyjną dla rodziców i opiekunów przedszkolnych, pomagając rozmawiać o danym uczuciu.

Rozpatrując fabularny przebieg odcinka, zrobiłam założenie (zbieżne z książką) uczenia przez analogię. Biorąc pod uwagę trudne tematy, które musimy wyjaśnić oraz możliwości uczenia się grupy wiekowej, do której seria jest kierowana, jest to najefektywniejszy sposób. Jednak, w odróżnieniu od książki, w serii animowanej to przedszkolaki same (choć ze wsparciem Pajacyka i pani Miłki) rozpoznają uczucie i rozwiązują problem.

Pierwotnie książka Grzegorza Kasdepke ukazała się z bardzo dobrymi ilustracjami Marcina Piwowarskiego. Jednak ilustracje te nie nadawały się do przeniesienia na ekran. Dlatego zaproponowałam producentce zmianę strony plastycznej serii. Była to bardzo ryzykowna decyzja, ponieważ widzowie, w szczególności młodzi, z wielkim trudem akceptują rozbieżności pomiędzy pierwowzorem bohatera a jego nową wersją filmową. Jednak decyzja ta była konieczna i paradoksalnie obróciła się na korzyść projektu. W 2020 roku wydawnictwo Nasza Księgarnia wznowiło pozycję z nowymi ilustracjami, zbieżnymi z serią.

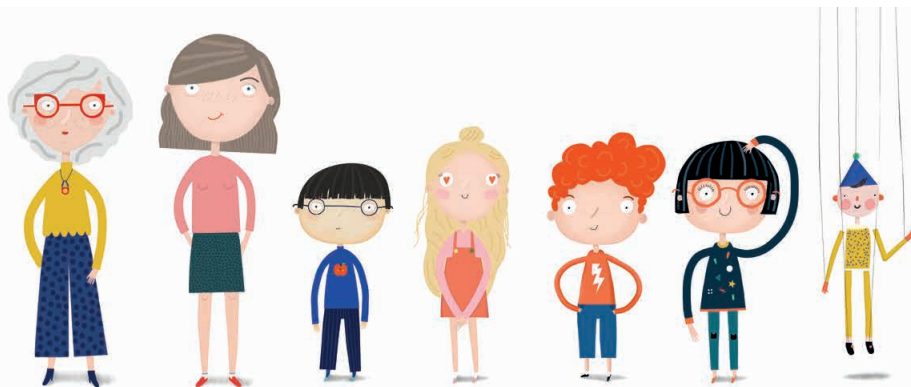
Autorką nowego opracowania plastycznego została Paulina Daniluk, dla której praca przy filmie animowanym była nowością.

Założenia artystyczne, które postawiłam przed autorką:

- › zróżnicowanie budowy i kształtu ciała bohaterów, podkreślające ich indywidualne cechy i charakter
- › zróżnicowanie etniczne bohaterów
- › zaprojektowanie przedszkola, placu zabaw i otoczenia wraz z planem miejsca akcji
- › zaprojektowanie miasteczka, w którym każdy odnajdzie coś z bliskiej mu okolicy.

Projekty Pauliny Daniluk są oszczędne i wyraziste. Scenografia przedszkola, zabawki, klocki, choć kolorowe, zaprojektowane są w nurcie eco – sprawiają wrażenie drewnianych (podkreślone to zostało później efektami dźwiękowymi). Dodatkowo w animacji wprowadzone zostały elementy rysunku naiwnego, bliskiego obrazowaniu dziecięcemu. Projekty postaci odpowiadają współczesnym trendom w światowej ilustracji dla dzieci. Budowa postaci sugeruje sposób animacji (np. ręce są elastyczne). Bohaterowie wyposażeni są w elementy charakterystyczne (okulary, kolorowe paznokcie, itp.). Podobnie wprowadzone elementy rysunkowe zaplątania i chaosu stanowią doskonałe podkreślenie akcji. Opracowana przez Paulinę Daniluk synchronizacja ust dla każdej postaci (lipsync) uwzględnia charakterystyczną dla tej grupy wiekowej wymianę uzębienia z mlecznego na zęby stałe (dzieci są „szczerbate”). Poza przedszkolem zaprojektowane zostało miasteczko, którego ulice wybrano tak, by każde dziecko mogło odnaleźć w nim fragment podobny do takiego, który zna z własnego otoczenia.

Istotnym elementem serii jest również zróżnicowanie kulturowe bohaterów. Pomimo decyzji nieodwracalnych, jak imiona bohaterów, które muszą być zgodne z książką, dzieci i ich rodzice zostali zaprojektowani w taki sposób, by mogły się z nimi utożsamiać różne narodowości. W tym celu przygotowałam dla Pauliny Daniluk referencje do konkretnych postaci (np. pierwowzorem taty Bodzia był Johnny Torturo, a mamy Grzesia – wokalista Simple Red, Mick Hucknall). Projekty postaci odzwierciedlają



Wielka księga uczuć –
projekty wybranych postaci
serii, autorka: Paulina
Daniluk, EGoFILM

WESOŁE



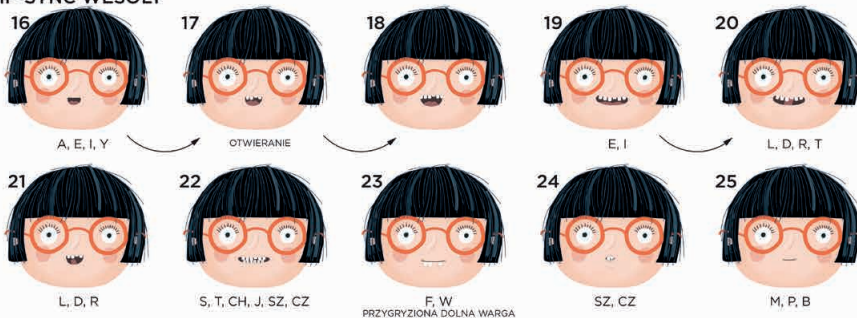
INNE



SMUTNE



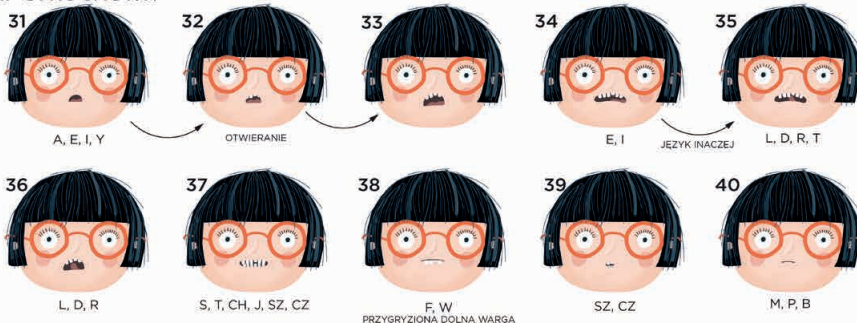
LIP-SYNC WESOŁY



NEUTRALNE "O"



LIP-SYNC SMUTNY



Wielka księga uczuć –
przykładowy lipsync postaci,
autorka: Paulina Daniluk,
EGoFILM



Wielka księga uczuć –
projekty backgroundów: ulice
miasteczka; autorka: Paulina
Daniluk, EGoFILM

charakter referencji, ale pozostawiają też przestrzeń do interpretacji indywidualnej. Jednocześnie chciałam uniknąć ksenofobicznego i stereotypowego wyobrażenia *obcego*, pokutujące w polskiej kulturze, gdzie emigrant zazwyczaj znaczy *czarny*. Założenie multietniczności bohaterów jest dla mnie niezmiernie ważne, gdyż właśnie w Polsce jest bardzo często lekceważone w projektowaniu postaci do filmów.

Innym aspektem etycznym, do którego przywiązywałam ogromną wagę w projektowaniu tej serii, był brak negatywnego wartościowania, w tym ekonomicznego. Dlatego nawet tak drobna decyzja, jak samochód, którym dziecko jest odwożone do przedszkola, nie została pozostawiona przypadkowi. Nie bez powodu tato Bodzia jeździ autem zabytkowym (VOLVO 900). Każde auto współczesne dałoby efekt wartościowania, nawet gdybyśmy wybrali samochód ekologiczny.

Poza wielonarodowością bohaterów, przedszkolaki wyposażone zostały w cechy specyficzne, np. Zosia i Rafałek mają okulary, Rafałek nie wymawia „r”. Każdy z bohaterów wnosi coś oryginalnego do minispołeczności przedszkolnej (jeden jest cichy, np. Julka, inny jest nadaktywny, jak np. Grzesio). Ta indywidualna cecha na pozór może być wadą, ale w odpowiednich okolicznościach okazuje się zaletą. Mocną stroną serii jest również humor sytuacyjny.

Przystępując do pracy z kompozytorem i dźwiękowcem, mam ogólne wyobrażenie charakteru ścieżki muzyczno-dźwiękowej. Dotyczy to barwy brzmienia efektów, ale przede wszystkim zastosowanego instrumentarium przy aranżacji muzyki. W przypadku *Wielkiej księgi uczuć* chciałam do aranżacji wykorzystać drewniane instrumenty perkusyjne w kontrapunkcie do wiodących ukulele i gitary. To ograniczenie wyznaczyło kierunek dla prac kompozytorskich. Efekty dźwiękowe utrzymane są w tej samej barwie muzyczno-dźwiękowej, w tonacjach średnich i wysokich, budujących

pogodną przestrzeń miejsca akcji. Etap ten realizowany jest częściowo przez kompozytora Rafała Rozmusa, a częściowo przez studio Sound Mind w Krakowie.

W 2020 roku zakończyliśmy development serii i produkcję pilotowego odcinka. W roku 2021 seria została wysoko oceniona przez ekspertów Polskiego Instytutu Sztuki Filmowej, otrzymując maksimum punktów i jako jedyna uzyskała dofinansowanie całości produkcji, tj. 52. odcinków.

Nagrody

- 2021 Wyróżnienie w konkursie Świat Przyjazny Dziecku; Komitet Ochrony Praw Dziecka (kategoria kultura i media)
- 2020 Brązowy Żmij dla najlepszej animacji dla dzieci na Międzynarodowym Festiwalu Filmowym Etiuda&Anima

Pokazy festiwalowe

- 2021 Międzynarodowy Festiwal Filmów Animowanych *Animocje* – konkurs filmów dla dzieci: przedszkolaki
- 2020 *Animation for Kids* Hiroshima Animation Festiwal, Japonia – selekcja do prestiżowego programu dwudziestu najlepszych animacji świata dla dzieci
Międzynarodowy Festiwal Filmowy Kino Dzieci – program sekcja *Krótkie Historie*

Film dostępny pod linkiem: <https://www.youtube.com/watch?v=MgNTONcq4qw>



Wielka księga uczuć – projekt VOLVO 900, autorka: Paulina Daniluk, EGoFILM

XOXO pocałunki i uściski

- › film animowany
- › czas trwania 14 min.
- › rok produkcji: 2016
- › produkcja: Sowa Film (obecnie Centrum Animacji w Krakowie)
- › scenariusz, reżyseria: Wiola Sowa
- › opracowanie plastyczne, *compositing*, montaż: Wiola Sowa
- › muzyka: Jan Pilch
- › zdjęcia referencyjne: Marcin Koszałka
- › choreografia: Janusz Skubaczowski
- › animacja: Wiola Sowa, Maria Görlich-Opyd, Milena Molenda, Anna Pregler
- › udźwiękowanie: Michał Fojcik
- › koprodukcja z Wytwórnią Filmów Dokumentalnych i Fabularnych w Warszawie (od 1 października 2019 roku państwowa instytucja kultury)
- › projekt otrzymał dofinansowanie Polskiego Instytutu Sztuki Filmowej, Krakowskiego Funduszu Filmowego oraz Stypendium MKiDN.

Film *XOXO pocałunki i uściski* był moją pracą doktorską realizowaną w latach 2013-2016 w Państwowej Wyższej Szkole Filmowej Telewizyjnej i Teatralnej w Łodzi⁴⁸. Podjęmę w nim temat cielesności, zmysłowości, tworzę rodzaj spektaklu, w którym bohaterowie grając ze sobą, śmiało czerpią przyjemności z wzajemnej fascynacji.



XOXO pocałunki i uściski – plakat do filmu

⁴⁸ Zgodnie z opinią RDN przedstawioną podczas konferencji pt. *Postępowania awansowe w świetle dotychczasowych doświadczeń. Praktyka organów I i II instancji - w czym tkwią problemy?*, która odbyła się dnia 15 maja 2023 r. we współpracy z Śląskim Uniwersytetem Medycznym w Katowicach, w punkcie tym spełniony zostaje przeze mnie wymóg istotnej aktywności naukowej lub artystycznej realizowanej w więcej niż jednej instytucji naukowej (3:25:31): <https://www.youtube.com/watch?v=dw8-tkRihY4> (dostęp: 01.11.2023)

Jednocześnie zmagają się z nieumiejętnością tworzenia głębszych więzi i samotnością, pomimo pozorów bliskości.

Film powstawał jako animacja rysunkowa 2D z elementami 2.5D przy użyciu technik komputerowych. Obraz realizowany był w rozdzielczości 2K, finalnie transferowany na taśmę filmową 35mm. Dźwięk powstał w systemie Dolby Digital. Kopie pokazowe wykonano w formacie DCP. Transfer na taśmę 35mm i kopie filmowe 35mm pełnią funkcję archiwizacyjną i badawczą.

Podstawowym założeniem artystycznym filmu była analiza mechanizmów warunkujących relacje między partnerami. Sensualna gra, którą toczą ze sobą postacie, odsłania odmienne aspekty cielesnej fascynacji pomiędzy nimi. W filmie zestawiałam ze sobą trójkę bohaterów: dwie kobiety i mężczyznę. Bohaterom filmu zostały przypisane trzy rodzaje zmysłowości: zmysłowość naiwna, zmysłowość świadoma i zmysłowość uprzywilejowana. Bohaterka reprezentująca zmysłowość naiwną, swoim zachowaniem prowokuje sytuacje, nie przewidując konsekwencji. Poszukuje i doświadcza, kierując się w działaniu intuicją. Druga bohaterka jest kobietą dojrzałą i świadomą zarówno swojej kobiecości, jak i zmysłowości. Zna reguły gry i bawi się nimi, czerpiąc z tego przyjemność. Mężczyzna reprezentuje zmysłowość uprzywilejowaną. W każdej sytuacji jego pojawienie się powoduje podporządkowanie się kobiet dobrowolne bądź wywołane formą przemocy. Ale relacja samych kobiet również nie jest wolna od chęci dominacji. Simone de Beauvoir w swojej książce *Druga płeć* pisze o tym w ten sposób:

Wysunęliśmy już tezę, że jeśli dwa rodzaje istot ludzkich zetkną się ze sobą, każda z nich pragnie drugiej narzucić swoją przewagę; jeżeli obie są w stanie podtrzymać takie roszczenie, powstaje między nimi – bądź wrogi, bądź przyjazny, ale zawsze pełen napięcia – stosunek współzależności; jeżeli jeden z tych rodzajów jest uprzywilejowany, wówczas odnosi zwycięstwo nad drugim i usiłuje trzymać go w ucisku⁴⁹.

Na formę filmową *XOXO*⁵⁰ wpłynęła moja fascynacja grafiką japońską i teatrem tańca. Natomiast książka Simone de Beauvois *Druga płeć*, do której się odniosłam, stanowiła kontekst teoretyczny dla podjętego tematu. Temat sensualności, a także strona wizualna filmu inspirowane były japońską grafiką tworzona w nurcie *Ukiyo-e* i *Shin-hanga*⁵¹, którą zainteresowałam się podczas moich podróży do Japonii (dwukrotnie w 2010 i 2014 r.). Tradycja japońskiej grafiki erotycznej jest kontynuowana do dzisiaj w nowej odsłonie, znacznie odważniejszej w podejściu do tematu, wzbo-gaconej o elementy fantastyczne czy surrealistyczne (można tu wspomnieć choćby tokijskiego grafika Toshio Saeki). Ma też swoje odzwierciedlenie w innych dziedzinach sztuki, takich jak fotografia (Nobuyoshi Araki, Sakiko Nomura) czy film fabularny (z gatunku *pinku eiga*⁵²). W japońskiej grafice, a w szczególności grafice erotycznej, interesowały mnie następujące kwestie:

- › kontekst kulturowy, który w dużym stopniu warunkuje nasz odbiór i percepcję sztuki
- › uprzedmiotowienie ciała zarówno kobiety (przede wszystkim), jak i mężczyzny
- › obiektywne piękno o charakterze wręcz kontemplacyjnym (zatrzymana chwila) i kanony tego piękna (fascynacja bielą kobiecego ciała, która jest obecna w japońskiej kulturze do dzisiaj).

Ze względu na sposób obrazowania, budowanie narracji ze zwykłych, codziennych gestów, których znaczenie zmienia się, gdy tworzą dramaturgię sceny i wykonywane

⁴⁹ Simone de Beauvoir, *Druga płeć*, dz. cyt., s. 91.

⁵⁰ *XOXO* to skrócona wersja pełnego tytułu filmu: *XOXO pocałunki i uściski*

⁵¹ Podstawowe informacje o *Ukiyo-e* i *Shin-hanga* zob: *Viewing Japanese Prints*, oprac. J. Fiorillo, <https://www.viewingjapaneseprints.net/> (dostęp z dnia 19.10.2023).

⁵² *pinku eiga* – różowe filmy – nazwa określająca gatunek japońskich filmów erotycznych.

są przez tancerzy, moje zainteresowania zwróciły się w kierunku teatru tańca. Ważną inspiracją były spektakle Compagnii Mossoux-Bonté⁵³: *Nuit sur le monde* (*Noc na świecie*), *Les corps magnétiques* (*Ciała magnetyczne*), jednak dopiero Teatr Tańca Piny Bausch był tym, co rozwinęło moje myślenie o ruchu i zdeterminowało dalsze poszukiwania (*Café Müller*, *Vollmond* i *Frühlingsopfer*).

Analiza warsztatu wyżej wymienionych artystów, ale również doświadczenie bycia widzem, były inspiracją do stworzenia formy języka filmowego w *XOXO*. Animacja posługuje się ruchem wykreowanym, ale ruch ten wynika z obserwacji (tak samo jak w teatrze tańca). Można więc przyjąć, że choć pisząc scenariusz koncentrujemy się na *co*, to realizując film decydujemy o *jak*, a tym samym podejmujemy decyzję o rodzaju przekazywanych emocji.

Przystępując do pracy nad scenariuszem, postawiłam sobie kilka trudnych dla mnie założeń formalnych:

- › przeniesienie języka teatru tańca i sposobu obrazowania właściwego dla teatru tańca na język filmu, w szczególności filmu animowanego
- › zbudowanie akcji dramaturgicznej złożonej z gestów i dźwięków, które są degradowane bądź pomijane w normalnej percepcji
- › wykorzystanie wokalizy w funkcji dialogu, skomponowanie ścieżki dźwiękowej i muzyki bazującej wyłącznie na instrumentach perkusyjnych i odgłosach ciała.

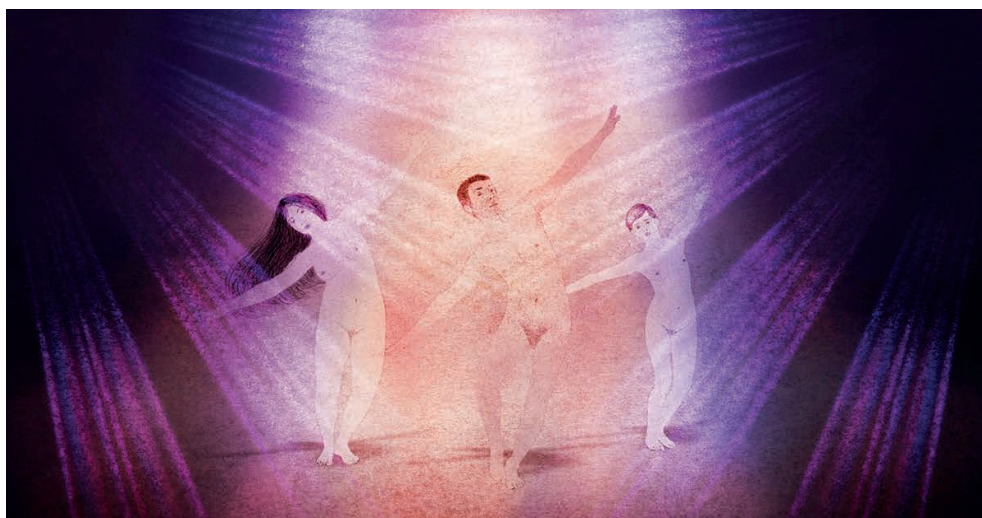
W pierwszej części filmu bohaterowie poznają siebie nawzajem, określają wzajemne relacje i swoje role w tych relacjach. Druga część jest konsekwencją i spełnieniem tego poznania. Jest również kulminacją zmysłowego doświadczenia bohaterów. Część ta podzielona została przeze mnie na trzy sekwencje, odpowiadające trzem różnym rodzajom tańca: synchronicznemu, towarzyskiemu i kontaktowemu. Podział taki nie był przypadkowy. Taniec synchroniczny ma charakter rewiowy, jego kierunek to *ja dla was* i w gruncie rzeczy odpowiada wszystkim rodzajom zachowań, które określamy potocznie jako „gra wstępna”. Taniec towarzyski to: *ty dla mnie – ja dla ciebie*, jest rodzajem relacji, w której ofiarowujący liczy na odwzajemnienie. Dodatkowo te partie są barwne, jako jedyne w filmie. Wprowadzony przeze mnie kolor tworzy kontrast do sekwencji tańca. Choć obydwie części mają charakter uwodzenia, towarzyszy im odrobina różu zdominowanego fioletem, kolorem śmierci. Inspiracją dla trzeciej części – tańca kontaktowego – była wystawa: *You come, we'll show you what we do. On dance improvisation*, którą miałam okazję zobaczyć w Muzeum Sztuki w Łodzi w 2013 r., a w szczególności nagranie wideo Nancy Stark Smith i Alana Ptasheka. W tej części filmu bohaterowie, pozostając we wzajemnym kontakcie cielesnym i kontemplując tę cielesność, ukierunkowują się na samych siebie – *ja dla siebie*.

Do współpracy nad tą sceną zaprosiłam dr. hab. Janusza Skubackowskiego⁵⁴, który na podstawie głównych założeń koncepcyjnych opracował choreografię sekwencji tańca złożoną z wyżej wymienionych elementów. Realizacja tej sceny w animacji z założenia miała być oparta na zdjęciach referencyjnych. Rejestracji zdjęć podjął się dr hab. Marcin Koszałka⁵⁵, który zaproponował koncepcję „progresywnego uwolnienia kamery”. Zabieg ten okazał się bardzo trafiony dramaturgicznie i dobrze korespondował ze stanem psychicznym bohaterów.

⁵³ Compagnie Mossoux Bonté powstała w 1985 i stworzył ją duet artystyczny: Nicole Mossoux i Patrick Bonté. Więcej informacji na http://mossoux-bonte.be/en/1_the-company, (dostęp na dzień 19.10.2023)

⁵⁴ Dr hab. Janusz Skubackowski prof. AM – kierownik Zakładu Teatru Tańca Akademii Muzycznej w Katowicach.

⁵⁵ Dr hab. Marcin Koszałka, prof. UŚ – wykładowca na Wydziale Radia i Telewizji Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach.



Innym elementem wykorzystanym do budowania emocji w filmie są efekty dźwiękowe. Pomysł zbudowania ścieżki z efektów, które normalnie są pomijane przez naszą percepcję, nastroczał sporo trudności realizacyjnych (mam tu na myśli wszelkie otarcia, oddechy i taniec kontaktowy). W *XOXO* efekty budują nastrój cielesności, zmysłowości, ale częściowo również muzykę.

Skomponowania muzyki do filmu podjął się prof. Jan Pilch, związany z katedrą jazzu Akademii Muzycznej w Krakowie. Bardzo chciałam, by muzyka w *XOXO* wyko-



nana została na instrumentach perkusyjnych. Prof. Pilch zaproponował, by wiodącym instrumentem dla całej kompozycji był hang drum, co zdecydowało o ogólnej kolorystyce muzyki. Poza nim kompozycja została oparta na następującym instrumentarium, podzielonym na kategorie ze względu na sposób powstawania dźwięku:

- › idiofony⁵⁶: hang drum⁵⁷, vibrafon, talerze, marimba, triangel, shakery, woodblocki⁵⁸ i whaterphone⁵⁹
- › chordofon⁶⁰: goteng (stanowiący część gamelanu balijskiego bambusowego⁶¹ – użyty w sposób nietradycyjny)
- › membranofon⁶²: cajón⁶³.

Aby podkreślić cielesny charakter brzmienia instrumentów perkusyjnych, zachowana została w nagraniach szorstkość wykonania i obecność osoby grającej (oddechy, otarcia). Dla stworzenia kontrpunktu muzycznego powstał utwór zagrany na

XOXO pocałunki i uściski –
referencje z tancerzami:
Janusz Skubaczowski
(choreografia), Natalia
Stanińska, Katarzyna Baran;
zdjęcia Marcin Koszałka,
reżyseria Wiola Sowa

⁵⁶ Idofony – rodzina instrumentów muzycznych, w których źródłem dźwięku jest cały instrument, zwane inaczej samodźwięcznymi.

⁵⁷ Hang drum – najmłodszy instrument świata, stworzony w 2000 r. w Szwajcarii przez Felixa Rohnera i Sabinę Schärer. Zbudowany jest z dwóch metalowych sfer, połączonych ze sobą. Kształtem przypomina UFO.

⁵⁸ Woodblock – mały drewniany bęben wykonany z jednego kawałka drewna.

⁵⁹ Whaterphone – instrument zbudowany jest z metalowej miski, pełniącej funkcję rezonatora, cylindrycznej szyi i różnej długości prętów z brązu.

⁶⁰ Chordofony – instrumenty muzyczne w których źródłem dźwięku jest drgająca struna. Do tej rodziny należy też część instrumentów uderzanych.

⁶¹ Gamelan walijski bambusowy – zestaw tradycyjnych instrumentów bambusowych pochodzących z Indonezji. Goteng jest częścią tego zestawu.

⁶² Membranofon – rodzaj instrumentów, w których źródłem dźwięku jest drgająca membrana.

⁶³ Cajón – rodzaj bębna, będącego drewnianym prostokątnym, w którym przednia ściana jest cieńsza, a w tylnej wycięty jest otwór. Gra się na nim, siedząc na instrumencie.



klatce piersiowej (potraktowanej jako bęben), uzupełniony rytmicznie efektami (oddechami, pocałunkami, otarciami, itp.). W ten sposób do kompozycji wprowadzone zostało *body percussion*, pełniąc funkcję prologu względem finałowej sceny tańca (w której część kontaktowa oparta jest na efektach cielesnych).

Wszystkie dźwięki zostały wykonane na instrumentach akustycznych, a elektronicznie dołożona została do nich tylko przestrzeń (pogłosy). W kompozycję wplecione zostały wokalizy: śpiew alikwotowy (głosy żeńskie) oraz improwizacja wokalna na zadany motyw, wykonana falsetem – charakterystyczna dla odmian muzyki etnicznej.

Współpraca z Janem Pilchem była dla mnie bardzo ważnym doświadczeniem. Rozwinęła moje myślenie o muzyce, instrumentarium, wokalizie. Rozmowy z profesorem zainspirowały mnie również do poszukiwań różnych rodzajów notacji muzycznych, do czego odwołałam się w projekcie *The Tenement House*.

Nagrody

- 2018 International Jury Prize – 17th International Animation Festival Hiroshima, Japonia
- 2017 Jury Special Mention – International Animated Film Festival Animateka, Słowenia.

Umieszczenie w kolekcji i wyświetlenia telewizyjne

- 2019-2022 wyświetlenia w telewizji publicznej: sprzedaż licencji TVP Kultura: 13 emisji (na podstawie Raportów ZAPA).
- 2018 Hiroshima Cinematography & Audio-Visual Library, Japan, 2018



XOXO pocałunki i uściski –
Studio Z1, WFDiF
w Warszawie, sesja zgrania
dźwięku w systemie Dolby
Digital.

Pokazy festiwalowe i galeryjne

- 2022** Notacja *Kobiety małopolski w animacji: Wiola Sowa 29*. Festiwal Filmowy Etiuda&Anima, Kraków
Krakow Summer Animation Days, *Kobieca Animacja z Krakowa*, spotkanie autorskie
- 2020** *artysta / artystka na co dzień*, ARTzona Ośrodka Kultury im. C. K. Norwida, w ramach Cracow Art Week Krakows
Oko Nigdy Nie Śpi, Kino Orzeł. Miejskie Centrum Kultury w Bydgoszczy
Animafix IAFF, Bageria, Włochy
34th Leeds International Film Festival, Wielka Brytania
36th Interfilm, International Short Film Festival Berlin, Niemcy
- 2019** 66th Martovski FFDiK w Belgradzie, Serbia
- 2018** International Animation Film Festival Hiroshima, Japonia
Animated Spirits Festival, Nowy Jork, USA
GLAS Animation Film Festival, Berkeley, USA
Northwest Animation Festival, USA 2018 – Tricky Women Festival, Austria
13. Festiwal Filmu Polskiego w Dublinie KINOPOLIS, Irlandia
Animac International Animation Film Festival of Catalonia, Hiszpania
20th Mecal Pro International Short Film and Animation Festival, Hiszpania
Imaginaria Festival, Huesca, Hiszpania
10th Piccolo Festival Animazione, Włochy
24th KROK International Animated Film Festival, Rosja
10th Animasivo Festival of Contemporary Animation, Meksyk / Kostaryka
8th ANIMAGE – International Animation Festival of Pernambuco, Brazylia
15th ANILOGUE International Animation Festival, Węgry
Centrum Nauki Kopernik, Toruń
Teatr Stary w Lublinie
- 2017** 14th Animateka International Animated Film Festival, Słowenia
International Sopot Film Festival
International Animated Film Festival, Banjaluka, Bośnia i Hercegowina
3rd REX Animation Film Festival, Szwecja
VIS Vienna Shorts, Austria

17th Odense International Film Festival, Dania
Les Rencontres Audiovisuelles / L'hybride, Lille, Francja
11th Big Cartoon Festival, Moskwa, Rosja
1st ReAnima, Norwegia
2nd Turku Animated Film Festival, Finlandia
13th World Festival of Animated Film, Warna, Bułgaria
Międzynarodowy Festiwal Filmowy T-Mobile Nowe Horyzonty, Wrocław
National Gallery of Art Washington D.C., USA – Animator program, Shorts I
World Festival of Animated Film Animafest, Zagrzeb, Chorwacja – premiera światowa
56. Krakowski Festiwal Filmowy, konkurs polski i międzynarodowy – pokaz przedpremierowy.

Film dostępny pod linkiem: <https://vimeo.com/162520486>

Endblum

- › dokumentalny videoart, found footage
- › czas trwania: 11 min.
- › rok realizacji: 2014
- › produkcja: Wiola Sowa 50%⁶⁴, Dorota Krakowska 50%
- › scenariusz: Wiola Sowa
- › reżyseria: Wiola Sowa 50%, Dorota Krakowska 50%
- › montaż: Wiola Sowa
- › zdjęcia współczesne: Marcin Koszałka
- › udźwiękowienie: Piotr Madej

W 2014 roku Biuro Wystaw Artystycznych we współpracy z Muzeum Okręgowym w Tarnowie zrealizowało wystawę pt. *Byliśmy*, kuratorowaną przez Dorotę Krakowską i Annę Bujnowską. Ekspozycja poświęcona została nieobecności mieszkańców narodowości żydowskiej w powojennym Tarnowie (społeczności, która przed wojną stanowiła blisko połowę ludności tego miasta) oraz kulturze, którą tworzyli. W katalogu wystawy Dorota Krakowska pisze:

*Jest to wystawa o fantomie, o braku, o smutku, o utracie, o poczuciu pustki. Z tym zmierzili się artyści biorący w niej udział, z tym zmierzili się autorzy tekstów. (...) Czy sztuka jest w stanie stworzyć przestrzeń odkupienia?*⁶⁵.

Moją odpowiedzią na pytanie, które postawiła nam kuratorka wystawy, był scenariusz filmu dokumentalnego *Endblum*. Zakładał on zderzenie ze sobą zdjęć archiwalnych przedstawiających codzienne życie, ze zdjęciami pustej synagogi. Lata 2008-2013 to dla mnie niezwykle intensywny czas podróży. Z tych doświadczeń narodził się wniosek, że jednym z najbardziej różnicujących aspektów społecznych jest religia. W sztuce sakralnej uwidacznia się to, co różni, w przeciwieństwie do codzienności, która ze względu na nasze podstawowe potrzeby jest zawsze podobna. Opuszczony dom jest doświadczeniem indywidualnym, natomiast opuszczone miejsce kultu jest znakiem odejścia społeczności czy upadku cywilizacji. Świadomość własnych niedostatków, a dokładnie brak dogłębnej znajomości kultury judaistycznej, o któ-

⁶⁴ Choć wkład w przypadku osiągnięć wieloautorskich powinien mieć formę oświadczenia, zastosowałam określenie procentowe. W przypadku filmu w umowie określa się procentowy udział współtwórców w prawach autorskich, co przekłada się na metrykę filmu, dlatego uznałam, że jest to właściwe. Szczegółowy podział obowiązków opisany jest w dalszej części.

⁶⁵ *Byliśmy / Once We Were*, Dorota Krakowska, s. 4, BWA w Tarnowie, 2014.

rej zamierzałam zrobić film, skłoniła mnie do zaproponowania współpracy Dorocie Krakowskiej. To ona czuwała nad tym, by w filmie pojawiły się wyłącznie materiały historyczne właściwe dla tej kultury.

Dokumentacja, którą wykonaliśmy na potrzeby projektu, obejmowała przegląd wszystkich dostępnych w tamtym momencie materiałów archiwalnych, częściowo zdigitalizowanych, częściowo ciągle dostępnych jedynie w formie DVD czy kaset VHS i Beta SP z archiwów:

- › The National Center for Jewish Film Brandeis University, Waltham, Massachusetts
- › United States Holocaust Memorial Museum, Washington DC
- › YIVO Institute for Jewish Research, Nowy Jork
- › The Museum of the Jewish People at Beit Hatfutsot, Izrael
- › Muzeum Historyczne w Tarnowie.

Muzyka pochodziła ze źródeł:

- › Kol nidre – National Library of Israel, Jerozolima
- › State Ensemble of Jewish Folk Musicians *Jewish Dance*
- › Dave Tarras *A Rumenisher Nign* z płyty *Yikhes (Lineage): Early Klezmer Recordings 1911-1939 from the collection of Prof. Martin Schwartz*, wydana przez Joel Rubin i Rita Ottens, Monachium 1995
- › Kevin MacLeod *Lachaim*, licencja Creative Commons: by Attribution 3.0.

Po wstępnej selekcji materiałów roboczych przystąpiłam do montażu, ustalając przebieg narracji. Akcja rozpoczyna się w małym miasteczku i stopniowo, przez ukazanie różnych aktywności ilustrujących życie mieszkańców, przenosi się do dużego miasta. Fabuła prowadzi nas przez codzienność i odświętność, pokazuje ubogich, sprzedawców, kupców, grajków ulicznych, sieroty, klasę średnią i arystokrację. Uwodzi nas romantyzmem akcji i muzyką. Mieszkańcy przedstawionego świata krzątają się wokół swoich spraw, dyskretnie schodząc się w jedno miejsce. Finałowa sekwencja złożona z portretów osób patrzących wprost na nas, zilustrowana została narastającym dźwiękiem projektora filmowego, który przypomina odgłos karabinu maszynowego. Kontrapunktem do części archiwalnej są ujęcia opuszczonej synagogi z pustym miejscem po Aron ha-kodesz⁶⁶. Zdjęcia zrealizowane zostały w synagodze w Łańcutie i ze względu na sposób realizacji mają unikatowy charakter. Sekwencja składa się z dwóch ujęć, które tworzą wrażenie jednej jazdy kamery spod sklepienia w dół, a towarzyszy temu pieśń Kol nidre⁶⁷, śpiewana przez rabina.

[...]

תְּדַע לְכָל חֵלְסֵנוּ | Forgive the entire congregation

לְאַרְשֵׁי יִשְׂרָאֵל | of the children of Yisrael

וְכַוְתָּב הַגֵּה הַגֵּלוּ | and the stranger amongst them

הַגֵּשֶׁב סָעָה לְכָל יֵכ | for the entire people sin unintentionally [...] ⁶⁸.

⁶⁶ Aron ha-kodesz (hebr. „święta arka”) – w synagodze szafa ołtarzowa w postaci ozdobnej drewnianej skrzynki służąca do przechowywania zwojów Tory, czyli rodła. Jeden z najważniejszych elementów wyposażenia głównej sali modlitwy, stojący na osi ściany skierowanej w stronę Jerozolimy, w Europie na ścianie wschodniej. Hasło: aron ha-kodesz, Wikipedia, https://pl.wikipedia.org/wiki/Aron_ha-kodesz (dostęp z dnia 01.08.2022).

⁶⁷ Kol nidre [hebr. „wszystkie ślubowania”) – pierwsze słowa oświadczenia wygłaszanego na początku modlitwy wieczornej, która rozpoczyna obchody największego święta judaizmu, czyli Jom Kipur. Hasło: Kol nidre, Encyklopedia PWN, <https://encyklopedia.pwn.pl/szukaj/kol%20nidre.html> (dostęp z dnia 01.08.2022).

⁶⁸ Tekst pochodzi ze strony *My Jewish Learning*: <https://www.myjewishlearning.com/article/text-of-kol-nidre/> (dostęp z dnia 01.08.2022).



W trakcie tej pieśni wolno zbliżamy się do pustego Aron ha-kodesz. Pieśń jest śpiewana w oryginale i nie tłumaczona. Jako obserwatorzy doświadczamy więc z jednej strony współczucia, z drugiej strony zniecierpliwienia wynikającego z niezrozumienia słów. Ten celowy zabieg ma w nas wzmocnić poczucie nieprzynależności do tego miejsca i kultury. Tekst pieśni, zrozumiały dla osób znających hebrajski, jest modlitwą, w której społeczność żydowska modli się nie tylko w intencji swoich członków, lecz również obcych. Jest to więc modlitwa najgłębszego wybaczenia. Dlatego, w moim przekonaniu, powinna pozostać zrozumiała wyłącznie dla członków wspólnoty jako intymny akt wiary. Sposób użycia tej pieśni oraz miejsce jej przerywania były konsultowane z Havivą Pedayą⁶⁹.

Poza aspektem artystycznym, praca nad tym projektem była ogromnym wyzwaniem również produkcyjnym. Nabycie materiałów w przyzwoitej jakości emisyjnej, ze źródła faktycznie posiadającego prawa do obrotu licencją, wymagało ogromnej cierpliwości i wnikliwości. Finalnie w filmie pojawiają się zdjęcia kręcone zarówno przez amatorów, jak i profesjonalnych filmowców z tamtego okresu. W większości są to amerykańscy emigranci pochodzenia żydowskiego, którzy przyjeżdżali w odwiedziny do rodzin, które zostały w Europie. Materiały obejmują obszar Europy środkowo-wschodniej, tj. Polski, Litwy, Białorusi, Ukrainy i Węgier.

Nieme materiały filmowe zostały udźwiękowione nie tylko muzyką, ale również efektami, których rolą jest odtworzenie atmosfery miejsca. Za sound design projektu odpowiedzialny był Piotr Madej. Dźwięki częściowo pochodziły z nagrań archiwalnych, ale w większości zostały nagrane przez Piotra Madeja. Dużo czasu poświę-

⁶⁹ Haviva Pedaya – profesor historii żydowskiej na Uniwersytecie Ben-Guriona, kierowniczka Eliachar Center for Studies in Sephardi Heritage.



Endblum – werki z planu
w synagodze w Łańcucie:
Dorota Krakowska, Wiola
Sowa, Marcin Koszałka, ekipa
Alwernia Studios; fot. Bartosz
Bienias

ciliśmy na dobranie przestrzeni i tonacji efektów, by stworzyć wiarygodną tkankę dźwiękowo-muzyczną.

Efekt finalny został doceniony nie tylko przez widzów odwiedzających wystawę. Kinowa premiera filmu miała miejsce na Krakowskim Festiwalu Filmowym w 2015 roku. Praca została zaproszona do udziału w prestiżowym pokazie *Obrazy dźwięku* Międzynarodowego Festiwalu Autorów Zdjęć Filmowych Camerimage w 2015 roku.

Umieszczenie w kolekcji

2014 Biuro Wystaw Artystycznych w Tarnowie

2014 Narodowy Instytut Audiowizualny NINA.

Pokazy festiwalowe i galeryjne

2020 Festiwal artystyczny *Oko Nigdy Nie Śpi*, Kino Orzeł, Miejskie Centrum Kultury w Bydgoszczy

2019 66th Martovski FFDiK w Belgradzie, Serbia

2017 Offeliada Ogólnopolski Festiwal Filmów Krótkometrażowych, Gniezno

2016 Międzynarodowy Festiwal Filmowy ZOOM zbliżenia, Jelenia Góra – pokaz konkursowy

2015 Warsaw Jewish Film Festival, Warszawa – pokaz konkursowy
Camerimage, Międzynarodowy Festiwal Autorów Zdjęć Filmowych, program: *Obrazy dźwięku*, Bydgoszcz
Judafest, Budapeszt, Węgry

45. Krakowski Festiwal Filmowy, Kraków – pokaz konkursowy

2014 *Byliśmy/Once We Were*, Biuro Wystaw Artystycznych i Muzeum Okręgowe w Tarnowie – pokaz premierowy.

Film dostępny pod linkiem: <https://vimeo.com/117590005>

nicht farbe

- › krótkometrażowy film fabularno-animowany
- › czas trwania: 6 min.
- › rok realizacji: 2012
- › produkcja: Literatur Werkstatt Berlin
- › scenariusz i reżyseria: Wiola Sowa
- › autor wiersza: Nico Bleutge
- › animacja i montaż: Wiola Sowa
- › zdjęcia: Robert Sowa, Wiola Sowa
- › udźwiękowienie: Piotr Madej.

W październiku roku 2012 na zaproszenie festiwalu ZEBRA Poetry Film Festival w Berlinie wzięłam udział w warsztatach *Poetic Encounters*. Formuła warsztatów zakładała współpracę polskich reżyserów z niemieckimi poetami. Efektem tej współpracy miał być krótki film. Głównym organizatorem i producentem był Literatur Werkstatt w Berlinie, jedna z najważniejszych organizacji kultury poświęconych literaturze. Do projektu zaproszono troje reżyserów: Macieja Majewskiego, Łukasza Twarkowskiego i mnie. Do współpracy wybrałam berlińskiego poetę Nico Bleutge. Pozostali poeci, którzy brali udział w projekcie, to Norbert Hummelt i Christian Filips. Premierowy pokaz filmów odbył się podczas festiwalu.

Nico Bleutge jest jednym z najciekawszych poetów młodego pokolenia w Niemczech. Jego tomiki poezji zostały uhonorowane wieloma prestiżowymi nagrodami,



nicht farbe – kadry z filmu

m.in.: Open Mike Prize, Wolfgang-Weyrauch-Förder, Kranichsteiner Literature Prize. Jego wiersze są kontemplacją pejzażu, ulotnych wydarzeń, krótkich chwil związanych z naturą. Niezwykle rzadko opisuje ludzi i ich emocje. Natomiast mój fokus artystyczny to ludzie i ich emocje. Mogłoby się więc wydawać, że nie mieliśmy ze sobą żadnych stycznych, które umożliwiłyby współpracę. Zwracając się z propozycją współpracy do Nico, nie miałam wybranego konkretnego wiersza, lecz zrobiłam to ze względu na jego styl pisania. Ujął mnie niedopowiedzeniami i przestrzenią, jaką pozostawiał dla wyobraźni. *Nicht farbe* to wiersz o odchodzeniu. Nico napisał go po śmierci babci, która odeszła w domu starców, choć chciała umrzeć w swoim mieszkaniu. Tematem filmu stało się więc odchodzenie, ale przede wszystkim tęsknota za domem – takim, jakim się go pamięta.

nicht farbe

an hände denken, an das netz,
 derweil die schwester, unbesprochen,
 ins nebenzimmer geht. die stille, fremder
 atem durch die wand, der sonntagstee,
 der auf dem tisch schon auskühlt,
 trübe wird. so liegt sie da, die augen
 offen, und jedes wort zieht unberührt
 an ihr vorbei. *nicht sprechen*, nicht
 an die tapete gehen. was sich da häutet,
 schichtet, nah sich aufeinanderschiebt.
 das kriecht die wirbel noch entlang,
 drückt nach in den knochen.
 die tage unter pflanzen, vasen,
 das wellige an ihrem haar. die lichten
 stellen an den wänden, der lysolgeruch.
nicht sprechen, erst wenn der besucher fragt,
 erst wenn die hand, die fremde hand,
 geschüttelt ist. und nicht den zungenstand
 vergessen. nicht die geräusche.
 war da ein zischen hinter der tür?
 war da ein keuchen, wasserdampf? nichts
 will sich lösen, zeichen sein, was sich bewegt
 scheint doch zu verharren. stumm,
 unnahbar, ihre kinderlippen, man sieht
 das haarnetz, ihre müden augen.
 es nimmt nicht farbe an, das gesicht

nicht farbe (EN)

thinking of hands, of the net,
while the nurse, without discussion,
goes into the next room. silence, a stranger's
breathing through the wall, sunday tea,
already cooling on the table,
turning cloudy. thus she lies there, eyes
open, each world passing
her by untouched. don't speak, don't
turn to the wallpaper, what's shedding its skin there,
peeling layers, pushing against each other.
that's creeping along the spine,
pressing urgently into bones.
days among plants, vases,
the wavy quality of her hair. the lightspots
on the wall, smell of lysol.
don't speak, only of the visitor asks,
only if the hand, the stranger's hand,
is shaken. and don't forget the state
of the tongue. or the sounds.
was that a hissing behinde the door?
was that wheezing, steam escaping? nothing
will dislodge, will be a sign, seem
to stick after all. silently,
unapproachable, her child's lips, you can see,
her hairnet, her tired eyes.
it does not colour at all, her face

Zdecydowałam, że film powstanie jako fabuła z elementami animacji. Zdjęcia częściowo kręcone były w Krakowie, w Klinice Neurologii Uniwersytetu Jagiellońskiego. Drugą część zrealizowałam w Berlinie przy Gabriel Marx Strasse 13, gdzie moi przyjaciele Izabela Plucińska i Lars Meyer udostępnili mi dwa bliźniacze mieszkania: „żeńskie” i „męskie”. Film jest niemalże w całości zbudowany na jazdach kamery kręconych z ręki. Budzi to niepokój i daje całkowicie subiektywny punkt widzenia. Konstrukcyjnie mamy dwie linie czasu. W pierwszej części przemieszczamy się po korytarzach szpitalnych, zaglądając do sal, jakbyśmy czegoś szukali i nie mogli tego odnaleźć. Dopiero dotyk pościeli wywołuje właściwe wspomnienie i przenosi nas w przeszłość, do mieszkania bohaterki. Tutaj również patrzymy z jej punktu widzenia. Wracamy ponownie do szpitala, doświadczamy razem z nią jej odejścia, uwolnienia się z cielesności. Gdy bohaterka może w końcu wrócić do ukochanego przez nią miejsca, ono już do niej nie należy.

Te dwie linie czasu zostały podkreślone przeze mnie muzyką: zestawieniem grajków ulicznych (grających hiszpańską piosenkę z okresu drugiej wojny światowej) z jazzem. Jednocześnie tkanka efektów dźwiękowych buduje gęstą atmosferę szpitala.

Bardzo zależało mi na tym, by nie ilustrować wiersza, lecz by stworzyć bohaterkę ze zderzenia tego, co w tekście i w obrazie. By stworzyć sytuację, w której wiersz, oddzielony od obrazu, będzie już zawsze niepełny. Oczywiście, film bez wiersza również.

Premiera filmu miała miejsce podczas ZEBRA Poetry Film Festival w 2012 roku w Berlinie.

Pokazy festiwalowe i prezentacje

2019 66th Martovski FFDiK w Belgradzie, Serbia

2017 Offeliada Ogólnopolski Festiwal Filmów Krótkometrażowych, Gniezno

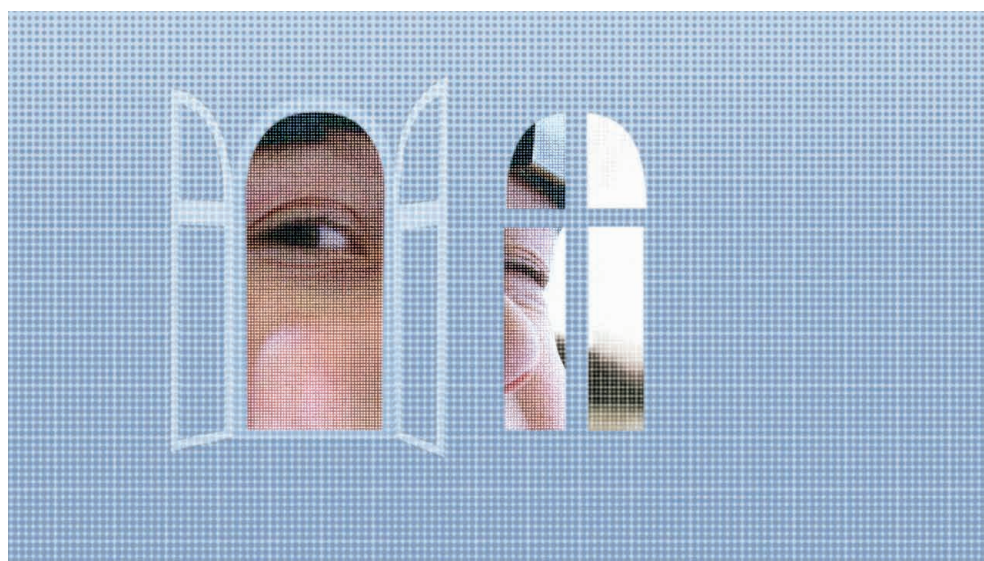
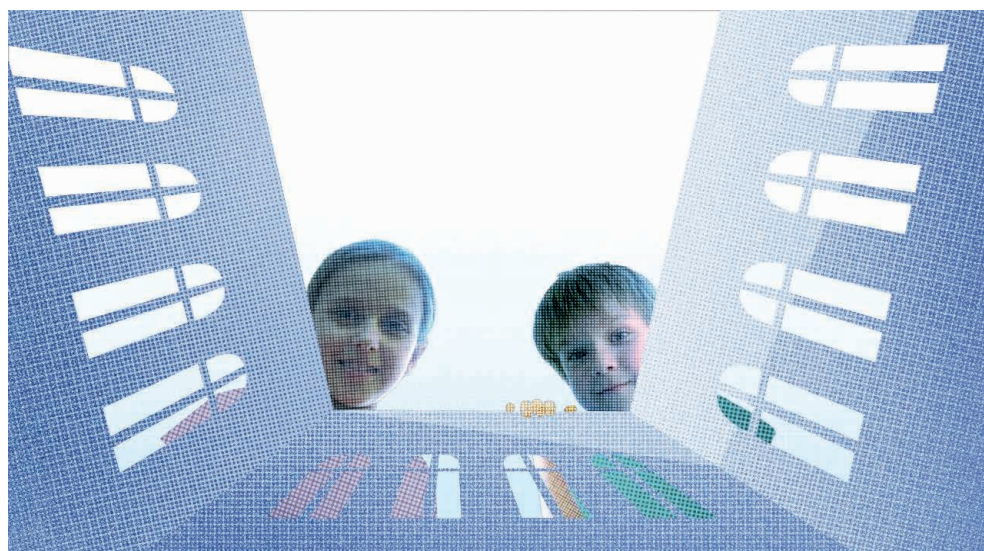
2016 4th Long Night of the Berlin Film Festivals, Niemcy

- 2015 International Animation Day, organizator ASIFA International
- 2014 Poesiefestiwal Berlin, Niemcy
International Literature Festival, Bremen, Niemcy
European Poet of Freedom International Literature Festival, Gdańska
Thuner Literature Festival, Szwajcaria
- 2013 Animocje MFF, MCK Bydgoszcz
Literaturetage Karlsruhe, Niemcy
Roma Poetry Film Festival, Włochy
Copenhagen International Poetry Festival, Dania
ZEBRA screening at the poetry, Münster, Niemcy
Short Waves, Polish Short Film Festival, Centrum Kultury ZAMEK, Poznań
- 2012 ZEBRA Poetry Film Festival, Berlin – pokaz premierowy.
Film dostępny pod linkiem: <https://www.youtube.com/watch?v=ftLxxZZRZ2o>

niebiescy artyści tworzą sztukę

- › film animowany dla dzieci
- › czas trwania 5 min.
- › rok realizacji: 2012
- › produkcja: ZACHĘTA Narodowa Galeria Sztuki
- › scenariusz, reżyseria i realizacja: Wiola Sowa
- › udźwiękowienie: Piotr Madej
- › dzieła artystów: *Maszyna – betoniarka* (Anna Mierzejewska), *Moby Dick – podwójny* (Krzysztof M. Bednarski), *Dokarmiaj niebieskie ptaki* (Julita Wójcik), *Kraków – Warszawa* (Wilhelm Sasnal), *Płaszcz* (Jadwiga Sawicka), *Łódź i skafander* (Paweł Althamer), *Tylko sztuka Cię nie oszuka* (Paweł Jarocki), *Bez tytułu [taaka galeria mnie zaprasza]* (Paweł Susin), *czytać* (Stanisław Dróżdź)
- › premiera: 1 czerwca 2012 roku, Narodowa Galeria Sztuki Zachęta.

W 2012 roku Narodowa Galeria Sztuki Zachęta ogłosiła konkurs na scenariusz filmu dla dzieci, w którym pojawiałyby się dzieła sztuki współczesnej ze zbiorów galerii. W finale znalazło się pięć projektów, w większości bazujących na reinterpretacji znanej bajki. Takie podejście wydawało mi się jednak zbyt proste. Zadałam sobie pytanie: Dlaczego sztuka współczesna odbierana jest jako niezrozumiała i hermetyczna? Który moment jest najważniejszy z punktu widzenia procesu twórczego, a niedostępny dla odbiorcy sztuki? Odpowiedź była prosta, to INSPIRACJA rozumiana jako bodziec dla artysty. Film *niebiescy artyści tworzą sztukę* jest więc spekulacją na temat inspiracji do powstania dzieł sztuki w kolekcji Zachęty, z punktu widzenia dziecięcego odbiorcy sztuki. Bohaterami są: dziewczynka i chłopiec prowadzący ze sobą dialog. Ich punkt widzenia to „zdystansowany obserwator”. Widząc poczynania artystów, zadają pytania i sami próbują na nie odpowiedzieć. Przygody artystów są oczywiście fikcyjne. Pokazują jednak, czym jest inspiracja, jak nieskrępowanie pracuje umysł, wykorzystując twórczo skojarzenia. Komentarz dzieci i akcja w komiczny sposób uzupełniają się wzajemnie. Prowokują widzów do wejścia z nimi w dialog, ponieważ nie zawsze poprawnie nazywają to, co widzą, a to wywołuje chęć, by je poprawić. W finale galeria, w nawiązaniu do pracy Julity Wójcik *Dokarmiaj niebieskie ptaki*, jest karmnikiem, do którego z góry zaglądają dzieci. Ten zdystansowany, „boski” punkt widzenia na artystów, ma zachęcać do tego, by nie traktować sztuki patetycznie. Hierarchia



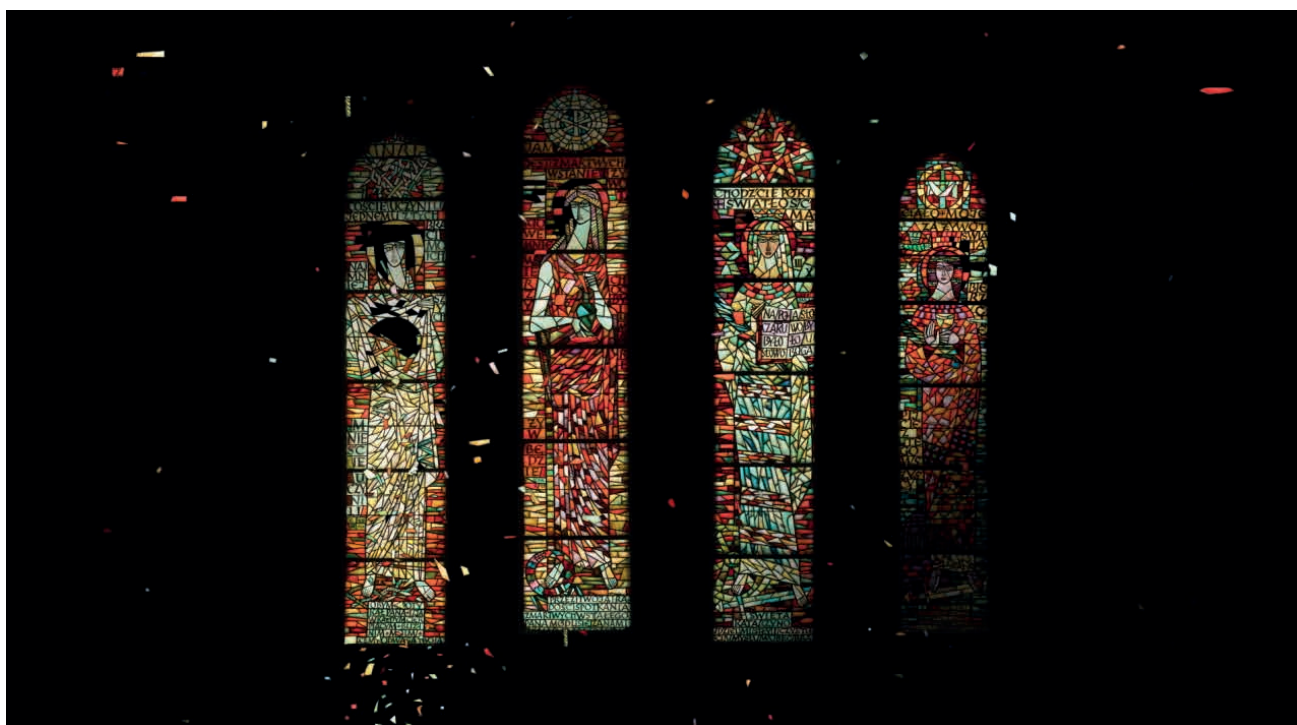
zostaje odwrócona, artyści nie są na podium, nieosiągalni – przeciwnie, są przyjaźni niczym zabawki w domku dla lalek. Dlatego każdy chciałby w tym domku być⁷⁰.

Ze względu na niezwykle krótki okres produkcji (jeden miesiąc), strona realizacyjna była wypadkową grafiki rastrowej i wycinanki animowanej w After Effects. Dźwięk zrealizowany został we współpracy z Piotrem Madejem – sound designerem i absolwentem intermediiów ASP w Krakowie.

Premierowa prezentacja filmu miała miejsce w Galerii Narodowej Zachęta w Warszawie 1 czerwca 2012 roku.

W 2012 roku w programie International Animation Day film prezentowany był w następujących krajach: Japonia (Uniwersytet Tokijski), Korea (Seul), Indie (Bombaj), Węgry (Budapeszt), Bośnia i Hercegowina, Bułgaria (Sofia, Nowy Bułgarski Uniwersytet), Portugalia (Cinanima de Espinho), Brazylia (Rio De Janeiro), USA. Pokazy organizowane były przez narodowe oddziały ASIFA.

⁷⁰ Parafraza dialogu z filmu *niebiescy artyści tworzą sztukę*. Oryginalnie: „Domek dla ptaszków ... żebym ja wszedł tam”.



Stworzenie światła – witraże Adama Stalony-Dobrzańskiego

- › film animowany
- › czas trwania 21 min.
- › rok realizacji: 2011
- › produkcja: Stowarzyszenie Konserwatorów Zabytków, Fundacja Kultury i Sztuki Europejskiej ARS LONGA Mieczysława Świąćckiego, Muzeum Ikony Oddział Muzeum Metropolii Prawosławnej w Warszawie
- › scenariusz i reżyseria: Wiola Sowa
- › animacja: Wiola Sowa, Maria Görlich-Opyd, Marta Pajek
- › dokumentacja fotograficzna: Piotr Kłosek
- › udźwiękowienie: Maciej Kaziński, Paulina Załubska.

*Stworzenie światła – witraże
Adama Stalony-Dobrzańskiego,
kadr z filmu*

Animowany dokument *Stworzenie światła – witraże Adama Stalony-Dobrzańskiego*⁷¹, poświęcony tytułowemu artyście, powstał na zamówienie Muzeum Ikony w Warszawie i towarzyszył jego wystawom na Ukrainie, w Polsce i we Francji. Artysta tworzył sztukę sakralną zarówno do kościołów katolickich, protestanckich, ewangelickich, jak i cerkwi prawosławnych. Nie mając możliwości spotkania się z bohaterem (film powstał wiele lat po jego śmierci), starałam się wykreować w filmie fizyczną obecność artysty, przybliżyć jego warsztat i pokazać sposób myślenia. W filmie wykorzystane zostały materiały archiwalne ze zbiorów wnuka artysty, Jana Pawlickiego: zdjęcia, szkice, projekty witraży. Dokumentację fotograficzną prac Dobrzańskiego wykonał Piotr Kłosek. Wszystkie ujęcia, które pojawiają się w filmie zostały zanimowane na podstawie zdjęć. Dotyczy to również ujęć pejzażowych. Brak materiałów filmowych, z natury dynamicznych, oraz charakter sztuki Dobrzańskiego zdecydowały o kontemplacyjnej atmosferze dokumentu, której dopełnieniem jest muzyka. Selekcjonując prace Dobrzańskiego, chciałam zwrócić uwagę na ich innowacyjność w przedstawieniu ogólnie znanych świętych i postaci biblijnych. Szczególnie ciekawe wydawały mi

⁷¹ Adam Stalony-Dobrzański – wybitny witrażysta, malarz ikon i polichromii. Prowadził pracownię liternictwa na Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie (do 1979 r.). Zob.: s. 25.

się projekty kobiet z bazyliki mniejszej św. Apostołów Piotra i Pawła w Zawierciu oraz proroków, apostołów i świętych w katedrze św. Jakuba i św. Agnieszki w Nysie. Niebieskie, zielone i pomarańczowe twarze, groźne i przenikliwe spojrzenia żółtych oczu, rozety przedstawiające atom, to niezwykle odważne interpretacje. Z drugiej strony przedstawienia te mają wyraźnie widoczny wpływ bizantyjski zarówno w kompozycji, jak i w dbałości ikonograficznej. Prace Adama Stalony-Dobrzańskiego imponują nowoczesnością w interpretacji ikonografii, fowistycznym kolorem, a także kompozycją liternictwa, które jest integralną częścią witraży. Z tych samych powodów jego sztuka jest niedoceniana przez konserwatywne środowisko klerykalne i często niszczona.

Pokazy festiwalowe i prezentacje:

2013 Festiwal Filmów Animowanych Animocje – pokaz autorski filmów i spotkanie z publicznością, Bydgoszcz

Muzeum Regionalne w Stalowej Woli

2012 Międzynarodowy Festiwal Animacji, Nikozja, Gruzja

Galeria Klasztoru Św. Michała Archanioła Odessa, Lwów, Kamieniec Podolski, Ukraina

2011 Muzeum Narodowe Sofia Kijowska, Kijów, Ukraina.

Film dostępny pod linkiem: <https://vimeo.com/81707647>

Refreny

- › film animowany
- › czas trwania: 13 min.
- › rok realizacji: 2007
- › produkcja: Stowarzyszenie Twórców Filmów Animowanych Eksperymentalnych i Wideo „Studio A”, WFDiF, Telewizja Polska
- › scenariusz i reżyseria: Wiola Sowa
- › opracowanie plastyczne, *compositing* i montaż: Wiola Sowa
- › animacja i malowanie: Wiola Sowa, Anna Pregler, Marta Pajek, Marek Pieniążek, Maria Görlich, Przemysław Świda
- › muzyka: Leszek Możdżer
- › udźwiękowienie: Barbara Okoń-Makowska, Maciej Jabłoński, Irena Husar.

W *Refrenach*, debiucie profesjonalnym, podejmuję temat doświadczenia macierzyństwa w samotności, a także powtarzalności losu w kolejnych pokoleniach. Można powiedzieć, że w jakiś sposób rozliczam się z rodziną. Nie jest to zbyt oryginalne, ale najwyraźniej potrzebne, skoro (teraz już to wiem) prawie każdy w taki czy inny sposób to robi. Filmowcy w filmach, artyści w sztuce, itd.

Refreny są dla mnie bardzo ważne również z innego powodu, tj. podjętych wtedy przeze mnie decyzji artystycznych. Widać w nim motywy, które powracają w kolejnych projektach, za każdym razem znajdując dla siebie nową formę artystycznego wyrazu. W *Refrenach* ukształtował się mój język filmowy.

Film składa się z wielu elementów: strony wizualnej, inscenizacyjnej i operatorskiej, muzyki i dźwięku (w tym dialogu). Zróżnicowane podejście do tych elementów decyduje o tym, jak opowiedziana jest historia. W *Refrenach* uwidoczniło się kilka fascynacji: pierwsza dotyczyła niemalże kontemplacyjnego opowiadania ruchem i rytmem animacji, druga związana była ze sposobem komponowania i kadrowania scen, trzecia natomiast to praca z głosem w funkcji dialogu (który dialogiem w ścisłym rozumieniu tego słowa nie jest), z dźwiękiem i muzyką. Z filmu na film elementy te się rozwijają. Nie jest to jednak ewolucja, lecz rodzaj eksploracji możliwości.

Realizacja *Refrenów* trwała dwa lata (2005-2007). Był to mój pierwszy samodzielny film po dyplomie. Po ukończeniu studiów w 2000 roku pracowałam w studio filmowym Luka Film, a następnie jako ilustrator dla wydawnictwa WAM w Krakowie. Przez całe lata 90. do roku 2005 sytuacja debutantów w filmie animowanym była trudna. Powstawały pojedyncze filmy finansowane ze środków TVP, Agencji Produkcji Filmowej, a czasem ze środków sektora prywatnego (np. *Katedra* Tomasza Bagińskiego, produkcja Platige Image). Kryzys produkcji filmowej zakończyła Ustawa o kinematografii z 30 czerwca 2005 roku⁷² i powstanie Polskiego Instytutu Sztuki Filmowej. Pomimo kryzysu, dzięki wsparciu sekcji animacji Stowarzyszenia Filmowców Polskich, w latach 2004-2003 Agencja Produkcji Filmowej i TVP Program 2, a później Program Kultura dofinansowały siedem debutów, wśród których znalazł się również mój projekt.

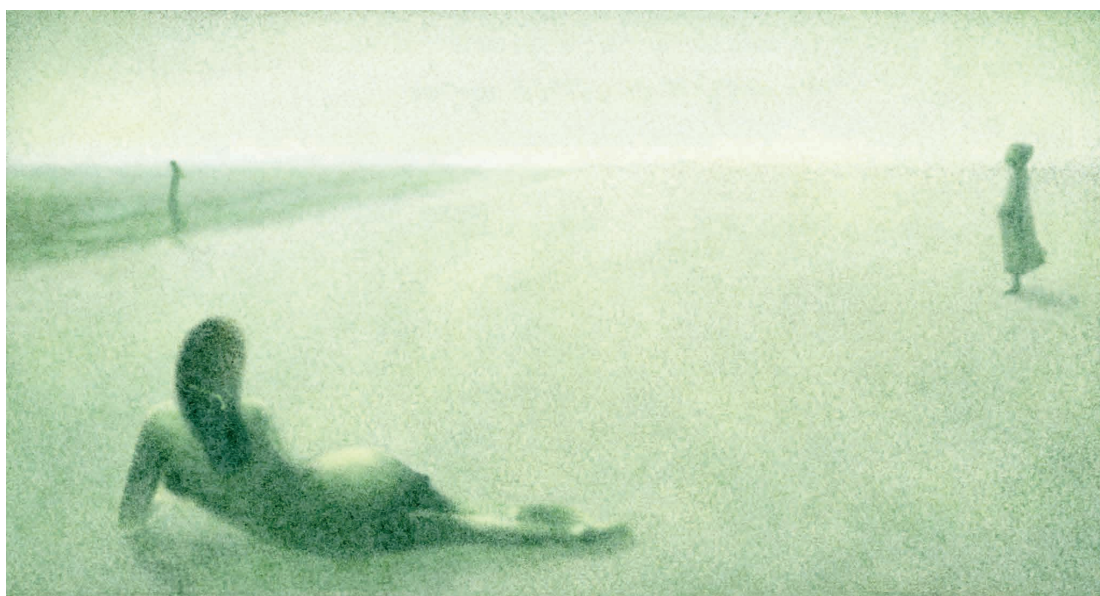
Kiedyś wydawało mi się, że jestem raczej samotnikiem i że najlepiej będę się czuła w działaniach izolujących mnie od ludzi. Jednak praca w studio filmowym uświadomiła mi, że bardzo lubię pracować w zespole. Nauczyła mnie również podziału obowiązków i hierarchii pracy w filmie, a także uświadomiła, dlaczego jest to ważne. Jako reżyserka opracowuję założenia artystyczne, wyznaczam kierunki, a następnie podejmuję współpracę z animatorami, operatorem, aktorami, kompozytorem, dźwiękowcem. Te osoby, wykraczając poza moje oczekiwania, obdarowują mnie czymś, co pojawia się zupełnie niespodziewanie. Taki rodzaj inspiracji przez przypadek, jednak wynikający z ich wysokiego poziomu artystycznego.

Refreny powstawały jako animacja 2D, rysowane i malowane w programie Adobe Photoshop, a *compositing* realizowany był w programie After Effects. To pierwszy film produkowany przez STFAEiW „Studio A” tworzony całkowicie cyfrowo, w rozdzielczości 2K, co na ówczesny moment było ogromnym wyzwaniem technicznym. Finalnie materiał był naświetlany na taśmę 35 mm. Film powstawał w okresie, gdy techniki cyfrowe powoli wypierały działania manualne, ale jedynym formatem kinowym była nadal taśma filmowa. Jednocześnie wydajność sprzętu komputerowego i możliwości oprogramowania graficznego były ograniczone. To co obecnie wydaje się oczywiste, wówczas było dopiero w fazie odkrywania. Inna była również wrażliwość widza. Czysty obraz cyfrowy, niezwykle „gładkie” jazdy kamery, pozbawione błędu ludzkiej ręki, były estetycznie nie do zniesienia. Brakowało również gotowych metod pracy czy tutoriali. Rozwiązania należało znaleźć samemu. Dlatego opracowanie strony wizualnej i realizacyjnej *Refrenów* stanowiło ogromne wyzwanie.

Bezpośrednią inspiracją do stworzenia strony wizualnej *Refrenów* były pierwsze fotografie Josepha Nicéphore’a Niépce’a *Widok z okna w Le Gras* i *Martwa natura*. Ziarnistość obrazu, widzenie światłocieniowe i wynikająca z tego oniryczna interpretacja rzeczywistości fascynowały mnie już w czasie studiów. Moje myślenie o rysunku bliskie było obrazowaniu Georges’a Seurata. Stronę wizualną filmu chciałam zbudować na niedopowiedzeniu, by ziarnisty obraz inspirował umysł widza, a tym samym byśmy widzieli więcej, niż zostało nam pokazane. Ograniczona kolorystyka barwna filmu dzieli obraz na teraźniejszość i retrospekcje. Sceny przechodzą od zieleni szmaragdowej do oliwkowej, niemal sepii, w zależności od tego, w której osi czasu jesteśmy. Struktura filmu podzielona jest na trzy części: sceny przedstawiające – współczesne i retrospektywne, przeplatane niemalże abstrakcyjnymi scenami robienia na drutach. W finale osie czasu łączą się metaforycznie.

Jak wspominałam wyżej, *Refreny* zaplanowane zostały jako animacja cyfrowa. Jednak etapy powstawania filmu były właściwe dla animacji klasycznej z niewielkimi korektami. Najpierw rysowana była poklatkowo animacja postaci i obiektów, a następnie wykonany został *compositing* w After Effects. Konturówka została zmontowana i wyliczona do klatek razem z jazdami kamery. Tak przygotowane rysunki zostały złożone w pliki i pomalowane, a następnie ponownie połączone w ujęcia w After Effects.

⁷² Ustawa z dnia 30 czerwca 2005 r. o kinematografii Dz.U. 2005 nr 132 poz. 1111.



Refreny – kadry z filmu

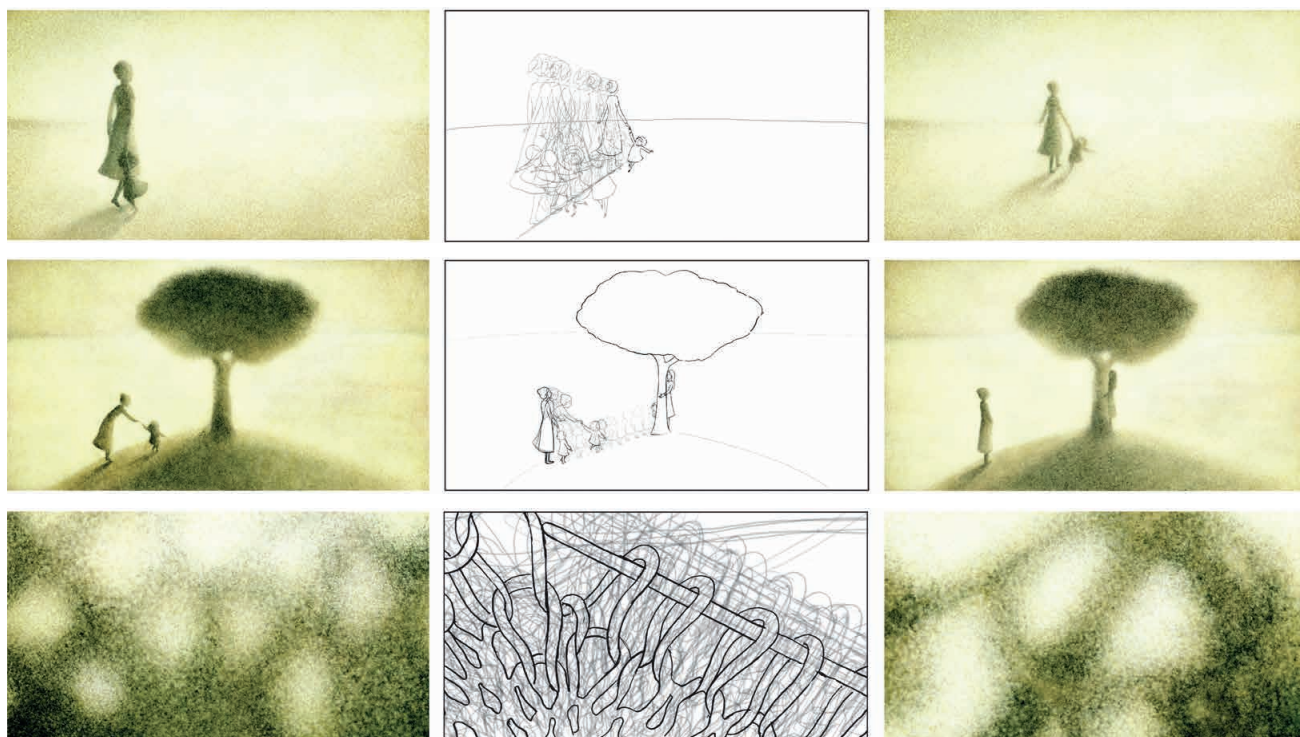
Proces ten spowodował, że cyfrowe jazdy kamery zostały zastąpione malowanymi poklatkowo. Pozwoliło to uniknąć efektu cyfrowego zbliżenia do obrazu, a co za tym idzie, sztucznego powiększania śladu pędzla. Jednocześnie wprowadziło to element przypadku i niedoskonałości, co jest właściwe dla obrazu realizowanego pod kamerą. Dodatkowym uspojującym elementem były nałożone na animację malowaną warstwy tekstury papieru i soli, składające się z długich pętli zmieniających się w tempie klatek. Finalnie obraz był wypadkową pasteli i ziarna i dawał bardzo organiczny efekt.

Pracując nad filmem, ogromną uwagę przykładam do ogólnej atmosfery tworzonej przez dźwięki, do ich tonacji i przestrzeni (rodzaju pogłosu). W ten sposób uwiarygadnia się wykreowany sztucznie świat. Myślę, że gdyby przeanalizować wszystkie moje filmy mogłoby się okazać, że choć każdy brzmi inaczej, to wszystkie są w tej samej tonacji, która jest związana z moją osobistą wrażliwością i z zakresem dźwięków, w których czuję się najlepiej. Jest to tak samo charakterystyczne jak styl opowiadania, rysowania czy podpis.

Wrażliwość na rytm i barwę głosu ma swoje przełożenie na moje myślenie o dźwięku i muzyce. Ewoluuje to w kolejnych filmach, przybierając coraz to nowe formy: od onomatopei przez alikwoty i melizmaty po wielogłos. Większość moich filmów jest pozornie bezdialogowa, jednak wykorzystuję głos ludzki i dialog w niekonwencjonalny sposób. Eksperymenty te rozpoczęły się w *Refrenach* – zależało mi na tym, by bohaterki rozmawiały ze sobą, by widz czuł ich emocje wypływające z tego co mówią, ale jednocześnie, by świat tych kobiet pozostał przed nim zamknięty. Z tego względu zaproponowałam Barbarze Okoń-Makowskiej, reżyserce dźwięku, przemontowanie dialogów z zachowaniem rytmu charakterystycznego dla języka polskiego. Celem tego zabiegu było zatarcie znaczenia słów. Oczywiście najprostszym sposobem było odwrócenie dźwięku, jednak taki zabieg jest czysto mechaniczny i gubi wszystko to, co chciałam zachować. By wyznaczyć podstawowy rytm tekstów, wybrałam kilka wierszy (Zofii Lipskiej i Wojaczka), które zostały nagrane. Dodatkowo zarejestrowaliśmy listy logatomowe dla języka polskiego⁷³, które posłużyły do poprzycinania słów. W kolejnym etapie pracy nad ścieżką dźwiękową napisałam rytmy sylab w rytm wierszy, jednak nadal potrzebne było ich częściowe przemontowanie. Ludzki mózg ma tę właściwość, że interpretuje bodźce przez porównanie ich do tego, co zna. Nie musimy wyraźnie słyszeć słowa, by je rozpoznać. Dlatego montaż wykonany przez Barbarę Okoń-Makowską był bardzo żmudną pracą. Jednocześnie zdecydowałyśmy, że pozostawimy jednosylabowe zwroty niezmiennymi. Rozpoznając pojedyncze słowa, utrzymujemy koncentrację, ponieważ chcemy wiedzieć, o czym szepczą bohaterki filmu. Finalny efekt, osiągnięty przez montaż dźwięku, dodawał obrazowi tajemniczości i potwierdzał to, co w tamtym momencie czułam intuicyjnie – że głos działa na nas niezwykle emocjonalnie.

Szukając muzyki do filmu jako referencji, natknęłam się na utwór Leszka Możdżera *Sanctus*. Choć generalizowanie rzadko bywa prawdziwe i być może wiele osób się ze mną nie zgodzi, to uważam, że muzyka fortepianowa w krótkim filmie świadczy o braku wyobraźni muzycznej zarówno reżysera, jak i kompozytora (podobnie jak symfoniczna w filmie pełnometrażowym). Dlatego nigdy nie zdecydowałabym się udźwiękować filmu fortepianem. Jednak im intensywniejsze były moje poszukiwania, tym bardziej uświadamiałam sobie, że trudno będzie skomponować lepszą muzykę do tego filmu. Siła tego utworu tkwiła w jego brawurowym wykonaniu na fortepianie preparowanym. Jego „kulejący” charakter doskonale pasował do przeżyć bohaterek. Dlatego zwróciłam się do Leszka Możdżera i producenta płyty (utwór pochodził z płyty *Piano*) o zgodę na użycie utworu i jego przemontowanie na potrzeby filmu.

⁷³ Logatom – sylaba służąca do badania rozumienia mowy w audiometrii słownej, która łączona jest z innymi logatomami w wyrazy niemające znaczenia w danym języku. Zob.: <https://pl.wikipedia.org/wiki/Logatom> (dostęp z dnia: 03.08.2022).



Refreny – proces animacji
i malowania

Transfer na taśmę 35 mm, mix Dolby i kopie pokazowe wykonane zostały w Wytwórni Filmów Dokumentalnych i Fabularnych w Warszawie i dopełniły moje profesjonalne doświadczenie. Praca nad przestrzenią dźwięku okazała się moim ulubionym etapem. Jest to moment, gdzie obraz i *sound design* są już zamknięte, pozostaje decyzja związana z tym, jak będzie pracował dźwięk na sali kinowej. Mam poczucie, że to jest etap narodzin filmu jako widowiska. Kopie pokazowe wykonane zostały przy współpracy z kolorystką Ewą Chudzik i w stu procentach odpowiadały planowanej kolorystyce filmu. Praca nad *Refrenami* nie tylko była moim profesjonalnym debiutem, ale też określiła mnie artystycznie. Film był wielokrotnie nagradzany na festiwalach międzynarodowych i został doceniony również przez krytykę.

Nagrody

- 2009** Best Short Ponad granicami – nagroda im. Krzysztofa Kieślowskiego – Polish Film Festival, Nowy Jork, USA
Wyróżnienie – najlepsza reżyseria, 4th Athens Animation Festival, Grecja
Prix de la creation musicale, Festival Premiers Plans Angers, Francja
- 2008** Srebrny Smok, najlepszy film animowany, konkurs międzynarodowy, 48. Krakowski Festiwal Filmowy, Kraków
Srebrny Lajkonik, najlepszy film animowany, konkurs ogólnopolski, 48. Krakowski Festiwal Filmowy, Kraków
Nagroda FIPRESCI, 48. Krakowski Festiwal Filmowy, Kraków
Grand Prix, Banja Luka I Międzynarodowy Festiwal Filmów Animowanych, Bośnia i Hercegowina
Best Story, Animated Dream Film Festival, Tallin, Estonia
Nagroda główna, najlepszy film animowany, International Festival of Young Filmmakers CineFest, Miskolc, Węgry
Wyróżnienie specjalne, Balkanima Europejski Festiwal Filmowy, Belgrad, Serbia
Trzecia nagroda – kategoria filmów autorskich, Matita Film Festiwal, Chieti, Włochy
Wyróżnienie, Tindirindis Międzynarodowy Festiwal Filmowy, Wilno, Litwa

Nagroda Specjalna Jury, Monstra 08 Międzynarodowy Festiwal Filmów Animowanych, Lizbona, Portugalia

Nagroda Onda Curta, Monstra 08 Międzynarodowy Festiwal Filmów Animowanych, Lizbona, Portugalia

Wyróżnienie Specjalne Jury, 27. Festiwal Młodzi i Film, Koszalin

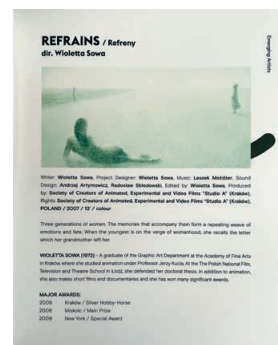
Nagroda dziennikarzy, 27. Festiwal Młodzi i Film, Koszalin

2007 Wyróżnienie, XIV Międzynarodowy Festiwal Filmowy Etiuda&Anima, Kraków

Nagroda publiczności, Wyróżnienie, XIV Międzynarodowy Festiwal Filmowy Etiuda&Anima, Kraków

Grand Prix Złota kreska dla najlepszego polskiego filmu animowanego, XIII Ogólnopolski Festiwal Filmów Autorskich OFAFA, Kraków

Wyróżnienie Specjalne Jury, IV Międzynarodowy Festiwal Filmów Animowanych *Animateka*, Lublana, Słowenia.



Polish Animation, 70. polskiej animacji, ekskluzywny box DVD, wydawca PISF

Publikacja na DVD i emisje telewizyjne

2009 *Akcja Animacja Filmy najnowsze*, NInA Narodowy Instytut Audiowizualny, Nośnik: 2 DVD Video

2017 *Polish Animation*, 70. polskiej animacji, ekskluzywny box DVD (3 płyty zawierające selekcję 30 animacji) przygotowany przez Polski Instytut Sztuki Filmowej na International Film Festival w Cannes

2011–2019 emisje na kanałach: TVP2 i TVP Kultura, łącznie 9 emisji (na podstawie raportu ZAPA).

Pokazy festiwalowe i galleryjne

2023 33. Międzynarodowy Festiwal Animacji ANIMAFEST, Zagrzeb, Chorwacja

2022 Rotacyjny Dom Kultury na Jazdowie Warszawa

2021 Open Eyes Art Festiwal ASP Kraków

2020 Festiwal artystyczny Oko Nigdy Nie Śpi, Kino Orzeł, Miejskie Centrum Kultury w Bydgoszczy

2019 66th Martovski FFDiK w Belgradzie, Serbia

2018 Historia Polskiego Filmu Animowanego APF Animacja, kino MUZA, Muzeum Narodowe w Warszawie

2017 The Best of OFAFA Festival, Etiuda&Anima, Kraków

Offeliada Ogólnopolski Festiwal Filmów Krótkometrażowych, Gniezno

Polska animacja kobieca, Turku Animation Film Festival, Turku, Finlandia

Animacje MFFA Miejskie Centrum Kultury w Bydgoszczy

Retrospektywa polskiej animacji Festival Premier Plans, Angers, Francja

2016 Polska animacja kobieca, Uniwersytet Renmin Pekin i Animation Film Conference Chengdu, Chiny

2015 Kino Teatru Starego w Lublinie

Polska Szkoła Animacji, International Animated Film Festival Tindirindis, Wilno, Litwa

Polska Szkoła Animacji, Polski Instytut w Sztokholmie, Szwecja

2014 Dialog Filmowych Kultur: Polska – Turcja | Dialogue Of Film Cultures: Poland – Turkey, Istanbul Animation Film Festival w Istanbulu, Turcja

Animacja z muzyką jazzową – Międzynarodowy Festiwal Filmów Animowanych ANIMATOR, Poznań

Fundacja Kościuszkowska, projekcja filmów i spotkanie autorskie z publicznością, Nowy Jork, USA



Akcja Animacja Filmy najnowsze, wydawca NInA

- Videology – projekcja filmów i spotkanie autorskie z publicznością, Nowy Jork, USA
- Seoul International Cartoon and Animation Festival, Korea
- Animator MFFA, Poznań
- Animac International Animated Film Festival, Hiszpania
- 2013** Anima Mundi, Rio de Janeiro, Sao Paulo, Brazylia
- ENSAD (École nationale supérieure des Arts Décoratifs), Francja
- International Film Market, Mexico, Meksyk
- Tampere Film Festival, Tampere, Finlandia
- Młodzi i Film Koszaliński Festiwal Debiutów Filmowych, Koszalin
- Festiwal Filmów Animowanych Animocje – pokaz autorski filmów i spotkanie z publicznością, Bydgoszcz
- 2012** Identi_TY Centrum Nauki Kopernik, Warszawa
- Stoptrik Festival, Maribor, Słowenia
- 11th Euganea Film Festival, Euganea, Włochy
- World Festival of Animated Films, Warna, Bułgaria
- Animated Dreams, Talin, Estonia
- Festival of Animated Films, Třeboň, Czechy
- Big Cartoon Festival, Moskwa, Rosja
- Festiwal Polskiej Animacji w Tokio, Japonia
- Image Forum, 2-10-2 Shibuya, Shibuya-ku, Tokio, Japonia
- Polska Szkoła Animacji, 27th International Short Film Festival Berlin, Niemcy
- 2011** Polska Szkoła Animacji, International Film Festival Molodist Kyiv Cinema, Ukraina
- Festiwal Kina Europejskiego, Nowokuźnieck, Rosja
- Dni Polskiej Animacji w Pekinie, Ambasada Rzeczypospolitej Polskiej w Pekinie, Chiny
- Dzień Polskiej Animacji Barbican Centre, Londyn, Wielka Brytania
- 2010** Les Sommets du Cinema d'Animation de Montreal, Kanada
- International Animation Film Festival Hiroshima, Japonia
- Red Dot Art Fair, Nowy Jork, USA
- 22nd International Short Film Festival Dresden, Niemcy
- 2009** 100 lat polskiego filmu. 1908-2008 POLKI ANIMUJĄ. Krótka historia filmu animowanego kobiet w Polsce 24 - 26 kwietnia 2009 r., kino Charlie, Łódź
- 14th Tehran International Film Festival, Iran
- Big Cartoon Festival, Moskwa, Rosja
- 28th Uppsala International Short Film Festival, Uppsala, Szwecja
- 16th International Animated Film Festival Krok, Ukraina
- Fantoche 7th International Animation Film Festival, Baden, Szwajcaria
- SICAF 13th Seoul International Cartoon & Animation Festival, Korea
- Polish Film Festival, MoMA, Nowy Jork, USA
- Lucca Animation, Włochy
- 6th International Animated Film Festival Re Animacja, Bydgoszcz
- 10th Aubagne International Film Festival, Aubagne, Francja
- 6th Teheran International Animation Festival, Iran
- Animated Exeter, Wielka Brytania
- 2008** 52. London Film Festival, Londyn, Wielka Brytania

Balkanima Europejski Festiwal Filmów Animowanych, Belgrad, Serbia
 Tindirindis Międzynarodowy Festiwal Filmów Animowanych, Wilno, Litwa
 38. Molodist International Film Festiwal, Kijów, Ukraina
 Centrum Sztuki Współczesnej Zamek Ujazdowski, Warszawa
 Rok Kultury Polskiej w Izraelu, pokazy w całym kraju
 11. International Animation Film Festival Matita, Chieti, Włochy
 Festiwal Filmów, Festiwal Kultury Polskiej w Luksemburgu, Luksemburg
 AniMadrid 08, The International Festival of the Animated Images, Hiszpania
 Dni Kultury Polskiej, Bruksela, Belgia
 CineFest 5th International Festival of Young Filmmakers Miscołc, Węgry
 Ottawa 08 International Animation Festival Ottawa, Kanada
 Anima Mundi 16th International Animation Festival of Brasil, Rio de Janeiro, Sao Paulo, Brazylia
 Annecy International Animated Film Festival, Francja
 18th Word Animation Film Festival Zagreb, Chorwacja
 Huesca International Film Festival, Hiszpania
 48 Krakowski Festiwal Filmowy, Kraków
 Monstra 08 Międzynarodowy Festiwal Filmów Animowanych, Lizbona, Portugalia
 27 Festiwal Młodzi i film, Koszalin
 2007 XIV Międzynarodowy Festiwal Filmowy Etiuda&Anima, Kraków
 XIII Ogólnopolski Festiwal Filmów Autorskich OFAFA, Kraków
 IV Międzynarodowy Festiwal Filmów Animowanych *Animateka*, Słowenia.

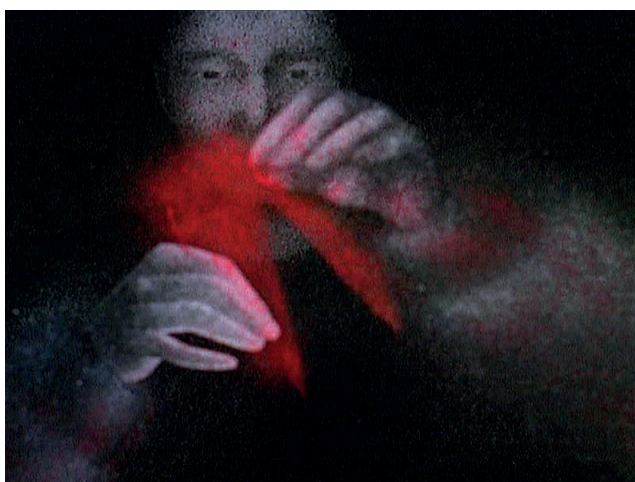
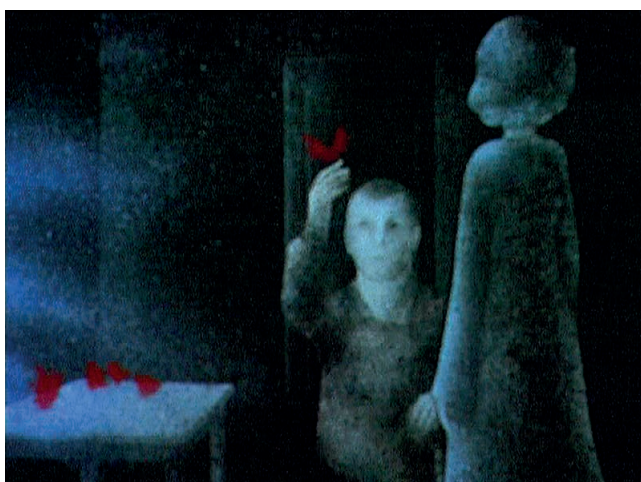
Film dostępny pod linkiem: Link <https://vimeo.com/user17131235>

Pomiędzy nami

- › film animowany
- › czas trwania: 6 min.
- › rok realizacji: 2000
- › produkcja: Akademia Sztuk Pięknych w Krakowie
- › scenariusz i reżyseria: Wiola Sowa
- › opracowanie plastyczne, animacja: Wiola Sowa
- › zdjęcia, montaż: Wiola Sowa
- › muzyka i udźwiękowienie: Marek Wilczyński.

Film animowany pt. *Pomiędzy nami* był pracą dyplomową zrealizowaną w pracowni animacji pod kierunkiem prof. Jerzego Kuci, na Wydziale Grafiki Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie. Tematem filmu była odmienność ujawniająca się w trakcie tworzenia związku. Był to pierwszy film, w którym podjęłam temat relacji partnerskich. Film ma oszczędną kolorystykę barwną, jest w zasadzie czarno-biały, a kolory czerwony i niebieski zostały wprowadzone jako elementy charakterystyczne bohaterów, podkreślające ich skrajną odmienność. Ziarnista plastyka filmu uzyskana została poprzez malowanie faz animacji i dekoracji szczotką do zębów. Fazy były wycinane i fotografowane na wieloplane, a ruch wykreowany na krótkich przenikaniach. Zdjęcia zostały wykonane na czechosłowackiej kamerze 35 mm Cinephone z 1926 r. Nie wiem, jak trafiła do pracowni, ale mogła pamiętać czasy Kazimierza Urbańskiego⁷⁴. Realizacja

⁷⁴ Kazimierz Urbański – reżyser filmów animowanych, założyciel Pracowni Filmu Animowanego na ASP w Krakowie. Więcej: <https://culture.pl/pl/tworca/kazimierz-urbanski> (dostęp z dnia: 04.08.2022).



Pomiędzy nami – kadry
z filmu

animacji w formie przenikań na taśmie filmowej była dosyć skomplikowana. Za każdym razem trzeba było cofnąć taśmę w kamerze, by naświetlić ją powtórnie. Wymagało to nie tylko nieustannego zamykania i otwierania sektora, przekładania sprężyny, ale również zmiany prądu na tablicy rozdzielczej (kamera zasilana była prądem 360V). Materiał wracał z laboratorium po dwóch, trzech tygodniach i dopiero wtedy można było zweryfikować efekt finalny. Ponieważ moje wykształcenie fotograficzne na poziomie technicznym znacznie przewyższało umiejętności zdobywane wówczas w pracowniach ASP, byłam właściwie samodzielnym operatorem. Udźwiękowienie zostało zrealizowane w Studio Filmów Rysunkowych w Bielsku-Białej. Montaż dźwięku odbywał się na taśmie magnetycznej, która następnie wysyłana była do WFDiF w Warszawie, gdzie naświetlany był negatyw tonu. Montaż negatywu 35mm i kopia projekcyjna były również wykonane w laboratorium WFDiF.

Dyplom nagrodzony został Medalem Rektora ASP w Krakowie. Premiera filmu miała miejsce na Krakowskim Festiwalu Filmowym.

Nagrody

- 2002 Wyróżnienie Specjalne Jury za walory plastyczne, IX Międzynarodowy Festiwal Filmowy Etiuda, Kraków
- 2000 Wyróżnienie, V Ogólnopolski Festiwal Autorskich Filmów OFAFA, Kraków
Medal Rektora Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie.

Umieszczenie w kolekcji

2012 Z okazji jubileuszu 55-lecia powstania Pracowni Filmu Animowanego ASP w Krakowie – zestaw 6 płyt DVD, wydawca ASP Kraków.

Pokazy festiwalowe i galeryjne

2019 66th Martovski FFDiK, Belgrad, Serbia

2017 Offeliada Ogólnopolski Festiwal Filmów Krótkometrażowych, Gniezno

2005 Festiwal Cinanima De Espinho, program polskiej animacji, Portugalia

Artystyczny Film Animowany, kino LUNA, Warszawa

VII Festiwal Artystyczny Powiększenie, kino Charlie, Łódź

2004 Centre Pompidou – udział w prezentacji Polskiego Filmu Animowanego, Paryż, Francja

55 lat Polskiej Animacji, seria pokazów w Polsce

Festiwal Filmow Era Nowe Horyzonty, Cieszyn

Festiwal Filmowy i Artystyczny Lato filmowe, Kazimierz Dolny

2003 Fantoche International Animated Film Festival, Baden, Szwajcaria

The New Generation of Polish Cinema, Riverside Studios, Londyn, Wielka Brytania

International Film Festival, Drezno, Niemcy

2002 IX Międzynarodowy Festiwal Filmowy Etiuda, Kraków

Internationales Leipziger Film Festival, Lipsk, Niemcy

2001 34 Krakowski Festiwal Filmowy, Kraków

Annecy International Animated Film Festival, Francja

Internationales Frauen-Trickfilm Festival, Austria

3th International Weekend of Animation, Wiesbaden, Niemcy

2000 V ogólnopolski Festiwal Autorskich Filmów OFAFA, Kraków

Międzynarodowy Festiwal Filmowy Krok, Rosja.

Film dostępny pod linkiem: <https://vimeo.com/187732803>

Retrospektywy twórczości, Masterclasses, spotkania z publicznością

Masterclass *From animated film to Extended Reality*, 15 listopada 2023

› Maus Hábitos Art Centre, Porto, Portugalia

› w ramach 47 th International Animated Film Festival Espinho, Portugalia

Retrospektywna prezentacja filmów animowanych *Refreny* i *XOXO pocałunki i uściski*, filmu *behinde the scenes* i prac rozszerzonej rzeczywistości: Augmented Reality i Virtual Reality.

Kobieca Animacja z Krakowa, 15-17 lipca 2022

› plac Wielkiej Armii Napoleona w Krakowie

› w ramach 14th Krakow Summer Animation Days, Kraków

› spotkanie autorskie i prezentacja filmów autorek (prezentacja filmu: *XOXO pocałunki i uściski*)

› kuratorka: Weronika Stecel

› autorki: Daria Rzepiela, Daria Godyń, Ewa Drzewicka, Ewa Borysewicz, Betina Bożek, Wiola Sowa, Katarzyna Agopsowicz i Marta Pajek

› kino plenerowe, wydarzenie w przestrzeni publicznej.

Krakow Summer Animation Days, kino pod Wawelem



Talks | Formação, Lisboa, Portugal



Masterclass *Bring into being – VR 3D Experiments*, 6 października 2020

- › Universidade Lusófona Auditorium – Sala Fernando Lopes, Lisboa, Portugal
- › MONSTRA 20th Lisbon Animation Festival, Portugal
- › prezentacja efektów badań naukowych poświęconych implementacji stereoskopowego obrazu realizowanego na wieloplane w środowisko 3D VR i prezentacja contentu VR zrealizowanego opracowaną metodą.

Focus on Poland, 2 sierpnia 2020

- › Animafix International Animated Film Festival, Bagheria, Sycylia
- › gość specjalny programu
- › prezentacja filmu *XOXO pocałunki i uściski*
- › spotkanie z publicznością
- › kurator programu: Bogusław Zmudziński, MFF Etiuda&Anima.

Festiwal artystyczny *Oko Nigdy Nie Śpi* w Ostromecku, 10.07.2020

- › Miejskie Centrum Kultury w Bydgoszczy
- › pokaz filmów i spotkanie z publicznością: Wiola Sowa, Izabela Plucińska, Yann Jouette, prowadzenie Grzegorz Brzozowski,
- › Wiola Sowa: *Refreny*, *Endblum*, *XOXO pocałunki i uściski*



8. Festiwal artystyczny Oko Nigdy Nie Śpi – plakat

Spotkanie z publicznością,
kino MCK w Bydgoszczy:
Grzegorz Brzozowski, Wiola
Sowa, Iza Plucińska, Yann
Jouette

- › organizacja: Fundacja Czarny Karzeł
- › partnerzy: Urząd Marszałkowski Województwa Kujawsko-Pomorskiego
- › współpraca: Galeria Miejska BWA i Miejskie Centrum Kultury w Bydgoszczy, Pałac w Ostromecku
- › inni artyści biorący udział w wydarzeniu: Anda Rottenberg, Robert Kuśmirowski, Anna Królikiewicz, Łukasz Owczarzak i inni.

Masterclass *Etiology / Inspirations / the Soul*, 31.03.2019

- › 66th Martovski Festival The Belgrade Documentary And Short Film Festival, Youth Center, Belgrad, Serbia
- › retrospektywa twórczości artystycznej podczas 66. Martovskiego Festiwalu Filmów Dokumentalnych i Krótkometrażowych w Belgradzie w Serbii.

Pokaz wraz z wykładem poświęcony był etiologii powstawania dzieła, inspiracjom i drodze twórczego rozwoju. Wzbogacony o materiały archiwalne, zdjęcia i filmy *behind the scenes*⁷⁵. W trakcie wykładu omówione zostały następujące aspekty: podejmowane tematy, od pomysłu do scenariusza, inspiracje sztuką, fotografią, teatrem i tańcem, dokumentacja bohaterów i lokacji, storyboard i praca nad filmem, rola pracy zespołowej, praca nad dźwiękiem.

W trakcie festiwalu prezentowane były filmy: *Refreny* (2007), *nicht farbe* (2012), *XOXO pocałunki i uściski* (2016), *Endblum* (2014), *Dwie Marie* (work in progress).

Martovski Festival jest najstarszym festiwalem filmowym w Serbii, dedykowanym filmowi dokumentalnemu i krótkometrażowemu. Jest również jednym z najstarszych europejskich festiwali filmowych o takim profilu. Odbywa się pod auspicjami Ministerstwa Kultury i Informacji w Serbii.

Powrót do źródeł, 2–4 listopada 2017

- › 11. Festiwal Filmowy Offeliada w Gnieźnie
- › pokaz retrospektywny obejmujący filmy zrealizowane w latach 2000-2017

⁷⁵ Film *behind the scenes* – rodzaj filmu dokumentalnego pokazujący kulisy realizacji czy procesu powstawania innego filmu.



- › prezentacja dorobku artystycznego, omówienie artystycznych i technicznych aspektów realizacji oraz dyskusja z publicznością
- › prezentowane filmy: *XOXO pocałunki i uściski* (2016), *Endblum* (2014), *nicht farbe* (2012), *niebiescy artyści tworzą sztukę* (2012), *Refreny* (2007), *Pomiędzy nami* (2000).

***Polska Szkoła Animacji – następne pokolenia*, 8-16 października 2014**

- › Fundacja Kościuszkowska i Videology Cinema w Nowym Jorku, USA
- › gość specjalny programu
- › organizator: Międzynarodowy Festiwal Filmowy Etiuda&Anima przy współpracy ASIFA East i Fundacji Kościuszkowskiej w Nowym Jorku
- › pokazy połączone zostały z prelekcją poświęconą historii filmu animowanego
- › projekcjom towarzyszyły spotkania z publicznością, podczas których omawiałam zarówno swoją twórczość, jak i filmy prezentowane w programie.

Polska Szkoła Animacji –
następne pokolenia, Fundacja
Kościuszki w Nowym Jorku,
Wiola Sowa, Zbigniew
Zmudziński





Polska Szkoła Animacji –
następne pokolenia, Anima
Mundi International
Animation Festival Rio
de Janeiro, prezentacja
programu: Wiola Sowa

Retrospektywny pokaz filmów i spotkanie z publicznością, 24-28 kwietnia 2013

- › 4. Festiwal Filmów Animowanych ANIMOCJE
- › Miejskie Centrum Kultury w Bydgoszczy
- › retrospektywny pokaz filmów i spotkanie z publicznością
- › prezentowane filmy: *Pomiędzy nami* (2000), *Stworzenie światła – witraże Adama Stalony-Dobrzańskiego* (2011), *nicht farbe* (2012), *niebiescy artyści tworzą sztukę* (2012), *Refreny* (2007)
- › prowadzenie spotkania: Weronika Płaczek.

Polska Szkoła Animacji – następne pokolenia, 2–11.08.2013 Rio de Janeiro, 14–18.08.2013 São Paulo, Brazylia

- › Anima Mundi 21st International Animation Festival
- › gość specjalny pokazów Polskiej Szkoły Animacji organizowanych przez Międzynarodowy Festiwal Filmowy Etiuda&Anima i Anima Mundi 21st International Animation Festival
- › projekcjom towarzyszyły spotkania z publicznością, podczas których omawiałam zarówno swoją twórczość, jak i filmy prezentowane w programie – w ramach projektu pokazywany był mój film *Refreny*.

Polska Szkoła Animacji, jej satelici i kontynuatorzy, 6-8 lipca 2012

- › 11th Euganea Film Festival, Padwa, Włochy
- › gość specjalny pokazów Polskiej Szkoły Animacji organizowanych przez Międzynarodowy Festiwal Filmowy Etiuda&Anima i 11th Euganea Film Festival
- › projekcjom towarzyszyły spotkania z publicznością, podczas których omawiałam zarówno swoją twórczość, jak i filmy prezentowane w programie – w ramach projektu pokazywany był mój film *Refreny*.

Polska Szkoła Animacji, 14 lipca 2011

- › Barbican Centre, Londyn, Wielka Brytania
- › gość specjalny konferencji i pokazu poświęconego polskiej animacji
- › prelegenci: Suzanne Buchan, Andrzej Klimowski, Maxa Zoller
- › prowadzenie: David Crowley
- › w ramach projektu pokazywany był mój film *Refreny*.



Dzień Polskiej Animacji
w Londynie, Barbican
Centre, Londyn



Kuratorstwo, organizacja wystaw, członkostwo w gremiach i konkursach

Od 2021 roku do chwili obecnej jestem kuratorką animacji w konkursie międzynarodowym i polskim Krakowskiego Festiwalu Filmowego.

Krakowski Festiwal Filmowy jest jedną z najstarszych imprez na świecie poświęconych filmom dokumentalnym, animowanym oraz krótkim fabułom. Zalicza się do grona festiwali akredytowanych m.in. przez Międzynarodową Federację Producentów Filmowych (FIAPF), European Film Academy (EFA) oraz The Academy of Motion Picture Arts and Sciences (AMPAS), dzięki czemu jako jedyny w Polsce znalazł się w bardzo prestiżowej grupie kwalifikującej do Oscara w kategorii pełnometrażowych dokumentów oraz filmów krótkometrażowych. Krakowski Festiwal Filmowy rekomenduje także krótkie metraże oraz pełnometrażowe dokumenty do Europejskiej Nagrody Filmowej.



Folder do wystawy

Young Polish Animators at Polish School of Animation – Next Generation, 17-31 grudnia 2015, The Cultural Centre of Belgrade, Serbia

W 2015 roku byłam kuratorką wystawy *Young Polish Animators at Polish School of Animation*, którą zrealizowałam we współpracy z The Cultural Centre of Belgrade i Międzynarodowym Festiwalem Filmowym Etiuda&Anima. Wystawa poświęcona była młodym reżyserkom i reżyserom. Składała się z projekcji w kinie zaaranżowanym w galerii oraz części poświęconej prezentacjom sylwetek autorów. Poza zdjęciami i fotosami wyświetlane były również filmy *behind the scenes*. W wystawie udział wzięli: Ewa Borysewicz, Małgorzata Bosek, Zbigniew Czapla, Tomasz Ducki, Przemysław Liput, Marta Pajek, Izabela Plucińska, Wojciech Sobczyk, Tomasz Siwiński, Robert Sowa, Wiola Sowa, Karolina Specht.

The Cultural Centre of Belgrade został założony w 1957 roku. Jest jedną z najstarszych instytucji kultury w Belgradzie poświęconych sztuce. Jako ośrodek informacji i kultury nigdy nie porzucił swojej pierwotnej misji pielęgnowania wartości artystycznych, kulturalnych i społecznych oraz promowania osiągnięć twórczych, badań i eksperymentów zarówno serbskiej, jak i międzynarodowej⁷⁶.

⁷⁶ The Cultural Centre of Belgrade – misja: <https://www.kcb.org.rs/en-us/about-center/programs/> (dostęp z dnia: 05.08.2022).



Wernisaż wystawy
The Cultural Centre
of Belgrade, Serbia

***Nouveaux Talents Polonais*, 2–5 grudnia 2010, Kanada**

- › Les Sommets du Cinema d'Animation de Montreal,
- › organizator: Cinémathèque Québécoise.

Kuratorstwo pokazu i prelekcja prezentująca sylwetki autorów i postawy artystyczne. W pokazie prezentowane były filmy: *Refreny* (reż. Wiola Sowa), *Sequence* (reż. Robert Sowa), *Headless* (reż. Wojciech Wawszczyk), *7 More Minutes* (reż. Izabela Plucińska), *Documanimo* (reż. Małgorzata Bosek), *Unkle* (reż. Maciej Sznaibel), *Mental Traffic* (reż. Marcin Wojciechowski), *Regulation* (reż. Przemysław Świda), *A Dragon and a Hero* (reż. Aga Jarząbowa). Projekcji towarzyszyło spotkanie poświęcone młodej polskiej animacji.

Hiroshima 13th International Animation Festival, maj 2010

- › członkini komisji selekcyjnej i współkuratorstwo programu festiwalu

W 2010 roku zostałam zaproszona przez dyrektorkę festiwalu Sayoko Kinoshitę do udziału w komisji selekcyjnej. Hiroshima IAF to wydarzenie w trybie biennale. Jako jeden z pięciu festiwali na świecie był organizowany pod patronatem ASIFA, wyznaczając standardy organizacyjne dla innych tego typu imprez. Właśnie z tego względu nie tylko jury, ale również komisja selekcyjna składała się zawsze z twórców z różnych krajów świata. Członkowie komisji przez miesiąc zobowiązani byli do wspólnego obejrzenia nadesłanych filmów i opracowania programu festiwalu. Biorąc pod uwagę fakt, że na festiwal zgłaszanych było ponad 2000 filmów, była to bardzo intensywna i trudna praca.

W 2010 roku członkami komisji byli: Otto Alder (Szwajcaria), Nicolas Jacquet (Francja), Candy Kugel (USA) i Wiola Sowa (Polska).

International Animation Day⁷⁷, 2008-2012

Z ramienia ASIFA International organizowałam pięć edycji Międzynarodowego Dnia Animacji w Polsce. Projekcje odbywały się co roku w dniach 21-30 października

⁷⁷ International Animation Day – więcej o wydarzeniu: <https://asifa.net/what-we-do/international-animation-day/> (dostęp z dnia :05.08.2022).



Les Sommets du Cinema
d'Animation de Montreal
w Kanadzie



1. あなたの個人の選択基準はなにか？
私にとって、技術面と第1印象は非常に重要ですが
は言え、技術面が弱い人に
関わらずとも興味深い人
もおります。

選考審査に響くのは、映流
演、芸術効果の調和が
際となりました。選考審
の中心は、上級が実用
にまると、キャラクター
には物語りの存在感と
行きが重要となりました。

2. 選考する上で一番苦労した
のはなんですか？
何よりもある程度の時
間を削らざるを得ない
のが私たちに求められた
こと。選考する上で
一番難しく感じたこと
でした。

しかも選考会館の車
庫を借りて選考した

A simple line drawing of a bear standing on its hind legs, holding a small flower with both hands. The bear has a friendly expression with a small smile and closed eyes.

1. What were your personal selection criteria?
For me, the technical aspect and the first impression



1. あなた個人の選考基準はな
 でしたか？
 私は広島国際アニメーション
 フェスティバルの国際選
 考委員に選ばれ非常に幸
 でした。しかしながら、下
 小代子は私にそれは非常
 に困難な仕事であると警
 示していました。確かに、
 それは難しい仕事でした。
 しかしそれは、最も大きな
 アニメーションフェスティ

る国です。私もそのようにフィルムを作っている。その速い映し出しも最近感心しています。しかしながら、そのコミュニケーションの場面に広げようとする。常々「映像の持つ力」を信じています。私は最近その完全なフィルムを制作したかどうかに焦点をあてました。イメージ・動作・モニター・音、監督のアイデアそして、私自身の観客を伝えるもののように観客に伝えるべきものではないか、をあたえました。そして、重要な要素は、それは純粋な現実感覚、または知的的なものよりな態度にかかっていると、記憶に残るものかどうかという点です。また見たというよりも、望まばかり考えようとして、思いつくとして、そして、再び「アイディア」を、はないが、ない。しばば、永遠に私たちが記憶に残るものだからです。

2. 選考する上で一番苦労したことはなんですか？
私にとって、最終審査は最も難しかったです。審査選ばれたフィルムのタイトルがホワイトボードに現れたときに、その数が多いことが明らかになりました。フェスティバルに上映時間の制限がありまして、それはいつまで伸ばす、それはできませんでしたが、選考数を制限しなければなりません。私たちはどのフィルム

1. What were your personal selection criteria?

I was very happy to have been invited to the Hiroshima Animation Festival Selection Committee. Sayo Kinoshita had warned me however, that it would be very hard work. Indeed, it was difficult. But not only because - as one of the biggest festivals - Hiroshima Animation Festival receives a big number of submissions, films that are heavily by members of the committee, one is aware that behind each and every one of them stands a person and that it is a very important festival for the authors.

Each of the members of the selection committee had their own individual preferences. I come from Poland, which is a country with a very strong tradition of auteur animation film. I make such films myself and this kind of cinema feels closest to me. Animation

however, is a very wide genre, it contains experiment and storytelling as well as gag films. While watching the films during the selection I focused on whether the author managed to create a complete film - meaning one in which

for a long time, often for ever.

2. What was the most difficult thing in selection?

For me, the final selection turned out to be most difficult - when titles of the chosen films appeared on the boards and it turned out, that there are too many of them. The festival has a limited amount of screenings and it can't be stretched further. Therefore we had to limit our choice. It was the most difficult moment, because we didn't want to leave any of the films out. So even though we are satisfied with the choice that we made, each and every one of us probably has a film in one's heart, which one finds valuable, but which didn't find a place among the films finally selected.

Nevertheless, I'm convinced that if we did the selection again, we would choose exactly the same films. I hope that they will impress the festival audience as much as they had impressed me.

100

キャンディ・クーゲル

1. あなたの個人の選考基準は
でしたか？

私の選考基準は次の2つ
の第一に、広島国際
メーションフェスティ
の目的に合致するか、
に私自身の芸術的な嗜

合うかです。
約2900の作品から最終
本に向けて、平塚に言っ
て「早い進捗ができた
えています!ただ、幸し
しい作品であるにもか
らず、上映する時間が
ないものも多くありま
すしかし、広島国際ア
ニメーションフェスティ
バルに芸術としての
があり、かつ国際的に
していただけないため
ではならないため、残
り多くから選別して
た多くの作品はその言
葉によるものでした

2. 速くする上で一番苦労したのはなんですか？
最も困難だったこととは、なんと言ってもその大きな作品数です。このからの2年間に世界中でもの作品が作られています！
私はその作品が持つ「技巧や物語、意図、インド」の素晴らしいところを、それがいかにまた素晴らしい独自の世界を出しているかを基に判しました。
最後に、私たちはみな年の広島国際アニメーションフェスティバルのたつもの準備らしいゴールを作る、という目標を成すことができたこ

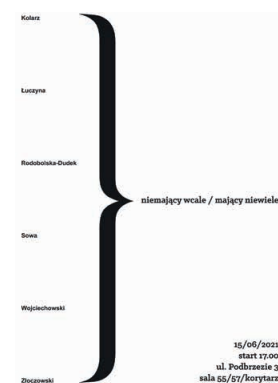
w kinach i galeriach w następujących miastach: Warszawa, Kraków, Gdańsk, Gdynia, Sopot, Łódź, Bydgoszcz, Wrocław, Białystok, Krosno. Gościliśmy pokazy przygotowane przez oddziały narodowe ASIFA z: Japonii, Korei, Indii, Chin, Brazylii, USA (ASIFA Central, ASIFA Hollywood, ASIFA Portland), Niemiec, Węgier, Portugalii, Bułgarii, Bośni i Hercegowiny. Program przygotowany przez ASIFA Polska, której byłam przewodniczącą, pokazywany był w: Brazylii, Korei, Niemczech, Rosji, na Węgrzech, w Portugalii, Indiach, Japonii, Egipcie, Francji, Chinach, Bośni i Hercegowinie, w USA, Argentynie. Wśród instytucji partnerskich w Polsce znaleźli się: Estrada Poznańska, Kino Muza w Poznaniu, Kino Kultura w Warszawie, Kino Muranów w Warszawie, Kino Charlie w Łodzi, Galeria Entropia we Wrocławiu, MFF w Sopocie, Kino MCK w Bydgoszczy, Kino Forum w Białymstoku, Kinoteatr Wrzos w Krakowie, Galeria 5A, Uniwersytet Pedagogiczny w Krakowie, Kino Polonia w Łodzi, Kino Apollo w Poznaniu.

Byłam kuratorką programu *ASIFA Around the World – Poland*. W zestawie prezentowane były filmy: *Wyspa gibbonów* (reż. Małgorzata Bosek), *Wujek* (reż. Maciej Sznaibel), *Brzytwa* (reż. Grzegorz Koncewicz), *Mental Traffic* (reż. Marcin Wojciechowski), *Bajka o smoku oraz bohaterze* (reż. Aga Jarzębowa), *W pętach gorsetów* (reż. Barbara Szewczyk), *Ptaki* (reż. Marta Srtocka), *Lot na księżyc* (reż. Malwina Rzeszutnik), *Mamatatajia* (reż. Tomasz Domański).

Udział w wystawach

niemający wcale / mający niewiele, 15 czerwca 2021

- › Kraków ul. Podbrzezie 3, drugie piętro
- › artyści: Marzena Kolarz, Aleksandra Rodobolska-Dudek, Wiola Sowa, Marcin Wojciechowski, Jacek Złoczowski
- › kuratorka: Wiola Sowa
- › organizator: /NO/ HOPE Cracow Art Week KRAKERS, Fundacja Wschód Sztuki, Wydział Sztuki w Mieście 9.0
- › projekt współfinansowany ze środków Miasta Krakowa
- › prezentowana praca: *Glitch* – instalacja Augmented Reality AR.



niemający wcale/mający niewiele – plakat do wystawy

artysta / artystka na co dzień, 9-20 października 2020

- › ARTzona Ośrodek Kultury im. C. K. Norwida, Kraków
- › kuratorzy: Agnieszka Łukaszewska, Ernest Ogórek
- › artyści: Marek Basiul, Dominika Bobulska, Michał Bratko, Grażyna Brylewska, Marek Chlanda, Stanisław Cholewa, Beata Długosz, Agnieszka Dutka, Jacek Gaj, Robert Kuśmirowski, Agnieszka Łukaszewska, Krzysztof Marchlak, Małgorzata Markiewicz, Michał Misiak, Marta Niedbał, Małgorzata Niespodziewana-Rados, Kinga Nowak, Ernest Ogórek, Alicja Panasiewicz, Adam Panasiewicz, Jakub Pierchała, Barbara Pilch, Anna Sadowska, Wiola Sowa, Piotr Tołoczko, Małgorzata Wielek, Wojciech Wierzbicki, Olga Ząbroń
- › wystawa w ramach Cracow Art Week Krakowskie 2020, Sztuka pojęcie otwarte, program główny, sekcja *Miasto*
- › prezentowane prace: film animowany pt. *XOXO pocałunki i uściski*, film *XOXO – behind the scenes*



artysta / artystka na co dzień

Wystawa ujawniała kulisy pracy artystów różnych pokoleń z różnych stron Polski, pojawiły się na niej prace dokumentujące ich codzienność i nią inspirowane. Była okazją do refleksji nad pytaniem, gdzie przebiega granica między artystycznym działaniem twórcy a jego życiem, a także do obserwacji, jak te sfery na siebie oddziałują. Podczas wernisażu odbyła się także promocja publikacji *Telefon do muzy. Etiologia dzieła*. Zebrane w niej zostały, opatrzone reprodukcjami, teksty ponad dwudziestu artystów, mówiące o kulisach ich pracy – od analizy warsztatu poprzez budowanie koncepcji, inspiracje aż po finalne dzieło.

Spółeczna historia Gniezna – KOBIETY, wrzesień 2018

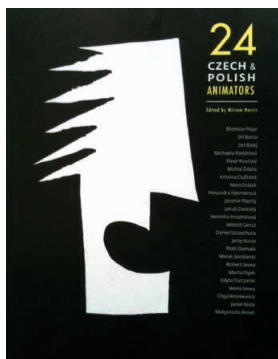
- › przestrzeń publiczna na ul. Chrobrego w Gnieźnie
- › organizator: Krytyka Polityczna Klub w Gnieźnie
- › wernisaż – 9 września 2018 r.
- › prezentowane prace: esej autobiograficzny oraz autoportret.

Wystawa zorganizowana została w stulecie praw wyborczych kobiet i prezentowała sylwetki piętnastu gnieźnianek (ośmiu, które są postaciami historycznymi i siedmiu żyjących). Jej celem było przywrócenie pamięci o wszelkich społeczniczkach, polityczkach, naukowczyniach, artystkach czy wybitnych przedstawicielkach innych profesji, które poczynawszy od przełomu XIX i XX wieku żyły i działały w Gnieźnie, a także o tych aktywistkach, które owocami swej pracy i osobowością wzbogacają to miasto obecnie.

Wśród wymienionych na wystawie kobiet znalazły się: Helena Kowalewska, Anna Piskurz, Karolina Koszela, Gabriela Mikołajczyk, Krystyna Lubińska-Palicka, Alex Freiheit, Wiola Sowa, Paulina Hennig-Kloska, Seweryna Grodzka-Tubacka, Stanisława Sławska-Taczakowa, Maria Springer, Pelagia Eitner-Gdeczyk, Daria Dziegielew-



Byliśmy / Once We Were –
plakat do wystawy



24 Czech & Polish Animators –
katalog wystawy

ska, Maria Chwiałkowska-Grygiel, Ewa Kolanowska. Formą dla tych działań stała się wielkoformatowa wystawa, na której sylwetki poszczególnych kobiet wraz z esejami biograficznymi znalazły się na czterech banerach. Wydane zostały również pocztówki, kolportowane wśród mieszkańców miasta.

Young Polish Animators at Polish School of Animation – Next Generation,
17-31 grudnia 2015

- › The Cultural Centre of Belgrade, Serbia
- › prezentowane prace: werki z planu filmowego *Refreny* i *XOXO pocałunki i uściski*; szkice i kadry z filmów *Refreny*, *XOXO pocałunki i uściski*; materiały referencyjne, film *Refreny*.

Byliśmy / Once We Were, 11 czerwca – 24 sierpnia 2014

- › Biuro Wystaw Artystycznych i Muzeum Okręgowe w Tarnowie
- › kuratorki wystawy: Dorota Krakowska, Anna Bujnowska
- › artyści: Kinga Bielec, Marek Chlanda, Ulrike Grossarth, Assaf Gruber, Stefania Gurdowa, Tadeusz Kantor, William Kendridge, Wilhelm Sasnal, Ireneusz Socha, Wiola Sowa, Dorota Krakowska, Wojciech Wilczyk
- › prezentowana praca: videoart *Endblum*.

24 Czech & Polish Animators, Auckland, Nowa Zelandia, grudzień 2011 – styczeń 2012

24 Czech & Polish Animators (przeniesiona z Nowej Zelandii), 25 lipca – 7 sierpnia 2013, Willamette University Pacific Northwest College of Art, Boundary Crossings Institute and Hollywood Theatre, Portland, USA

Kuratorem wystawy była dr Miriam Harris, prof. AUT, Art&Design w Auckland University of Technology. Wystawa narodziła się z zainteresowania Miriam Harris specyfiką polskiej i czeskiej animacji oraz z potrzeby podzielenia się swoimi spostrzeżeniami z publicznością Nowej Zelandii i USA. Na ekspozycji pokazywane były nie tylko filmy, lecz również szkice i fotosy z planów filmowych. Wystawa prezentowała sylwetki, wybrane filmy i prace następujących reżyserów: Břetislav Pojar, Jiří Barta, Jan Balej, Michaela Pavlátová, Pavel Koutský, Michal Žabka, Kristina Dufková, Noro Držiak, Aleksandra Hetmanová, Jaromír Plachý, Jakub Dvoský, Veronika Hrozinková, Witold Giersz, Daniel Szczechura, Jerzy Kucia, Piotr Dumata, Marek Skrobecki, Robert Sowa, Marta Pajek, Edyta Turczanik, Wiola Sowa, Olga Wroniewicz, Janek Koza, Małgorzata Bosek. Zaprezentowałam tam mój film animowany *Refreny*, a także fotosy z filmu i werki z planu.

Fazy Grafiki w Dreźnie i Instytucie Kultury Polskiej w Lipsku, Niemcy, 2003

- › wystawa zbiorowa
- › kurator: Jerzy Kucia
- › prezentowane prace: kompozycja graficzna *Kropla wody* (etiuda studencka) oraz *Pomiędzy nami*.

Prace w jury festiwalu i komisjach selekcyjnych:

- 2023 CINANIMA 47th International Animated Film Festival, Espinho, Portugalia
OKFA 69. Ogólnopolski Festiwal Filmów Niezależnych, Konin
26. Międzynarodowy Festiwal Filmowy ZOOM – zbliżenia, Jelenia Góra
- 2022 16. Animator Międzynarodowy Festiwal Filmów Animowanych, Poznań
25. Międzynarodowy Festiwal Filmowy ZOOM – zbliżenia, Jelenia Góra
- 2021 24. Międzynarodowy Festiwal Filmowy ZOOM – zbliżenia, Jelenia Góra (przewodnicząca jury)
- 2020 20th International Film Festival *Monstra*, Lisbona, Portugalia
23. Międzynarodowy Festiwal Filmowy ZOOM – zbliżenia, Jelenia Góra
- 2019 66th Martovski Documentary and Short Film Festival Belgrad, Serbia
22. Międzynarodowy Festiwal Filmowy ZOOM – zbliżenia, Jelenia Góra
- 2017 11. Festiwal Filmowy Offelaida, Gniezno
5th International Festival of Animated Film Constantin's Golden Coin, Niš, Serbia
20. Międzynarodowy Festiwal Filmowy ZOOM – zbliżenia, Jelenia Góra
- 2016 European Animation Film Festiwal Belgrad, Serbia
- 2015 18. Międzynarodowy Festiwal Filmowy ZOOM – zbliżenia, Jelenia Góra
- 2013 Animocje MFFA, Bydgoszcz
- 2012 World Festival of Animated Films Wana, Bułgaria (selection committee)
- 2011 Se-Ma-For Animation Film Festiwal, Łódź
- 2010 International Animation Festival Hiroshima (selection committee)
Animated Dreams, Talin, Estonia
Cine Fest Miskolc, Węgry
- 2009 Krakowski Festiwal Filmowy, Kraków
Animation Film Festiwal Banija Luka, Bośnia i Hercegowina (przewodnicząca jury)
Fest Anka, Słowacja
- 2008 Międzynarodowy Festiwal Filmowy Etiuda&Anima, Kraków
OFAFA Festiwal, Kraków
- 2006 Krakowski Festiwal Filmowy (komisja selekcyjna).

Badania naukowe

2022–2023 ***The Tenement House***

- › badania statutowe, indywidualne.

2020–2022 ***Inside drawings***

- › badania statutowe, indywidualne.

2018–2022 ***interlaced/przeplatane***

- › pełniona funkcja: kierownik projektu
- › badania statutowe
- › członkowie zespołu: dr Przemysław Liput, dr Jacek Złoczowski.

2019–2021 ***Kod natury, kod kultury***

- › kierownik projektu: prof. Halina Cader-Pawłowska
- › badania statutowe
- › pełniona funkcja – członek zespołu



Jury: Animator Poznań 2022,
ZOOM Zbliżenia Jelenia Góra
2021



- › efekty badań: organizacja Międzynarodowego Triennale Notacji Artystycznej NOTO 2021.

2019 **Digital Design Labs** – laboratorium interaktywności w edukacji multimedialnej

- › Inicjatywa Doskonałości – Uczelnia Badawcza (IDUB)
- › pełniona funkcja – członek zespołu.

2013–2021 **Notatnik artysty wobec współczesnych metod rejestracji**

- › kierownik projektu: prof. Halina Cader-Pawłowska
- › badania statutowe
- › pełniona funkcja – członek zespołu.

W 2021 i 2022 roku otrzymałam Nagrodę Rektora Uniwersytetu Pedagogicznego w Krakowie za osiągnięcia naukowe i artystyczne.

Od 2023 jestem kierowniczką Zespołu Form Filmowych, działającego w Instytucie Sztuki i Designu, powołanego decyzją Rektora Uniwersytetu Pedagogicznego w Krakowie w 2023 roku.

Od 2023 jestem członkinią Zespołu Collegium XR, działającego w Instytucie Sztuki i Designu, powołanego decyzją Rektora Uniwersytetu Pedagogicznego w Krakowie w 2023 roku.

W 2022 roku byłam inicjatorką umowy o współpracy pomiędzy Międzynarodowym Festiwałem Filmowym Etiuda&Anima w Krakowie a Uniwersytetem Pedagogicznym w Krakowie. Umowa została podpisana w listopadzie 2022 roku.

Publikacje

2021 ***interlaced/przeplatane – Eksperymenty nad technologicznym poszerzeniem kreowania stereoskopowej animacji i przestrzeni wirtualnych***

- › rozdział w recenzowanej publikacji wieloautorskiej pt. *bring to being – eksperymenty z implementowaniem stereoskopowego obrazu, realizowanego na wieloplane, w środowisko Virtual Reality oraz renderingiem 3D VR z silnika Sketch&Toon Cinema 4D.*
- › redakcja: Wioletta Sowa
- › pozostali autorzy: prof. Grzegorz Biliński (*Wstęp*), dr Przemysław Liput (*Pętla. Stereoskopowe działania prekinowe w nowych mediach*), dr Jacek Złoczowski (*Jak bot myśli miastem? Znaczenie pojęcia miejsca i posthumanistyczna percepcja w przestrzeniach hybrydycznych*)
- › liczba stron: 86

- › język: polski i angielski
- › wydawca: Uniwersytet Pedagogiczny im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie, Wydział Sztuki.
- › patronat honorowy: Narodowe Centrum Kultury Filmowej, Krakowski Festiwal Filmowy.

Tematem głównym publikacji *interlaced/przeplatane* jest prezentacja wyników eksperymentów nad technologicznym poszerzeniem kreowania stereoskopowej animacji i przestrzeni wirtualnych. Publikacja zawiera również opisy sylwetek i podstaw artystycznych zespołu, który tworzą: dr Wioletta Sowa (kierowniczka zespołu), dr Przemysław Liput i dr Jacek Złoczowski, uwypuklając indywidualne, artystyczne podejście badawcze. Autorem wstępu jest prof. Adam Biliński z Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie. Strona graficzna została wzbogacona o rozwiązania właściwe dla mediów stereoskopowych: anaglifową okładkę, ilustracje, które są triggerami Augmented Reality oraz linki ilustrujące testy Virtual Reality.

W moim rozdziale pt. *bring to being – eksperymenty z implementowaniem stereoskopowego obrazu, realizowanego na wieloplane, w środowisko Virtual Reality oraz renderingiem 3D VR z silnika Sketch&Toon Cinema 4D* opisałam przeprowadzone eksperymenty. Ponadto odniosłam się do projektu, nad którym pracuję obecnie pt. *Dwie Marie, łączącego doświadczenia filmowe z rozszerzoną rzeczywistością*.

Publikacja jest załączona do dokumentacji w formacie pdf oraz dostępna w repozytorium cyfrowym Uniwersytetu Pedagogicznego pod linkiem: <http://hdl.handle.net/11716/10861>

2020 **Telefon do muzy. Etiologia Dzieła**

- › rozdział w publikacji wieloautorskiej pt. *Etiologia dzieła na przykładzie krótkometrażowych filmów animowanych i mixed media*
- › publikacja nierecenzowana
- › liczba stron: 100
- › język: polski
- › redakcja: Agnieszka Łukaszewska
- › wydawnictwo: Uniwersytet Pedagogiczny im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie, ARTzona – Ośrodek Kultury im. C.K. Norwida.

2016 **Obsession, perversion, rebellion. Twisted Dreams of Central European Animation**

- › rozdział w recenzowanej publikacji pokonferencyjnej pt. *Women Approach the World*
- › redakcja: Olga Bobrowska, Michał Bobrowski
- › liczba stron: 228
- › język: angielski
- › wydawca: Galeria Bielska BWA, Bielsko-Biała

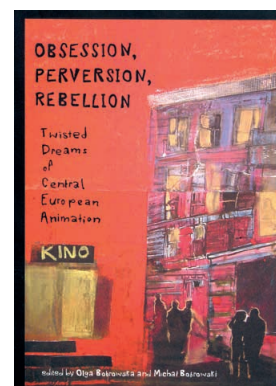
Udział w konferencjach

2022 **Jak to się robi?**

- › organizator: Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku
- › konferencja krajowa
- › język: polski
- › uczestnictwo z referatem: *Pogranicza animacji*.



Publikacja *interlaced / przeplatane*, eksperymenty nad technologicznym poszerzeniem kreowania stereoskopowej animacji i przestrzeni wirtualnych



Obsession, perversion, rebellion. Twisted Dreams of Central European Animation, publikacja pokonferencyjna

2019 *Vision of Reality*

- › organizator: Kreatywna Europa, Warszawa
- › konferencja międzynarodowa
- › język: angielski
- › uczestnictwo bez referatu.

2018 *Telefon do muzy. Etiologia dzieła*

- › organizator: Instytut Grafiki i Wzornictwa UP, Kraków
- › konferencja krajowa
- › język konferencyjny: polski
- › uczestnictwo z referatem: *Etiologia dzieła na przykładzie krótkometrażowych filmów animowanych i mixed media.*

2018 *Digitalne Archiwa Małopolski*

- › organizator: Katedra Multimediów Wydziału Sztuki Uniwersytetu Pedagogicznego w Krakowie
- › miejsce konferencji: Bunkier Sztuki, Kraków
- › konferencja krajowa
- › język konferencyjny: polski
- › uczestnictwo bez referatu.

2015 *Pokręcone sny historii. Subwersywność i deformacja w filmach animowanych z krajów Grupy Wyszehradzkiej*

- › organizatorzy: Uniwersytet Pedagogiczny w Krakowie, Galeria Bielska BWA, Bielsko-Biała
- › konferencja międzynarodowa
- › język konferencyjny: angielski
- › uczestnictwo z referatem: *Women Approach the World.*



Konferencja: *Jak to się
robi?*, SLAM Animation ASP
Gdańsk

2012 *Jilin International Summit forum of Animation, Comics & Games Education and Industry*

- › Jilin Animation Institute, Changchun, Chiny
- › konferencja międzynarodowa
- › język konferencyjny: angielski
- › uczestnictwo z referatem: *Animation education and game industry in Poland*
- › Visiting Profesor na uniwersytecie Jilin Animation Intitute w 2012 roku.

Stypendia

- 2017 Stypendium Scenariuszowe Polskiego Instytutu Sztuki Filmowej na scenariusz pełnometrażowego filmu animowanego pt. *Zielony i Nikt*
- 2013 Stypendium z budżetu Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego na rozwój projektu *XOXO pocałunki i uściski*
- 2010 Stypendium Goethe Institut w Berlinie, Niemcy – stypendium językowo-kulturalne. Program kulturalny opracowany z ośrodkiem Hebel am Uffer w Berlinie
- 2009 Stypendium z budżetu Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego na scenariusz filmu *Dwie Marie*
- 2001 Stypendium Artystyczne Miasta Krakowa w dziedzinie filmu.

Udział w międzynarodowych warsztatach

2018 *Cinematic VR i Cinematic VR PRO*

- › organizator: Speakers Avenue
- › miejsce: Akademia Sztuk Pięknych w Warszawie
- › warsztaty poświęcone tworzeniu doświadczeń VR.

2012 *Poetic encounters*

- › udział w warsztatach organizowanych przez Literatur Werkstatt we współpracy z Instytutem Kultury Polskiej w Berlinie
- › realizacja filmu pt. *nicht farbe*.

2000 *Międzynarodowe Warsztaty Filmu Animowanego*

- › udział w warsztatach organizowanych przez Akademię Sztuk Pięknych w Krakowie oraz Szwajcarską Fundację Sztuki Pro Helvetia.

Pełnienie funkcji eksperta oraz członkostwo w prestiżowych organizacjach:

- 2010–2022 ekspertka Polskiego Instytutu Sztuki Filmowej z nominacji Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego
- › 2022 członkini komisji oceniającej projekty filmowe pełnometrażowe: Filmy dla Młodego Widza i Widowni Familijnej (posiedzenie drugie)
- › 2020 liderka komisji produkcji filmowej

› 2014 i 2018 liderka komisji rozwoju projektu.

2013 ekspertka Centrum Edukacji Artystycznej

- › na zlecenie Dyrektora Departamentu Szkolnictwa Artystycznego i Edukacji Kulturalnej MKiDN
- › recenzje projektów podstaw programowych dla przedmiotów artystycznych: publikacje multimedialne i podstawy fotografii, które następnie były podstawą dla nauczycieli do tworzenia programów nauczania.

2012 Sędzia Sądu Konkursowego na wykonanie prezentacji multimedialnych dla Muzeum II Wojny Światowej w Gdańsku

- › organizator: Muzeum II Wojny Światowej w Gdańsku
- › w składzie sądu zasiadali ponadto: Andrzej Pągowski, Jacek Bławut, Konstanty Młynarczyk, Maciej Drygas oraz dyrektor Muzeum II Wojny Światowej, prof. Paweł Machcewicz.

2008-2012 przewodnicząca polskiej sekcji ASIFA (Association Internationale du Film d'Animation, międzynarodowego stowarzyszenia zrzeszającego twórców filmu animowanego na świecie).

2005-2008 członkini Zarządu Krakowskiego Oddziału Stowarzyszenia Filmowców Polskich.

od 2004 członkini Stowarzyszenia Filmowców Polskich.

6. Informacja o osiągnięciach dydaktycznych, organizacyjnych oraz popularyzujących naukę lub sztukę

W 2013 roku podjęłam pracę w Katedrze Multimediów Wydziału Sztuki Uniwersytetu Pedagogicznego w Krakowie. W pierwszych latach zatrudnienia prowadziłam zajęcia zarówno z animacji, jak i fotografii. Choć głównym obszarem moich działań artystycznych jest film animowany, moje doświadczenie zawodowe spełniało warunki wymagane w obydwu specjalnościach. Realizowany przeze mnie program w ramach zajęć z fotografii obejmował: fotografię analogową wielkoformatową, cyfrową oraz techniki fotograficzne (fotogram, camera obscura, guma chromianowa, solaryzacja/pseudosolaryzacja, negatyw – pozytyw, heliogram). Zadania realizowane były w studio fotograficznym z oświetleniem stałym i wyładowczym. Program uczył twórczego wykorzystania medium fotografii analogowej i cyfrowej oraz technik specjalnych przy pracy nad indywidualnymi projektami, a także umiejętnego posługiwania się światłem jako medium kreacji w pracy w studio fotograficznym i poza nim. Zagadnienia techniczne wprowadzane w trakcie realizacji projektów służyły pogłębieniu wiedzy profesjonalnej w zakresie: budowy i działania aparatu fotograficznego, specyfiki światła naturalnego i sztucznego, pomiaru światła, balansu bieli, głębi ostrości, oświetlenia i aranżacji planu zdjęciowego, kompozycji obrazu fotograficznego, pracy w ciemni negatywowej i pozytywowej, podstaw obróbki i przygotowania plików cyfrowych do druku, formatów zapisu plików. W prowadzonej przeze mnie pracowni multimediów realizowane były zadania z fotografii cyfrowej, obejmujące m.in. fotografię trikową oraz videoart, wykorzystujący triki fotograficzne. Poza pracami wykonywanymi na zajęciach, studenci realizowali zadania domowe, pogłębiające ich wrażliwość patrzenia i kadrowania (kompozycja, światło i cień, ostre – nieostre, ruch), a także zadania rozwijające umiejętność budowania narracji fotograficznej w sekwencji zdjęć.

Osobiste doświadczenia filmowe, obejmujące zarówno animację analogową, jak i cyfrową, przełożyły się na opracowany przeze mnie program realizowany na zajęciach z animacji. W ramach prowadzonych kursów studenci zdobywają praktyczną i teoretyczną wiedzę w zakresie realizacji projektów, wykorzystujących animację tworzoną w technikach manualnych i komputerowych. W pracowni realizowane są etiudy filmowe, music video, jak również projekty cinematic VR i prace rozszerzonej rzeczywistości AR (Augmented Reality). Studenci uczą się realizacji poszczególnych etapów, rozwijają swój indywidualny styl wizualny i narracyjny. W zależności od stopnia zaawansowania kursu, uczą się zagadnień właściwych dla tego medium i przechodzą przez wszystkie etapy realizacji: treatment/scenariusz, storyboard, animatik, animacja, montaż, udźwiękowanie projektu. Podczas zajęć z podstaw animacji zapoznają się z dwunastoma pryncypiami animacji, planowaniem akcji w czasie, rytmu animacji, projektowaniem postaci, technikami realizacyjnymi, takimi jak: animacja rysunkowa, wycinanka, animacja na wieloplane, zasady oświetlenia planu filmowego, itp. W pracowniach artystycznych, w kolejnych latach studiów, studenci wykonują swoje własne projekty i pogłębiają umiejętności budowania akcji w czasie, świadomego używania kadrowania i kierunków w filmie, projektowania scenografii i bohaterów. Doskonałą również umiejętność tworzenia ruchu charakterystycznego i znajomość programów. Poza zadaniem głównym realizują także zadania uzupełniające. W zależności od kursu są to: projekt w rozszerzonej rzeczywistości AR na aplikację Artivive, krótki film do wybranej muzyki z zastosowaniem synergii i kontrapunktu obrazu do dźwięku, film eksperymentalny inspirowany awangardą filmową XX-lecia międzywojennego. Zadania te mają na celu zainteresowanie studentów nowymi terytoriami animacji, rozwój umiejętności tworzenia ruchu, uświadomienie działania muzyki z obrazem, rozbudzenie potrzeby nieskrępowanego eksperymentowania.

Cykl wykładów, będących elementem programu, pozwala uzupełnić wiedzę z zakresu świadomego kadrowania, animacji, montażu, stosowanych technik i rozwiązań plastycznych oraz funkcji muzyki i dźwięku. Celem kursu jest zdobycie umiejętności samodzielnej i świadomej pracy nad własnymi projektami z wykorzystaniem animacji jako środka ekspresji twórczej. Jednocześnie, ważne jest też nabywanie, w ramach realizowanych ćwiczeń, umiejętności współdziałania i pracy w zespole, co traktuję jako przygotowanie do przyszłej pracy zawodowej. Pracownia animacji jest chętnie wybierana jako pracownia dyplomowa. Zrealizowane przez studentów pod moją

Magdalena Warzecha,
fotografia cyfrowa, zadanie
pt. *Sztuczki*



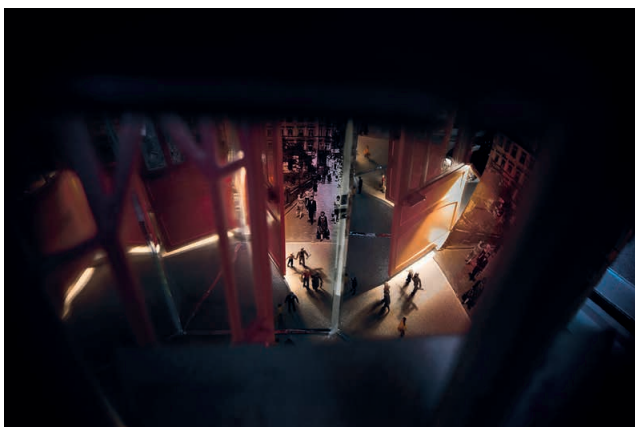
Agata Sokół, fotografia
cyfrowa, zadanie pt.
Sztuczki





Anna Zasadni, fotografia
cyfrowa, zadanie pt.
Przestrzeń subiektywna

Sylwia Ogiela, fotografia
cyfrowa, zadanie pt. *Sztuczki*



Magdalena Warzecha,
fotografia cyfrowa, prace
z serii: *Pewnego dnia będziesz
wystarczająco duża, aby
znowu zacząć czytać bajki*



Dominika Wilkosz, fotografia
analogowa, zadanie pt. *Portret*

opieką prace dyplomowe były wielokrotnie nagradzane na festiwalach filmowych w Polsce i na świecie, ułatwiając absolwentom start zawodowy w tak prestiżowych programach, jak *Młoda Animacja* w Studio Munka (studio debiutów filmowych działające pod auspicjami Stowarzyszenia Filmowców Polskich w Warszawie) czy w studiach filmowych: Animoon, EGoFILM, Centrum Animacji itd. Ogromną wagę przykładałam do promocji ich twórczości, czemu służą organizowane przeze mnie pokazy filmów Kino Flyer czy kuratorowane przeze mnie indywidualne wystawy studentów.

Praca ze studentami jest dla mnie ważna również z innego powodu – jest to najaktywniejsza część odbiorców sztuki. Obserwowanie zmian pokoleniowych, zmian sposobu pracy, zmian estetyki wizualnej i percepcji, jest ciekawe dla mnie jako człowieka i artystki. Kontakt ze studentami, ich punkt widzenia, konfrontacja poglądów artystycznych są tym, co wzbogaca obydwie strony.

W latach 2019-2021 byłam kierowniczką samodzielnej katedry multimediów, która po transformacji Uniwersytetu Pedagogicznego stała się częścią Instytutu Sztuki Mediów, a później, w wyniku dalszych zmian, Instytutu Sztuki i Designu. Jako kierowniczka katedry wspierałam pracowników naukowo-dydaktycznych w prowadzonych przez nich projektach badawczych oraz w rozwoju ich kariery naukowej, a także opracowywałam przydziały czynności. Koordynowałam również sprawy dotyczące kierunku studiów licencjackich Digital Design, który jest prowadzony przez naszą katedrę, nadzorowałam Dni Otwarte, prowadziłam konsultacje dla kandydatów, egzaminy wstępne, obrony, konsultacje środowiskowe programu nauczania i in. Byłam członkinią Rady Instytutu Sztuki Mediów.

Dydaktyka z podziałem na lata akademickie:

2023/2024

Animacja – Art&Design, 1 i 2 sem., studia magisterskie, stacjonarne

Animacja – Art&Design, 3 sem., studia magisterskie, stacjonarne

Pracownia artystyczna II animacja – Grafika, 5 i 6 sem., studia licencjackie, stacjonarne

Pracownia animacji A i B – Sztuka i Media, 3 i 4 sem., studia licencjackie, stacjonarne

Pracownia animacji C i D – Sztuka i Media, 5 i 6 sem., studia licencjackie, stacjonarne

Licencjacka pracownia dyplomowa – Grafika lic., 6 sem., studia licencjackie, stacjonarne

Magisterska pracownia dyplomowa – Art&Design, 4 sem., studia magisterskie, stacjonarne.

2022/2023

Animacja – Art&Design, 1 i 2 sem., studia magisterskie, stacjonarne

Animacja – Grafika, 2 sem., studia magisterskie, stacjonarne

Animacja – Art&Design, 3 sem., studia magisterskie, stacjonarne

Pracownia artystyczna II animacja – Grafika, 5 i 6 sem., studia licencjackie, stacjonarne

Podstawy animacji A i B – Sztuka i Media, 1 i 2 sem., studia licencjackie, stacjonarne

Pracownia animacji A i B – Sztuka i Media, 3 i 4 sem., studia licencjackie, stacjonarne

Pracownia animacji C i D – Sztuka i Media, 5 i 6 sem., studia licencjackie, stacjonarne

Licencjacka pracownia dyplomowa – Grafika lic., 6 sem., studia licencjackie, stacjonarne

Magisterska pracownia dyplomowa – Art&Design, 4 sem., studia magisterskie, stacjonarne.

2021/2022

Animacja – Art&Design, 1 i 2 sem., studia magisterskie, stacjonarne

Animacja – Grafika, 2 sem., studia magisterskie, stacjonarne

Animacja artystyczna – Art&Design, 3 sem., studia magisterskie, stacjonarne

Pracownia artystyczna II animacja – Grafika, 5 i 6 sem., studia licencjackie, stacjonarne

Pracownia animacji A i B – Sztuka i Media, 3 i 4 sem., studia licencjackie, stacjonarne

Pracownia animacji C i D – Sztuka i Media, 5 i 6 sem., studia licencjackie, stacjonarne

Licencjacka pracownia dyplomowa A i B – Sztuka i Media, sem. 5 i 6, studia licencjackie, stacjonarne

Licencjacka pracownia dyplomowa – Grafika, 6 sem., studia licencjackie, stacjonarne

Magisterska pracownia dyplomowa – Art&Design, 4 sem., studia magisterskie, stacjonarne.

2020/2021

Animacja artystyczna – Art&Design, 1 i 2 sem., studia magisterskie, stacjonarne

Animacja artystyczna – Grafika, 2 sem., studia magisterskie, stacjonarne

Animacja artystyczna – Art&Design, 3 sem., studia magisterskie, stacjonarne

Animacja artystyczna – Grafika franc., 2 sem., studia magisterskie, stacjonarne

Podstawy animacji – Grafika, 4 sem., studia licencjackie, stacjonarne

Pracownia artystyczna II animacja – Grafika, 5 i 6 sem., studia licencjackie, stacjonarne

Pracownia animacji A i B – Sztuka i Media, 3 i 4 sem., studia licencjackie, stacjonarne

Pracownia animacji C i D – Sztuka i Media, 5 i 6 sem., studia licencjackie, stacjonarne

Licencjacka pracownia dyplomowa A i B – Sztuka i Media, sem. 5 i 6, studia licencjackie, stacjonarne

Licencjacka pracownia dyplomowa – Grafika, 6 sem., studia licencjackie, stacjonarne

Magisterska pracownia dyplomowa – Art&Design, 4 sem., studia magisterskie, stacjonarne.

2019/2020:

Animacja artystyczna – Art&Design, 1 i 2 sem., studia magisterskie, stacjonarne

Animacja artystyczna – Grafika, 2 sem., studia magisterskie, stacjonarne

Animacja artystyczna – Art&Design, 3 sem., studia magisterskie, stacjonarne

Pracownia artystyczna II animacja – Grafika, 5 i 6 sem., studia licencjackie, stacjonarne

Pracownia animacji A i B – Sztuka i Media, 3 i 4 sem., studia licencjackie, stacjonarne

Pracownia animacji C i D – Sztuka i Media, 5 i 6 sem., studia licencjackie, stacjonarne

Licencjacka pracownia dyplomowa – Digital Design lic., 5 i 6 sem., studia licencjackie, stacjonarne

Licencjacka pracownia dyplomowa – Grafika lic., 6 sem., studia licencjackie, stacjonarne

Licencjacka pracownia dyplomowa A i B – Sztuka i Media, sem. 5 i 6, studia licencjackie, stacjonarne

Magisterska pracownia dyplomowa – Art&Design, 4 sem., studia magisterskie, stacjonarne.

2018/2019:

Animacja artystyczna – Art&Design, 1 i 2 sem., studia magisterskie, stacjonarne

Animacja artystyczna – Art&Design, 3 sem., studia magisterskie, stacjonarne

Pracownia artystyczna II animacja – Grafika, 5 i 6 sem., studia licencjackie, stacjonarne

Pracownia animacji A i B – Sztuka i Media, 3 i 4 sem., studia licencjackie, stacjonarne

Pracownia animacji C i D – Sztuka i Media, 5 i 6 sem., studia licencjackie, stacjonarne

Licencjacka pracownia dyplomowa – Digital Design lic., 5 i 6 sem., studia licencjackie, stacjonarne

Licencjacka pracownia dyplomowa – Grafika lic., 6 sem., studia licencjackie, stacjonarne

Magisterska pracownia dyplomowa – Grafika, 3 i 4 sem., studia magisterskie, stacjonarne.

2017/2018

Animacja artystyczna – Art&Design, 1 i 2 sem., studia magisterskie, stacjonarne

Pracownia artystyczna II animacja – Grafika, 5 i 6 sem., studia licencjackie, stacjonarne

Licencjacka pracownia dyplomowa – Digital Design, 5 i 6 sem., studia licencjackie, stacjonarne

Licencjacka pracownia dyplomowa – Grafika, 6 sem., studia licencjackie, stacjonarne

Magisterska pracownia dyplomowa – Grafika, 2 i 3 sem., studia magisterskie, stacjonarne.

2016/2017

Pracownia artystyczna animacja A i B – Grafika, 1 i 2 sem., studia magisterskie, stacjonarne

Grafika multimedialna A i B (fotografia) – Grafika, 1 i 2 sem., studia magisterskie, stacjonarne

Pracownia artystyczna animacja A i B – Grafika, 1 i 2 sem., studia magisterskie, niestacjonarne

Licencjacka pracownia dyplomowa – Digital Design, 5 i 6 sem., studia licencjackie, stacjonarne.

2015/2016

Fotografia cyfrowa – Grafika (francuska), 1 sem., studia magisterskie, stacjonarne
Grafika multimedialna A i B (fotografia) – Grafika, 1 i 2 sem., studia magisterskie, stacjonarne
Pracownia artystyczna animacja A i B – Grafika, 1 i 2 sem., studia magisterskie, niestacjonarne.

2014/2015

Grafika multimedialna (fotografia) – Grafika, 1 i 2 sem., studia magisterskie, stacjonarne
Fotografia A i B – Grafika, 3 i 4 sem., studia licencjackie, stacjonarne
Podstawy animacji A – Grafika, 4 sem., studia licencjackie, stacjonarne
Pracownia artystyczna II – Fotografia A i B – Grafika, 5 i 6 sem., studia licencjackie, stacjonarne
Fotografia – Grafika, 2 rok, studia licencjackie, niestacjonarne.

2013/2014

Podstawy fotografii – Grafika, 2 rok, licencjat, studia stacjonarne
Podstawy fotografii – zajęcia ze studentami programu „Erasmus”, zajęcia w języku angielskim, studia stacjonarne
Pracownia artystyczna II, film animowany – Grafika, 1 rok, studia magisterskie, stacjonarne
Pracownia artystyczna, film animowany – Grafika, 1 rok, studia magisterskie, niestacjonarne
Wprowadzenie do animacji – Digital Design, 1rok, studia magisterskie, stacjonarne
Multimedia i fotografia cyfrowa – Kreatywne Przetwarzanie Obrazu Cyfrowego, studia podyplomowe.

Wypromowane prace dyplomowe

- 2023 Agata Rupala – *The Ball of Support*, film animowany, dyplom magisterski, Art&Design
Maria Lenarcik – *Tadaima*, film animowany, dyplom magisterski, Art&Design
Gabriela Matysiak – *Fly*, film animowany, dyplom magisterski, Art&Design
Kamil Kurzydło – *Historia Fiata 126p*, film animowany, dyplom magisterski, Art&Design
Kamila Tomczyk – *Physarum Polycephalum*, film animowany, dyplom licencjacki, Grafika.
- 2022 Agnieszka Zaręba – *The Cave of Tales*, film animowany, dyplom magisterski, Art&Design
Karolina Żurek – *Prędkość graniczna*, film animowany, dyplom magisterski, Art&Design
Anna Siecińska – *A Book of Crime*, film animowany, dyplom magisterski, Art&Design.
Tworek Monika – *7 times* – zbiór animacji występujących w komiksie, dyplom licencjacki, Sztuka i Media
Maja Sołtowska – *Światłocienie*, film animowany, dyplom licencjacki, Sztuka i Media
Anna Pyzik – *Monada*, film animowany, dyplom licencjacki, Grafika



Agnieszka Zaręba,
The Cave of Tales



Dominik Kotlarz, *Fanaticum*

Justyna Przystawska – *Jojo i Lola*, film animowany, dyplom licencjacki, Grafika

Szuba Sara – *Podróż*, film animowany, dyplom licencjacki, Grafika

Maria Czerwonka – *Nie chciałem*, film animowany, dyplom licencjacki, Grafika

Dominika Juras – *Other I*, film animowany, dyplom licencjacki, Sztuka i Media

Aleksandra Hałaszewska – *Team*, animowany teaser i koncept art, dyplom licencjacki, Grafika

2021 Justyna Kossakowska – *Justyna1*, film animowany, dyplom magisterski, Art&Design

Dorota Mazur – *Devil*, film animowany, dyplom licencjacki, Digital Design

Maria Michalska – *Partykuły*, film animowany, dyplom licencjacki, Sztuka i Media

Dominik Kotlarz – *Fanaticum*, film animowany, dyplom licencjacki, Grafika

Anna Spędzia – *Bez ruchu, bez słońca*, film animowany, dyplom licencjacki, Grafika.

2020 Kacper Kordus – *Long story...*, narracja miejska Augmented Reality, dyplom magisterski, Art&Design

Jakub Ciośniński – *Ten obrazek jest bardzo ładny*, film dokumentalny, dyplom magisterski, Art&Design

Anna Siecińska – *Nekromans*, film animowany, dyplom licencjacki, Digital Design

Agnieszka Zaręba – *The Moonster*, film animowany, dyplom licencjacki, Sztuka i Media.

2019 Martyna Pianka – *coming out*, seria czterech portretów i animacji z zastosowaniem Augmented Reality, dyplom licencjacki, Digital Design

Małgorzata Gąsior – *Co jest nie tak?*, film animowany, dyplom licencjacki, Digital Design,

Żaneta Golemić – *Multiwersum*, film animowany, dyplom licencjacki, Grafika.

2018 Joanna Dziedziak – *Jackals Coat*, film animowany, dyplom magisterski, Grafika

Katarzyna Kurop – *Drzemka*, film animowany, dyplom magisterski, Grafika

Monika Sznajder – *Legenda złotej kaczki* – koncept oraz intro gry komputerowej, dyplom licencjacki, Digital Design

Kacper Kordus – Seria mini etiud realizowana w formie animowanych plakatów do filmów: *Fargo* Ethana i Joela Coen (1996), *Enter the Void* Gaspara Noé, *Reservoir Dogs* Quentin Tarantino (1992) *Clerks* Kevina Smitha (1994), dyplom licencjacki, Grafika.

2017 Agnieszka Królikowska – *Puzzle*, film animowany, dyplom licencjacki, Digital Design

Alicja Kuńska – *Ecila*, film animowany, dyplom licencjacki, Digital Design

Damian Łasak – *W 15 dni dookoła świata*, film animowany, dyplom licencjacki, Digital Design

Iwona Kapuśniak – *Obrazy*, film animowany-dokumentalny, licencjat, Digital Design.

Nagrody dla studentów i pokazy festiwalowe za prace zrealizowane pod moim kierunkiem

Jakub Ciośniński za film dyplomowy pt. *Ten obrazek jest bardzo ładny*

2023 Najlepszy film dokumentalny i Nagroda publiczności, Festiwal Filmowy Ogień w Głowie, Zgierz

kwalifikacja do konkursu Filmoffo Festiwal Kina Offowego, Opole Lubelskie

2022 Grand Prix w kategorii filmu amatorskiego oraz nominacja do Nagrody im. Jana Machulskiego w kategorii najlepszy film dokumentalny OKFA 68. Ogólnopolski Konkurs Filmów Niezależnych 2022 w Koninie

Nagroda Główna w konkursie filmu dokumentalnego na Międzynarodowym Festiwalu Filmowym ZOOM Zbliżenia, Jelenia Góra

kwalifikacja do konkursu SHORTLISTA, 22. Międzynarodowy Festiwal Filmowy Nowe Horyzonty we Wrocławiu

kwalifikacja do Międzynarodowego Konkursu Filmów Krótkometrażowych 16. Festiwal Filmu i Sztuki Dwa Brzegi w Kazimierzu Dolnym

kwalifikacja do konkursu Festiwalu Filmowego Wajda na Nowo, Suwałki

Nagroda dla najlepszego dokumentu offowego oraz nominacja do Nagrody im. Jana Machulskiego w kategorii najlepszy film dokumentalny na 14. Solanin Film Festiwal

Wyróżnienie na Festiwalu Filmów Amatorskich im. Leona Wojtali, Białystok

kwalifikacja do konkursu Festiwalu Filmów Optymistycznych HappyEnd, Rzeszów

kwalifikacja do konkursu WAMA Festiwal, Olsztyn

Nagroda publiczności, Festiwal Filmów Frapujących FRAPA, Gorzów Wielkopolski

kwalifikacja do konkursu CINEMAFORUM, Warszawa

kwalifikacja do konkursu Bana Film Festiwal, Pleszew

nominacja do Nagrody im. Jana Machulskiego w kategorii najlepszy film dokumentalny, 9. WAMA Film Festival w Olsztynie

kwalifikacja do konkursu Szczecin Film Festival

2021 kwalifikacja do programu *Panorama polskiego dokumentu*, Krakowski Festiwal Filmowy

2021 Nagroda za montaż na Festiwalu Filmowym Przeźrocza w Bydgoszczy

kwalifikacja do konkursu OFF Cinema Festival Centrum Kultury ZAMEK w Poznaniu

Nagroda Specjalna dla Debiutu za najlepszy krótkometrażowy film dokumentalny Timeless Festival CETA, Wrocław

kwalifikacja do konkursu Szczecin Film Festival

kwalifikacja do konkursu Festiwalu Filmowego Opolskie Lamy, Opole.

Agnieszka Zaręba za film dyplomowy pt. *The Moonster*

2023 kwalifikacja do konkursu Student World Impact Film Festival, USA

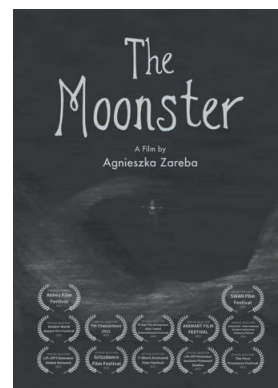
2022 kwalifikacja do konkursu 7th Chaniartoon, Chania, Grecja

2021 kwalifikacja do konkursu Grizzdance Film Festival, Rochester, Michigan, USA

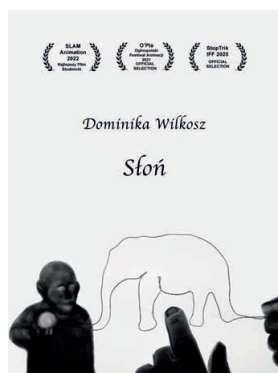
Honorable Mention Abbey Film Festival, Londyn, Wielka Brytania

kwalifikacja do konkursu T-Short Animated film Online Festival

kwalifikacja do konkursu Anim!Arte – International Student Animation Festival of Brazil, Rio de Janeiro, Brazylia



Agnieszka Zaręba,
The Moonster



Dominika Wilkosz, *Słoń*

kwalifikacja do konkursu ANIMART FESTIVAL, Ateny, Grecja

kwalifikacja do konkursu Lift-Off Filmmaker Sessions by Global Network, Pinewood Studios, United Kingdom

kwalifikacja do konkursu The Paus Premieres Festival, Manchester, United Kingdom

2020 Nagroda Viewer's Choice Award SWAN Film Festival, Brisbane, Australia

kwalifikacja do konkursu Prime The Animation! New Talent International Festival, Walencja, Hiszpania.

Dominik Kotlarz za film dyplomowy pt. *Fanatikum*

2022 kwalifikacja do konkursu Anima.PL Międzynarodowy Festiwal Filmowy Etiuda&Anima.

Dominika Wilkosz za film pt. *Słoń*

2022 Nagroda dla najlepszego filmu dyplomowego na Festiwalu Animacji Żwej SLAM Animation w Gdańsku

pokaz specjalny O'Pla Focus on Poland, 29. International Trickfilm Festival Stuttgart, Niemcy

pokaz specjalny O'Pla Focus on Poland, 17. Mumbai International Film Festival, Indie

2021 pokaz specjalny O'Pla Focus on Poland, 15th ANIMART FESTIVAL, Ateny, Grecja

kwalifikacja do konkursu O'Pla Ogólnopolskiego Niezależnego Festiwalu Animacji, Łódź, Kraków, Warszawa

2020 kwalifikacja do 67. Ogólnopolskiego Konkursu Filmów Niezależnych OKFA, Konin

kwalifikacja do konkursu International Film Festival Stop Trik, Maribor, Słowenia

2019 kwalifikacja do konkursu Long Story Short Film Festiwal, Wrocław.

Katarzyna Kurop za film pt. *Drzemka*

2020 kwalifikacja do konkursu Anima.PL Międzynarodowy Festiwal Filmowy Etiuda&Anima, Kraków.

2019 kwalifikacja do konkursu Animator PL International Animation Film Festival Animator w Poznaniu

finalistka konkursu (10 najlepszych filmów) International Festival Corto in Academia, Macerata, Włochy

Grand Prix Digital Attack Art Festival, Kraków

kwalifikacja do konkursu Long Story Short Film Festiwal Wrocław.

Iwona Kapuśniak za film pt. *Obrazy*

2019 Wyróżnienie na Digital Attack Art Festival w Krakowie

2018 Druga nagroda na International Festival Corto in Academia, Macerata, Włochy.

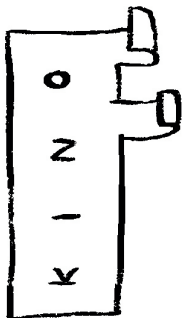
W 2023 roku Justyna Przystawska, Anna Pyzik i Sara Szuba (Art&Design) reprezentowały Pracownię Animacji w zespołowym konkursie 24-godzinnego hecetonu animacji na Festiwalu Animacji Żwej SLAM Animation. Organizator była Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku. W wydarzeniu brało udział ponad dwadzieścia reprezentacji uczelni z Polski, Ukrainy i Niemiec. Wyjazd organizowany był w ramach Koła Naukowego Kwadrat.

W 2022 roku Justyna Przystawska (Grafika), Julia Adrianna Hołyńska (Grafika), Maria Lenarcik (Art&Design) reprezentowały Pracownię Animacji w zespołowym konkursie 24-godzinnego hekatonu animacji na Festiwalu Animacji Żywej SLAM Animation. Organizatorem była Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku. W wydarzeniu brało udział szesnaście reprezentacji uczelni z Polski, Ukrainy i Niemiec.

Poza tym w/w studentki wzięły udział w konkursie na czołówkę festiwalu (Justyna Przystawska, Anna Pyzik) oraz w konkursie na ćwiczenie studenckie (Anna Pyzik) i film dyplomowy (Agnieszka Zaręba).

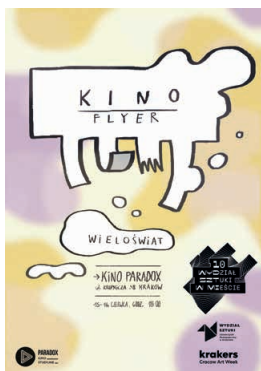
Recenzje prac dyplomowych

- 2022 Iga Filimowska – *Dinodano*, projekt gry online, promotor: dr Przemysław Liput, studia magisterskie, Art&Design
- 2021 Magdalena Walis – *Cyfrowy projekt instalacji artystycznej Error code ICD-10_F*, promotor dr Jacek Złoczowski, licencjat, Digital Design
- Elżbieta Ćwik – *Czy formy nie ponoszą odpowiedzialności?* Instalacja artystyczna, promotor: dr Przemysław Liput, licencjat, Digital Design
- Jakub Jarnot – *Artur Grottger – historia narysowana nie całkiem na serio*, książka dla dzieci z elementami rozszerzonej rzeczywistości AR, promotor: dr Przemysław Liput, licencjat, Digital Design
- Julia Andiranna Hołyńska – *Rodzina Pana Kylo*, scrapbook z rozszerzoną rzeczywistością AR, promotor: dr Przemysław Liput, licencjat, Digital Design
- Agata Rupala – *Mały Szary Ptasek*, film animowany, promotor: dr Przemysław Liput, licencjat, Digital Design
- 2020 Sebastian Duran – *RHEA – projekt gry komputerowej*, promotor: dr Przemysław Liput, dypl. magisterski, Art&Design
- Margarita Mukha – *Granice*, film animowany, promotor: dr hab. Sebastian Wywiórski, licencjat, Sztuka i Media
- 2019 Jan Trybus – *Miejsce emocji – instalacja multimedialna*, promotor: dr Przemysław Liput, dypl. magisterski, Digital Design II stopień
- Hubert Pawłowski – *Nookera Środowisko gry komputerowej*, promotor: dr Przemysław Liput, dypl. magisterski, Digital Design II stopień
- Klaudia Kwaśniak – *Projekt interaktywnej strony internetowej Geneza Świata The Elder Scrolls*, promotor: dr Przemysław Liput, licencjat, Digital Design
- Justyna Kossakowska – *Norma*, film animowany, promotor: dr Przemysław Liput, licencjat, Grafika
- 2018 Izabela Gawin – *Homo Sapiens*, animowana instalacja, promotor: dr Magdalena Lazar, dypl. magisterski, Grafika II stopień
- Maria Ząbkowska – *Rozszerzona przestrzeń ilustracyjna oparta na mitologii i bestiariuszu słowiańskim*, promotor: dr hab. Adam Panasiewicz, licencjat, Digital Design
- Viktorii Khomenko – *Film animowany Wszystko o kozach jako symbol ukraińskiej animacji*, praca teoretyczna, promotor: dr Łukasz Białkowski, licencjat, Grafika
- Elżbieta Szereda – *Kronikarz*, film animowany, promotor: dr Przemysław Liput, licencjat, Grafika
- 2017 Ewa Bizacka – *Ślązak o Śląsku*, film animowany, promotor: dr Przemysław Liput, licencjat, Grafika
- Halina Borcz – *TORISIRO*, film animowany, promotor: dr Przemysław Liput, licencjat, Grafika



KINO FLYER

Znak Kino Flyer,
Przemysław Liput



Plakaty do wydarzeń
organizowanych w ramach
Kino Flyer, autor Przemysław
Liput

Mariya Zhovtoholova – *DÉJÀ RÉVÉ*, kompozycje wideo, promotor: prof.
Halina Cader-Pawłowska, licencjat, Digital Design

Marta Baran – *animowane kolaże*, promotor: dr Przemysław Liput, licencjat,
Grafika

Michał Kęskiewicz – *To Wszystko Było Tylko Snem*, seria klipów
animowanych, promotor: dr Przemysław Liput, licencjat, Grafika

Monika Olszowy – *Pętla*, film animowany, promotor: dr Przemysław Liput,
licencjat, Grafika.

Promotor pomocniczy pracy doktorskiej

- › doktorantka: mgr Betina Bożek. Nr albumu: 751252
- › promotorka: dr hab. Agnieszka Łukaszewska, prof. UP
- › promotor pomocniczy: dr Wioletta Sowa
- › temat: *Codex. Badanie interdyscyplinarności w autorskim filmie animowanym - geneza, rozwój i wpływ na odbiorców*
- › praca w trakcie realizacji – planowany termin obrony 2024 rok.

Kuratorowanie i opieka wystaw studenckich:

- 2023 *WymiAR*, wystawa rozszerzonej rzeczywistości AR, w ramach 30. Międzynarodowego Festiwalu Filmowego Etiuda&Anima, organizatorzy: Koło Naukowe Kwadrat, opieka nad zespołem studenckim.
- 2022 Kino Flyer⁷⁸ *Małe Światy* – pokaz najlepszych filmów dyplomowych z pracowni animacji Digital Design, Grafika, Sztuka i Media. Pokaz odbywał się w Kinie Kika w ramach programu obchodów Międzynarodowego Dnia Animacji organizowanego na całym świecie przez ASIFA. Organizacja: Koło Naukowe Kwadrat, opieka nad zespołem studenckim.
Kino Flyer 6.0 *Wieloświat* – pokaz najlepszych filmów dyplomowych, etiud i ćwiczeń studentów z pracowni animacji i wideo, Kino Paradox, Wydział Sztuki w Mieście, Cracow Art Week KRAKERS. W pokazie brali udział studenci z kierunków Digital Design, Grafika I stopnia, Sztuka i Media, Art&Design.
- 2021 Kino Flyer 5.0 *The Best of Kino Flyer!*, Kino Paradox, ul. Krupnicza 38, Kraków. Wydarzenie składało się z pokazu najlepszych filmów dyplomowych i etiud studenckich z lat 2019-21 oraz wystawy Kacpra Kordusa pt. *Long Story...* będącej narracją miejską rozszerzonej rzeczywistości AR na aplikację Artivive. Wydarzenie w programie głównym Cracow Art Week KRAKERS 2021 oraz Wydziału Sztuki w Mieście.
- 2020 Kino Flyer 4.0 – pokazy filmów studenckich. Ze względu na restrykcje związane ze stanem epidemii Covid-19 projekcje odbywały się w zbudowanych w VR Hubs Mozilla salach ekspozycyjnych. Powstały trzy interaktywne sale w wirtualnej rzeczywistości.
Foyer kina: <https://hub.link/NenWUbU>
Sala kino: <https://hub.link/7usCFqV>
Sala Mixtura: <https://hubs.mozilla.com/8Qj83RK/mixtura>

⁷⁸ Kino Flyer – nazwa nieformalnego zespołu składającego się z wykładowców i studentów Pracowni Animacji Instytutu Sztuki i Designu, w ramach którego organizowane są wydarzenia prezentujące prace studenckie.

Sala shorty (obecnie nieaktywna).

Widzowie mogli uczestniczyć w pokazach jako avatary. Wydarzenie w programie festiwalu Wydział Sztuki w Mieście.

- 2019 Kino Flyer 3.0 *Hity z satelity!* Kino Kika, ul. Krasickiego 18, Kraków. Program składał się z dwóch pokazów projekcji kinowej i pokazu w galerii kina. Wydarzenie w programie festiwalu Wydział Sztuki w Mieście.
Masa, wystawa indywidualna, autor Kacper Kordus, Kino Kika, ul. Krasickiego 18, Kraków. Premierowa prezentacja kontentu cinematic VR zrealizowanego w pracowni animacji.
- 2018 Kino Flyer 2.0 – *frames, frames, frames...* Kino Kika, ul. Krasickiego 18, Kraków. Program składał się z dwóch pokazów projekcji kinowej i pokazu w galerii kina. Wydarzenie w programie festiwalu Wydział Sztuki w Mieście.
- 2017 Kino Flyer 1.0 – pierwsza edycja miała format plakatu, na którym w formie kodów QR umieszczone były filmy, które można było oglądać w każdym miejscu we własnym telefonie. Wydarzenie w programie festiwalu Wydział Sztuki w Mieście.
- 2016 International Animation Day w Galerii Fotografii 5A, Wydział Sztuki UP Kraków. W programie The Best of Stuttgart Trickfilm Festival, ASIFA Poland prezentuje oraz etiudy studenckie kierunków Grafika i Digital Design.
- 2015 *Pożeracze cieni*, wystawa zbiorowa studentów, Galeria Wydziału Sztuki UP, współkurator z dr Magdaleną Żmijowską
Sen, wystawa zbiorowa studentów, Muzeum Historii Fotografii w Krakowie, współkurator z prof. Haliną Cader-Pawłowską.
8, wystawa indywidualna, autorka Agnieszki Pióro, Galeria 5A, Wydział Sztuki UP
Pewnego dnia będziesz dostatecznie dorosła, aby znowu zacząć czytać bajki, wystawa indywidualna, autorka Magdalena Warzecha, Galeria 5A, Wydział Sztuki UP.
- 2014 *Metafory*, wystawa zbiorowa studentów, Muzeum Historii Fotografii w Krakowie, współkurator z prof. Haliną Cader-Pawłowską.

Działalność organizacyjna na rzecz uczelni

- › członkini Rady Programowej galerii „Ferment” przy Wydziale Sztuki, 2013
- › konsultacje w sprawie utworzenia Centrum Filmu Edukacyjnego UP, 2013
- › konsultacje w sprawie przetargu na sprzęt dla Centrum Filmu Edukacyjnego UP, 2013
- › udział w międzywydziałowym zespole biorącym udział w konkursie ogłoszonym przez Ośrodek Rozwoju Edukacji *Opracowanie narzędzi diagnostycznych i materiałów metodycznych wspomagających rozpoznanie predyspozycji i zainteresowań zawodowych młodzieży i osób dorosłych*, 2013
- › członkini Rady Programowej Ośrodka Filmu dla Oświaty Kultury i Sztuki, działającego w ramach Centrum Filmu Edukacyjnego UP, 2014-2015
- › konsultacje w sprawie filmów edukacyjnych z cyklu *Artyści fotografujący*, realizowanych we współpracy katedry multimediów Wydziału Sztuki i Muzeum Historii Fotografii w Krakowie, 2015
- › współpraca z Kołem Naukowym Kwadrat Studentów i Doktorantów Wydziału Sztuki UP, 2014-2015

- › członkini Rady Programowej Galerii Fotografii 5A przy Wydziale Sztuki UP, 2014–2015
- › członkini Rady Programowej Galerii Wydziału Sztuki UP, 2013–2015
- › organizacja International Animation Day 2016–2019, główny organizator International Association of Animated Film ASIFA
- › organizacja pokazów filmowych Kino Flyer w ramach wydarzeń artystycznych od 2017 do chwili obecnej
- › praca w zespole opracowującym wnioski NCBR dla katedry multimediów, 2017
- › przygotowanie i prowadzenie programu Wydziału Sztuki w 7. Małopolskim Festiwalu Innowacji 2017, warsztaty *Życie przedmiotów*
- › opiekunka roku Digital Design w latach 2016–2018
- › tutor na kierunku Art&Design, studia magisterskie, w latach 2017–2019
- › kierowniczka katedry multimediów w Instytucie Sztuki Mediów UP, w latach 2019–2021
- › członkini Rady Instytutu Sztuki Mediów w latach 2019–2021
- › członkini zespołu organizacyjnego Międzynarodowego Triennale Notacji Artystycznej NOTO ART 2021
- › Od 2023 roku z powołania Rektora – kierowniczka Zespołu Form Filmowych działającego w ramach Instytutu Sztuki i Designu Uniwersytetu Pedagogicznego w Krakowie
- › Od 2023 członkini zespołu Collegium XR, działającego w ramach Instytutu Sztuki i Designu Uniwersytetu Pedagogicznego w Krakowie
- › członkini wspierająca studentki i studentów działających w Kole Naukowym Kwadrat Instytutu Sztuki i Designu – wsparcie w projektach organizowanych przez koło związanych z animacją
- › inicjatorka umowy o współpracy pomiędzy Międzynarodowym Festiwalu Etiuda&Anima w Krakowie a UP – umowa podpisana w listopadzie 2022 roku.

Opieka artystyczna projektów filmowych reżyserów debiutujących, tutoring

- › *Blue Bird* – reż. Stanisław Buczkowski, film animowany, produkcja: Studio Filmowe Munka w Warszawie, w trakcie produkcji
- › *Już mnie nie ma* – reż. Nawojka Wierzbowska, film animowany, produkcja: Centrum Animacji w Krakowie, w trakcie produkcji
- › tutor projektów animowanych podczas 66th Martovski Festival The Belgrade Documentary and Short Film Festival, Youth Center w Belgradzie, Serbia, 2019.



Artistic and production challenges in realizing animated shorts, tv series and XR experiences from the director's point of view, warsztaty organizowane przez Kasakhfilm, Ałmaty, Kazachstan

Polskie i międzynarodowe warsztaty dla dzieci, młodzieży i dorosłych

2023 *Artistic and production challenges in realizing animated shorts, tv series and XR experiences from the director's point of view*

- › masterclass i warsztaty dla studentów Akademii Sztuk Pięknych w Ałmaty w Kazachstanie
- › organizator: Kasakhfilm
- › finansowane ze środków Ministerstwa Kultury Kazachstanu.

Seria wykładów dla studentów reżyserii animacji Akademii Sztuk Pięknych w Ałmaty w Kazachstanie, poświęcona następującym zagadnieniom:

1. Who am I and what do I do? What did the director's professional path look like and what does it look like now?
2. From idea to a film – the director's path: concept, moodboard, storyboard,
3. Basic principles of script development: script construction, creating appealing characters.
4. Music and sound design in animated film.
5. Extended reality: AR (Augmented Reality) and VR (Virtual Reality).

Wykłady w języku angielskim.

2018 *Animacja i TIK jako nowa jakość wspomagania edukacji o dziedzictwie kulturowym Polski i Finlandii* – międzynarodowe warsztaty animacji dla młodzieży Liceum Plastycznego w Nowym Wiśniczu i Lybecker Institute w Raahen w Finlandii, w ramach projektu Erasmus+.

2018 Międzynarodowe warsztaty animacji dla młodzieży w ramach projektu *Polish School of Animation – Next Generation 3*, Turku Animated Film Festival, Turku, Finlandia.

2017 Warsztaty animacji dla dzieci Netia OFF Camera, Miasteczko Filmowe na Placu Szczepańskim, organizator: MFF Etiuda&Anima.

2015 Warsztaty animacji podczas Międzynarodowego Festiwalu Filmowego Etiuda&Anima.

2014 Fundacja Rozwoju Kina: cykl szkoleniowy dla nauczycieli, wychowawców i animatorów, którzy chcieli podnieść swoje umiejętności i kwalifikacje w zakresie tworzenia amatorskich filmów, w tym filmów animowanych i nabyć umiejętność pracy w tym zakresie z dziećmi i młodzieżą.

2014 Akademia Multi Art w Krakowie w ramach warsztatów VFX i Animacja, wykład: *Podstawy animacji*.



Międzynarodowe warsztaty animacji dla młodzieży Liceum Plastycznego w Nowym Wiśniczu i Lybecker Institute w Raahе w Finlandii, w ramach projektu Erasmus+



Warsztaty dla Turku Animated Film Festival, Turku, Finlandia

- 2013 Warsztaty Filmu Animowanego dla Państwowej Ogólnokształcącej Szkoły Artystycznej w Zakopanem, plener artystyczny, 2-7 września, Rowy.
- 2013 Wykład dla festiwalu Festiwal Synestezje – muzyka, plastyka, słowo pt: *Muzyka i dźwięk w filmie animowanym*.
- 2012 SZAŁ – Szkolna Akademia Łamigłowy, zimowe warsztaty fotograficzno-graficzne, Szkoła Podstawowa w Łapczycy, organizator: Fundacja Rozwoju Kina. Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.
- 2010-2012 Warsztaty dla dzieci podczas edycji Festiwalu Filmów dla Dzieci Galicja w Krakowie.
- 2011 SZAŁ – Szkolna Akademia Łamigłowy, Letnia Szkoła Animacji, Szkoła Podstawowa w Łapczycy, organizator: Fundacja Rozwoju Kina. Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.



SZAŁ – Szkolna Akademia Łamigłowy,
Letnia Szkoła Animacji, Szkoła Podstawowa
w Łąpczycy

7. Inne ważne informacje, dotyczące mojej kariery zawodowej

Wydawnictwa i publikacje prasowe, wywiady zawierające informacje o moich pracach lub o mnie

2022 Pełnometrażowa notacja filmowa pt. ***Kobiety małopolski w animacji. Wiola Sowa***

- › reżyseria: Bogusław Zmudziński
- › czas trwania: 75 min.
- › rok produkcji: 2022
- › produkcja: Międzynarodowy Festiwal Filmowy Etiuda&Anima, Małopolskie Centrum Kultury Sokół, Instytucja Kultury Województwa Małopolskiego w Nowym Sączu
- › zrealizowano w ramach programu: Filmoteka Małopolska
- › premierowa prezentacja: Międzynarodowy Festiwal Filmowy Etiuda&Anima, program główny, 30 listopada 2022 godz. 18:00 Małopolski Ogród Sztuki.

Notacja jest rejestracją obszernego wywiadu, który przeprowadził ze mną dyrektor artystyczny Międzynarodowego Festiwalu Filmowego Etiuda&Anima dr Bogusław Zmudziński we wrześniu 2022 roku. Wywiad składał się z kilku części: biografia – od wczesnego dzieciństwa poprzez edukację licealną aż do ukończenia studiów, przebieg pracy artystycznej i refleksje z tym związane, działalność na rzecz promocji animacji w ASIFA Polska, praca dydaktyczna.

Notacja dostępna pod linkiem: <https://www.youtube.com/watch?v=zfPjZWHBR88> (dostęp z dnia 21.12.2022).

2017 *Trafić Wisłocką jak kulą w płot. O filmach animowanych kobiet w strukturach polskiej kinematografii*, autorka: Hanna Margolis, kwartalnik naukowo-kulturalny *Czas Kultury*, temat wiodący: *Polityka animacji*, nr 1/2017, s. 51-58

2016 *Animation: A World History: Volume III: Contemporary Times*, autor: Giannalberto Bendazzi, rozdział: *Poland*, wydawnictwo Routledge Taylor&Francis Group, United Kingdom

2011 *50th ASIFA Anniversary The Animation Art and The History of ASIFA*, wyd. ASIFA, Seul, 2011

2010 *Przestrzeń animacji*, Muzeum Narodowe w Krakowie, spotkanie autorskie, prowadzący: Mariusz Frukacz

2009 *Fresh blood of Polish Animation* – Mariusz Frukacz, *ASIFA Magazin* vol.22 no.2

Akcja Animacja – film *Refreny* wydany na DVD, Polskie Wydawnictwo Audiowizualne

Hałas Iwona, *Filmy malowane kuchennym zmywakiem*, *Przegląd*, nr 29, s. 36-39

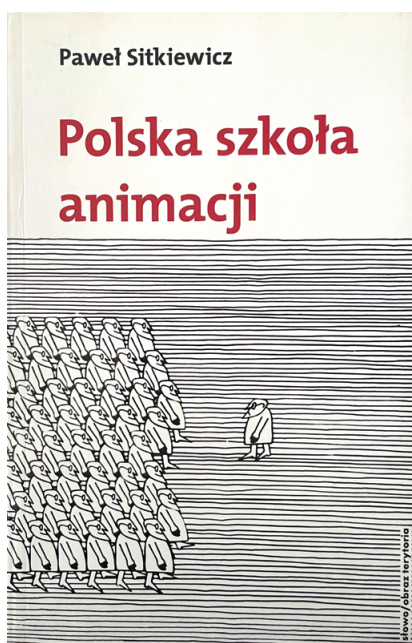
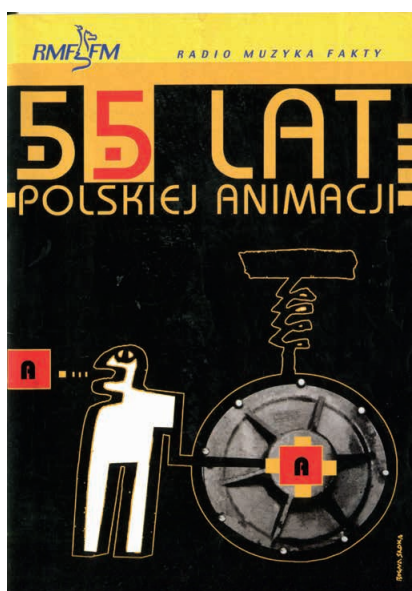
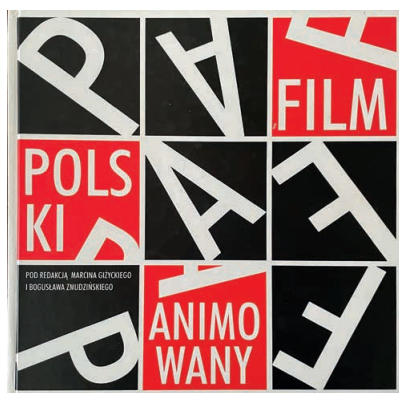
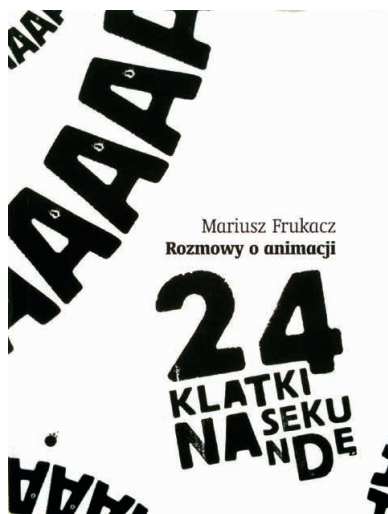
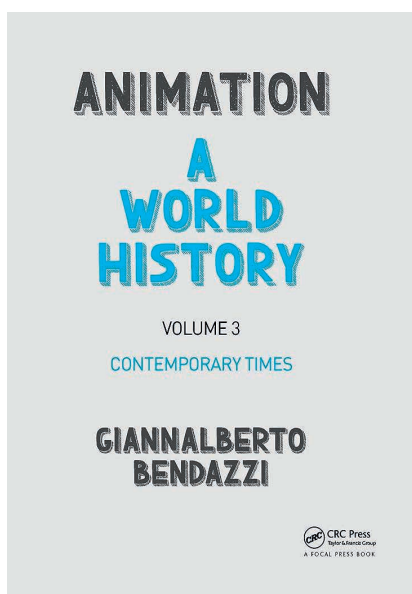
2008 *Polski Film Animowany*, pod redakcją Marcina Giżyckiego i Bogusława Żmudzińskiego, Polskie Wydawnictwo Audiowizualne, Warszawa

24 klatki na sekundę, autor: Mariusz Frukacz, rozmowy o animacji, wyd. Lokator, Kraków, 2008

Film and TV Kamera 1/2009 – *OFAFA 2008* wywiad

Młode reżyserki są najlepsze, autorka: Justyna Nowicka, *Rzeczpospolita* 2008, nr 131, s. A20.

2007 *Słownik młodej sztuki polskiej Tekstylija Bis*, Korporacja Ha!art. Kraków.



Wybrane strony internetowe:

Culture.PL <https://culture.pl/pl/tworca/wioletta-sowa>
(dostęp z dnia: 10.08.2022)

Film Polski <https://filmpolski.pl/fp/index.php?osoba=1172651>
(dostęp z dnia: 10.08.2022).

Rzeczy Piękne <https://rzeczypiekne.pl/project/wiola-sowa/>
(dostęp z dnia: 10.08.2022)

Filmweb <https://www.filmweb.pl/person/Wioletta+Sowa-97162>
(dostęp z dnia: 10.08.2022)

Polish shorts https://www.polishshorts.pl/pl/rezyser/941/wiola_sowa
(dostęp z dnia: 10.08.2022)

Stowarzyszenie Filmowców Polskich <https://www.sfp.org.pl/wydarzenia,5,33219,1,1,Wioletta-Sowa-w-swiecie-uczuc.html>
(dostęp z dnia: 10.08.2022)

A handwritten signature in black ink, reading 'Wioletta Sowa' in a cursive script.

dr Wioletta Sowa

