ANIMACJA

w poznańskiej Uczelni /1980–2016/

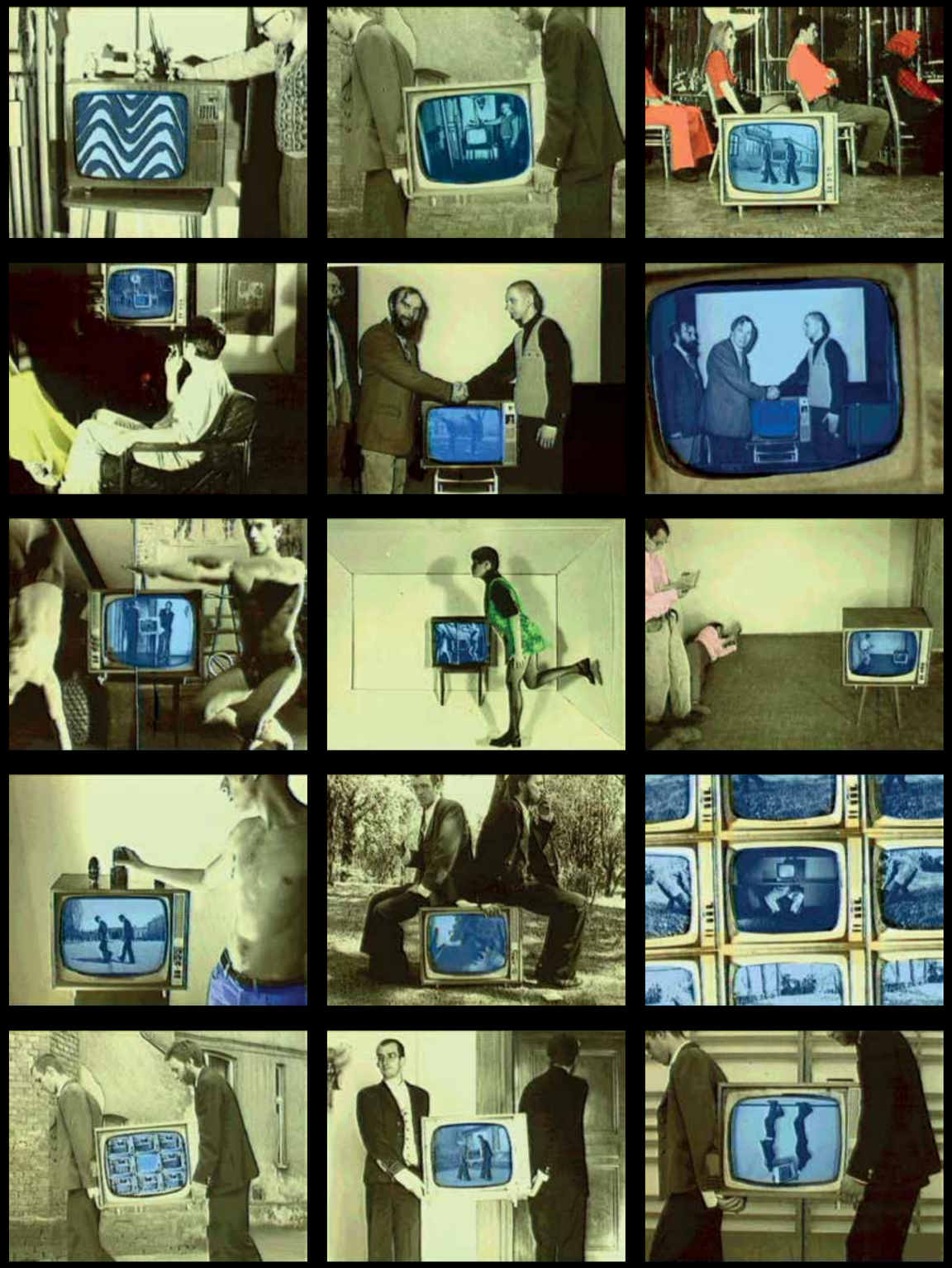
UAP | POZNAŃ

WYDZIAŁ ANIMACJI

WYDZIAŁ ANIMACJI

UNIWERSYTET ARTYSTYCZNY W POZNANIU

REDAKCJA Jacek Adamczak i Maciej Ćwiek



Łukasz Jankowski | *Oddalenie* | *Moving Away*, 1995

Sztuka animacji jest tworzeniem ruchomych obrazów poprzez manipulowanie wszystkimi odmianami technik oprócz działania sposobami „żywego planu”

Preambuła w statucie *Association Internationale du Film d'Animation*
(tłum. S. Czyżewski)

ANIMACJA

w poznańskiej Uczelni /1980–2016/

WYDZIAŁ ANIMACJI

UNIWERSYTET ARTYSTYCZNY W POZNANIU

REDAKCJA Jacek Adamczak i Maciej Ćwiek

UAP | POZNAŃ

WYDZIAŁ ANIMACJI

Poznań 2016

ANIMACJA

w poznańskiej Uczelni /1980–2016/

WYDZIAŁ ANIMACJI

UNIWERSYTET ARTYSTYCZNY W POZNANIU

Animation at the Poznań University of Arts /1980-2016/

Faculty of Animation

UNIVERSITY OF ARTS IN POZNAN

REDAKCJA Jacek Adamczak i Maciej Ćwiek

Animacja w poznańskiej Uczelni /1980–2016/
Wydział Animacji
Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu

Monografia

Recenzenci
prof. dr hab. Ryszard K. Przybylski, prof. zw. UAM
dr hab. Dobrochna Dabert, prof. UAM

Wydawca
Wydział Animacji
Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu
Al. Marcinkowskiego 29, 60-967 Poznań
uap.edu.pl

Redakcja
Jacek Adamczak, Maciej Ćwiek

Projekt i opracowanie graficzne
Krzysztof Molenda

Korekta
Sylwia Kordylas-Niedziółka
Marcin Turski

Tłumaczenia
Małgorzata Sady
Marek Boruczkowski

Zdjęcia
Archiwum Telewizyjnego Studia Filmów Animowanych sp. z o.o. w Poznaniu
Archiwum Wydziału Animacji UAP

Wykorzystano kadry z filmów Hieronima Neumanna zrealizowanych w Studiu Małych Form Filmowych Se-Ma-For w Łodzi.

Dziękujemy TV Studio Filmów Animowanych sp. z o.o. w Poznaniu za udostępnienie kadrów filmowych i zdjęć archiwalnych.

Wybór kadrów filmowych
Maciej Ćwiek

Na okładce wykorzystano kadr z filmu Łukasza Jankowskiego *Oddalenie.*

Projekt i mastering płyty DVD
Maciej Ćwiek

Tłoczenie płyty DVD
MIWAGROUP

W menu płyty DVD wykorzystano kadry z filmu Arkadiusza Zuba *Kopalnia Wujek.*

Dziękujemy absolwentom i studentom za udostępnienie filmów umieszczonych na płycie DVD.

Druk
CGS drukarnia sp. z o.o.

nakład
1000 egz.

ISBN 978-83-65578-16-7

©
Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu
Wydział Animacji

Poznań 2016

Publikacja naukowa finansowana ze środków na utrzymanie potencjału badawczego w ramach działalności statutowej Wydziału Animacji Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu.

Wszelkie prawa zastrzeżone. Kopiowanie, przedrukowywanie i rozpowszechnianie całości, fragmentów lub reprodukcji niniejszej pracy bez pisemnej zgody zabronione.

UAP | POZNAŃ
WYDZIAŁ ANIMACJI

animacja.uap.edu.pl

PATRONI MEDIALNI / MEDIA SPONSORS

GŁOS WIELKOPOLSKI
iks
puls poznania
kultura poznań.pl
radio Merkury
POLSKIE RADIO
SZUM
wielkopolska kultura u podstaw
TVP 3 POZNAŃ

ANIMACJA
w poznańskiej Uczelni /1980–2016/

WYDZIAŁ ANIMACJI
UNIWERSYTET ARTYSTYCZNY W POZNANIU

Spis treści / Table of contents

7 Wstęp
Introduction

Stefan Czyżewski
9 W filmie nie ma ruchu, zawsze jest tylko animacja!
16 There is no motion in a movie, there is always only animation!

Jerzy Armata
23 Poznańscy mistrzowie autorskiej animacji
33 Poznań Animation Masters

Mariusz Frukacz
43 Poznańska forma(cja)
The Poznań Form(ation)

75 Ćwiczenia | etiudy | filmy dyplomowe
Exercises | etudes | graduation films

Jacek Adamczak, Maciej Ćwiek
167 Historia animacji w poznańskiej Uczelni
172 History of animation at the Poznań University of Arts

176 Absolwenci – Animacja
Graduates – Animation

178 Noty biograficzne
Biographical notes

182 Struktura Wydziału Animacji
Structure of The Faculty of Animation

188 Bibliografia | Spis filmów na płycie DVD
Bibliography | DVD film list

190 Indeks nazwisk | Indeks filmów
Index of names | Index of films

Rozpoczęcie zajęć na Wydziale Animacji 2016 / Beginning of the classes at the Faculty of Animation 2016

ANIMACJA

w poznańskiej Uczelni /1980–2016/

Wstęp

Historia animacji na poznańskiej uczelni rozpoczyna się od jednej pracowni prowadzonej od 1980 roku przez Kazimierza Urbańskiego, czołowego twórcę polskiej szkoły animacji. W 1989 roku pracownia ta stała się ważnym ogniwem pierwszej w dziejach szkoły Katedry Intermediów. Dynamiczny rozwój kształcenia w obszarze animacji pozwolił w następnych latach reagować na zmiany zachodzące w sztuce, szkolnictwie wyższym oraz na uczelni. W 2002 roku powołaliśmy Katedrę Animacji, w 2007 uzyskaliśmy uprawnienia do prowadzenia unikatowego kierunku Sztuka Rejestracji Obrazu, by w roku 2012 utworzyć pierwszy w Polsce samodzielny kierunek studiów pod nazwą Animacja. W 2014 roku na Uniwersytecie Artystycznym w Poznaniu wyodrębniono Wydział Animacji. Zakończył się ważny etap rozwoju animacji na naszej uczelni.

W 1981 roku, będąc studentem w pracowni rzeźby, znalazłem się dosyć przypadkowo na zajęciach z animacji prowadzonych w skromnych warunkach przez nieznanego mi wcześniej wykładowcę Kazimierza Urbańskiego. To spotkanie i pierwsze zajęcia były na tyle interesujące i wciągające, że po trzech latach, w 1984 roku, ukończyłem studia, realizując film dyplomowy, jako jeden z pierwszych absolwentów pracowni animacji. Od tego czasu uczestniczyłem w rozwoju, budowie struktur organizacyjnych oraz programów kształcenia dotyczących animacji, by po trzydziestu latach, w roku 2014, zostać dziekanem pierwszego w Polsce Wydziału Animacji. Nie była to łatwa droga, ale obserwując obecne możliwości szeroko pojętej animacji oraz ogromne zainteresowanie studentów – również innych kierunków – tą dyscypliną sztuki, czuję dużą satysfakcję z tego, co udało się nam wspólnie osiągnąć. Sądzę, że to dopiero początek, że proces i język animacji, dzięki nowym narzędziom oraz współczesnej, szybko rozwijającej się technologii, zyskują teraz nieograniczone możliwości.

Przeszliśmy wspólnie drogę od jednej skromnej pracowni do samodzielnego i jedynego w kraju Wydziału Animacji. Chcemy, jako dojrzała i doświadczona kadra dydaktyczna, przygotować młodszym koleżankom i kolegom pewny grunt oraz dobrze zorganizowaną przestrzeń do dalszego rozwoju. To oni wypełnią ją nową treścią, odpowiadającą nieprzewidywalnym dzisiaj wyzwaniom.

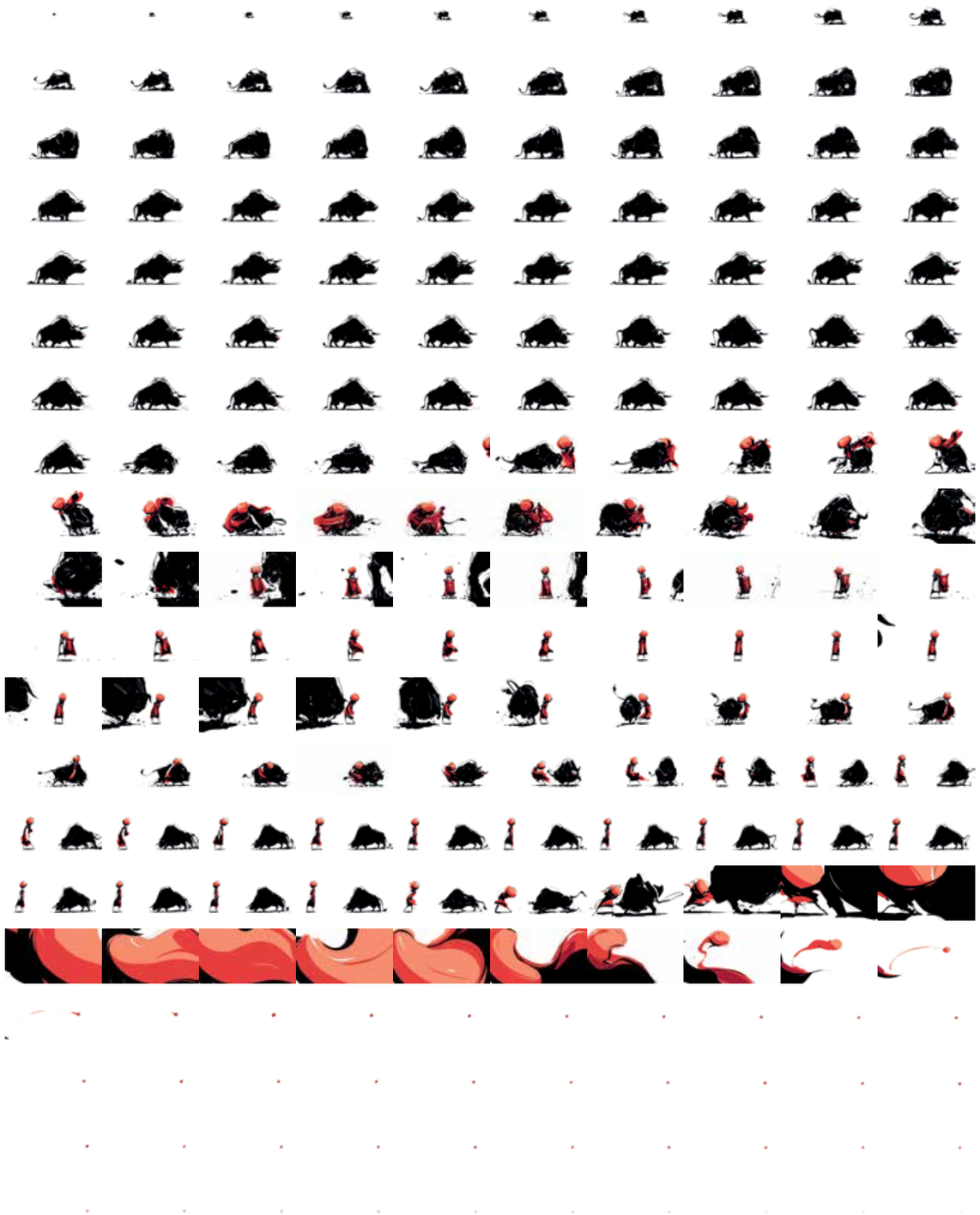
Introduction

The origin of animation at our academy dates back to 1980, when it featured just one studio organised and run by Kazimierz Urbański, one of the most renowned Polish animators. In 1989 the studio became an important factor in the establishing of the first Department of Intermedia in the history of our university. The dynamic development of the animation programme actively responded to the changes in the field of art and artistic education. In 2002 the Department of Animation was established. By 2007 we were authorised to run a special course named Art of Image Registration, and in 2012 we introduced the first independent course in Poland – Animation. Finally in 2014 the Faculty of Animation was formed. This was the culmination of a significant stage of the development of animation education at the University of Arts in Poznań.

In 1981, then a student of sculpture, I happened to come to the modest animation studio and participate in the course ran by Kazimierz Urbański with whose work I had not been not previously familiar. It was so intriguing and interesting that I stayed there, and after three years I was one of the first students whose graduation work took form of an animated film. From that moment on I have been involved in developing the animation programme and its structures. Thirty years passed and in 2014 I was appointed dean of the first Animation Faculty in Poland. It has not been an easy path, however when I look into the current expanding possibilities of animation and the huge interest shown by students, including the ones from other departments, I feel deeply satisfied by our joint achievement. I believe that it is just the beginning, and that thanks to new instruments and fast-developing technology, the process and language of animation acquires new and unlimited possibilities.

We have gone all the way leading from one modest studio to becoming an independent and the only Polish Faculty of Animation. The aspiration of our highly qualified and experienced staff is to prepare a solid ground for our younger colleagues and a well organised space for future developments. They will fill it with new content responding to new and unpredictable challenges.

Maciej Ćwiek
Dziekan Wydziału Animacji
Dean of Animation Faculty



Robert Proch | *Galeria* | *Gallery*, 2010

Stefan Czyżewski

W filmie nie ma ruchu, zawsze jest tylko animacja!

“The art of animation is the creation of moving images through the manipulation of all varieties of techniques apart from live action methods”.

ASIFA, Statutes (preamble)*

* Preambuła w statucie *Association Internationale du Film d'Animation*, http://www.asifa.net/who-we-are/statutes/#purpose [15.09.2016] [Sztuka animacji jest tworzeniem ruchomych obrazów poprzez manipulowanie wszystkimi odmianami technik oprócz działania sposobami „żywego planu” (tłum. S. Czyżewski)].

Aksjologiczny kryzys w ponowoczesnym świecie przejawia się na wielu płaszczyznach. Zauważamy m.in. rodzaj atrofii pojęć – jeśli już nie samych pojęć, to z pewnością granic ich pól semantycznych. Przy posługiwaniu się różnymi definicjami występuje szereg trudności w ich rozumieniu, spotęgowanych zwłaszcza na gruncie nauk humanistycznych. Tradycyjne pojęcia ogólne, zarówno te klasyczne, Platońskie idee, czyli prawda, piękno i dobro, jak i bardziej szczegółowe, np. te z kręgu sztuki, jak malarstwo, rzeźba i architektura, nabrały współcześnie znacznej amorficzności. Nie oznacza to, że dawniej pojęcia te były jednoznaczne i o ostrych granicach semantycznych. Najszersza definicja sztuki – jak pisał Władysław Tatarkiewicz – jest również „wieloalternatywna”[1]. Refleksja nad tymi problemami prowadzi do zaskakującej konstatacji – nie trudność w definiowaniu zakresu pojęć jest obecnie problemem, ale brak jednoznacznych powodów, aby takie definicje powstały i funkcjonowały na obszarze współczesnej interdyscyplinarnej humanistyki. Doraźnie wystarcza nam, czasem dość powierzchowna, znajomość pojęć na ich ogólnym poziomie znaczenia. Przecież wszyscy wiemy, co to jest sztuka, muzyka, literatura, fotografia, animacja…

Zacytowana jako motto definicja sztuki animacji sformułowana przez Międzynarodowe Stowarzyszenie Filmu Animowanego jest na tyle ogólnikowa, że umożliwia uwzględnienie wszelakich form, technik, gatunków itd., związanych, a nawet tylko kojarzonych, z filmem animowanym. Ogólnikowość tej definicji być może spełnia założenia autorów, ale nie do końca precyzuje istotę animacji. Pytanie o istotę animacji wydaje się pytaniem niełatwym, lecz odpowiedź na nie jest dużo prostsza, niżby się można było spodziewać.

Łaciński rodowód pojęcia jest nieco przesunięty na polu znaczeniowym (względem polskiego odpowiednika), gdyż rzeczownik *anima* oznacza ’powiew, wiatr, oddech’, ale też ’duszę, siłę żywotną, życie’[2]. Wszystkie te znaczenia są powiązane z szeroko pojmowaną „ruchomością”, przeciwstawieniem „statyczności”. I choć to stwierdzenie brzmi banalnie, od pojęcia „ruchomości” należy rozpocząć dociekania, na czym polega istota animacji.

---

1 W. Tatarkiewicz, *Dzieje sześciu pojęć*, PWN, Warszawa 1976. Tam rozdz. drugi. *Sztuka: Dzieje klasyfikacji*, ss. 63–87.

2 *Słownik łacińsko-polski*, oprac. K. Kumaniecki, PWN, Warszawa 1965, s. 37.

Szymon Kabała
| *Reset* | *Reset*
2010

Wszystko, każda rzecz, którą widzimy, ma dla nas wymiary przestrzenne i zajmuje określone miejsce w danym czasie. Czas i przestrzeń nie należą do świata materialnego, lecz są formami poznania – sposobami, w jaki ludzki umysł grupuje i układa docierające do niego wrażenia. Czas i przestrzeń to, jak uczył Kant, formy zmysłowej naoczności[3]. Ludzki sposób na postrzeganie wszystkiego w trójwymiarowej przestrzeni i w czasie jest jedyną dostępną nam formą widzenia świata.

Przywołanie myśli osiemnastowiecznego filozofa ma tu głębokie uzasadnienie, o ile bowiem kategoria przestrzeni nie wymaga dookreślenia poprzez zadekretowanie miejsca na osi statyka – dynamika, to kategoria czasu jako taka jest jednoznacznie związana z dynamiką, przemijaniem i przemieszczaniem, a więc z „ruchomością".

Współcześnie, po dwustu latach, myśl Kanta nie zdezaktualizowała się; wzbogacona na gruncie filozofii – szczególnie fenomenologii, m.in. Maurice'a Merleau-Pontiego[4] – i pogłębiona badaniami nad psychofizjologią widzenia[5], pozostaje ciągle bazą rozważań nad ludzkim poznaniem.

Obecnie powszechnie wiadomo, że każdy zmysł reaguje na zmianę pobudzenia względem danego stanu wyjściowego. Reakcja następuje jako odpowiedź na apercypowanie zmiany, np. jasności, koloru, poziomu ciśnienia akustycznego, częstotliwości fali akustycznej, i analogicznych pobudzeń dla pozostałych zmysłów. W kontekście niniejszych rozważań niezwykle istotna jest reakcja na zmianę położenia obiektów w przestrzeni. Jeśli dynamika tej zmiany jest obserwowalna, wówczas powstaje wrażenie ruchu obiektu. Jeśli nie, to odbieramy wrażenie statyczności (pomimo że realnie ruch ten się odbywa, jak w wypadku wskazówek zegarka) bądź, jeśli przemieszczenie jest zbyt szybkie do zaobserwowania, postrzegamy zmianę położenia obiektu jako „przeskok". O tym, co jest obserwowalne, a co nie, zadecydowało ewolucyjne ukształtowanie naszych zmysłów, w trakcie którego reagowały one zawsze w zakresie użytecznych i sfunkcjonalizowanych dla człowieka zmian pobudzenia. Ruchomość za każdym razem uaktywnia percepcję, wybijając ze statyki dany punkt obserwacji. Problematyka ta jest stosunkowo dobrze zbadana i opisana. Przywołajmy tutaj opinię Vivian Sobchak:

> Any phenomenological exploration of the sense-making capacity of both human beings and the Cinema must begin by refusing to abstract vision from its existential and embodied motility. Vision is never a static mode of perception. Rather it is a dynamic system of communication that is lived as the inherent reversibility of perception and expression, of the visual and the visible. Vision is always already a visual "viewing view", producing visible "moving images". That is, vision is a *constitutive activity*[6].

Powyższy pogląd, choć formułowany z pozycji fenomenologicznej, jest i był prawdziwy również w szerokiej perspektywie badawczej. Świadczy o tym szereg tekstów znacznie wcześniejszych[7] (także dziewiętnastowiecznych[8]) oraz wiele przeprowadzanych eksperymentów, które znamy tylko z opisów[9].

Konfrontacja ze współczesną wiedzą na ten temat prowadzi do stwierdzenia, że film nie rejestruje i nie odtwarza ruchu, film wraz z naszym zmysłem percepcji odczucie tego ruchu wytwarza. I chociaż konstatacja ta brzmi kontrowersyjnie, to stanowi ona ważny składnik istoty animacji, czyli wszelkich bodźców odbieranych z ekranu przez widza, które konwertowane są do wszelakich wrażeń ruchomości.

Owa ruchomość jest czynnikiem tak konstytutywnie ważnym, że nie tylko kształtowała ewolucyjny rozwój ludzkiego aparatu postrzegania, ale także poprzez ciągłą obecność zdominowała obszar kultury, w tym dążenie człowieka do tworzenia obrazu otaczającego go świata. Powtórzmy raz jeszcze za Sobchak: „Widzenie jest zawsze wizualnym «patrzącym spojrzeniem», wytwarzającym widzialne «ruchome obrazy»". Potwierdzenie, że zawsze tak było, stosunkowo łatwo odnaleźć w historii kultury.

Rozpoczynając od paleolitu i Altamiry w północnej Hiszpanii, rysunki naskalne są wykonane według „zasady ruchu zatrzymanego", przedstawiając jakby stop-klatki zwierząt idących, skaczących itp., nie stojących! Wśród ponad setki rysunków znajdują się takie, na których zwierzęta mają osiem nóg *(sic!)* – najbardziej znane to „dzik" i „jeleń". Czyżby *Dynamizm psa na smyczy* (Giacomo Balla, 1912) i *Akt schodzący po schodach* (Marcel Duchamp, 1912) miały swój pierwowzór w Altamirze, a nie jak się powszechnie przyjmuje – w chronofotografiach Muybridge'a czy Mareya? Jaskinię odkryto w 1879 roku i nie wiadomo, czy Duchamp i Balla znali jej ikonografię. Z pewnością znali chronofotografię i jej dokonania, bez których najprawdopodobniej futuryzm i tzw. futurokubizm, jeśliby powstały, byłyby inne. Jednak w tle tych przypuszczeń istnieje spektakularny wniosek – 13 000 lat p.n.e. „ośmionogi dzik" i 1912 rok n.e. „ośmionogi pies"! To potwierdza prymarne znaczenie kategorii ruchomości w ludzkim percypowaniu, poznaniu i opisie świata.

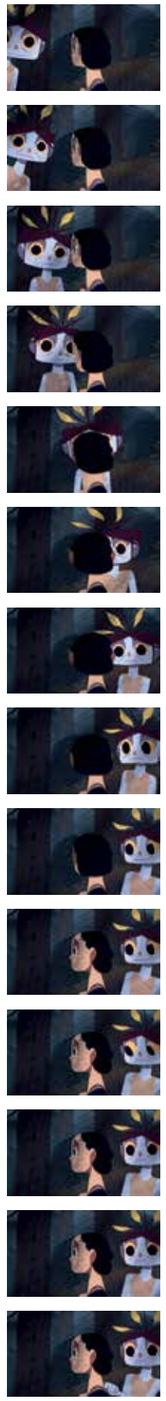
Tu dygresja – zwierzenie Duchampa:

> W *Akcie schodzącym po schodach nr 2* chciałem stworzyć statyczny obraz ruchu: ruch to abstrakcja, dedukcja wyrażona w malarstwie, bez świadomości, czy rzeczywista postać schodzi lub nie po równie rzeczywistych schodach. Zasadniczo ruch istnieje w oku widza, który wciela go do obrazu[10].

Ostatnie zdanie tego fragmentu jest ważnym uzupełnieniem powyżej cytowanego tekstu Sobchak. Ważnym dlatego, że jest to opinia twórcy, który nie z naukowej pozycji – jak Sobchak – ale opierając się na doświadczeniach praktyki artystycznej, jakże często budowanej w oparciu o intuicję i wyobraźnię, dochodzi do tych samych wniosków.

Dostojna statyka posągów władców w różnych epokach i w różnych cywilizacjach jest pozorna, przedstawiani są oni bowiem w momencie „władczego" gestu, w jego najbardziej dynamicznym momencie, jakby w stop-klatce. Style poszczególnych epok determinowały poziom takiej ekspresji. Bardziej „dynamiczne" są barok i romantyzm, bardziej statyczne – renesans i klasycyzm. Jednakże „zasada dynamicznego momentu" jest ciągle obecna. Dynamika, ruchomość, ruch zatrzymany itp. to właściwości przedstawień w dziejach sztuki figuratywnej naszego kręgu kulturowego występujące jako jej główny konstrukt. Dynamika przedstawienia jest obecna w *Dyskobolu* i *Grupie Laokoona,* poprzez *Porwanie córek Leukippa* Rubensa do *Deszcz, para, szybkość* Turnera, a także w wielu innych dziełach, jako dominanta ich poetyki.

Zakres środków i metod obrazowania świata znacznie się poszerzył w XIX wieku w związku z dynamicznym rozwojem nauki i techniki. Wsparcie dla dominanty ruchomości osiągnęło spektakularny wymiar rzutujący na kształt kultury wieku XX – w 1895 roku powstała kinematografia. Wynalezienie kinematografu bez wątpienia znajduje się w grupie najważniejszych osiągnięć cywilizacyjnych poprzez wpływ,



Kamil Helbin
| *Rubinowa krew* | *Ruby Blood*
2016

3 E. Kant, *Krytyka czystego rozumu*, przeł. R. Ingarden, Warszawa 1957, t. I, s. 139 i nast.

4 M. Merleau-Ponty, *Fenomenologia percepcji* (fragmenty), Instytut Filozofii i Socjologii PAN, Warszawa 1993.

5 P. H. Lindsay, D. A. Norman, *Procesy przetwarzania informacji u człowieka. Wprowadzenie do psychologii*, PWN, Warszawa 1984, ss. 40–41.

6 V. Sobchak, *The active eye: A Phenomenology of Cinematic Vision.* „Quarterly Review of Film and Video" 1990, Vol. 12, No. 3, ss. 21–36, tu s. 29: „Jakiekolwiek badanie fenomenologiczne zdolności sensotwórczych zarówno ludzi, jak i kina, trzeba rozpocząć od zakwestionowania oderwania widzenia od jego egzystencjalnej, nieodłącznej ruchomości. Widzenie nigdy nie jest statycznym stanem percepcji. Jest natomiast dynamicznym systemem komunikacji, przeżywanym jako inherentna odwracalność percepcji i ekspresji, obrazu i widzialności. Widzenie jest zawsze wizualnym «patrzącym spojrzeniem», wytwarzającym widzialne «ruchome obrazy». Oznacza to, że widzenie jest czynnością konstruktywną" (tłum. P. Sitarski).

7 Klasycznym przykładem jest ciągle aktualna praca: H. Münsterberg, *Dramat kinowy. Studium psychologiczne*, Łódź 1990.

8 J. Plateau, *Correspondance mathématique et physique*, Bruxelles 1828. Joseph Antoine Plateau – belgijski fizyk. Autor prac dotyczących głównie teorii barw i teorii widzenia. W latach 1828–1832 odkrył i opisał zjawisko stroboskopowe. W roku 1832 zbudował pierwszy stroboskop. https://pl.wikipedia.org/wiki/Joseph_Plateau [20.09.2016].

9 W. Jewsiewicki, *Prehistoria filmu*, Filmowa Agencja Wydawnicza, Warszawa 1953, tam zwł. rozdz. *Ważniejsze wydarzenia historyczne w układzie chronologicznym,* ss. 196–204.

10 D. Judovitz: *Unpacking Duchamp: Art in Transit*, Berkeley, Los Angeles, Oxford: University Of California Press, 1995, s. 29, tłum. wg https://pl.wikipedia.org/wiki/Akt_schodzący_po_schodach_nr_2#cite_note-CITEREFJudovitz199529-9 [20.09.2016].

Zuzanna Dąbrowska
| *Polovanie* | *Hunting*
2012

jaki wywarło na kulturę i sztukę XX wieku. Sygnały o możliwym zakresie tego wpływu pojawiały się już na samym początku, kiedy to ujawniły się dwie siły filmu: jedna wynikająca z techniki i druga – z potencjalnych możliwości narracyjnych. Zwróćmy uwagę na jeden tylko przykład:

> When Georges Méliès published his causerie on *Les vues cinématographiques* in 1907, he told his famous anecdote about how he discovered the so-called 'substitution stop-trick' as a result of a jam in his camera. Putting this effect to creative use, he consequently filmed a couple of metamorphoses changing man into woman, as well as a number other pictures where people suddenly vanished or appeared. "It's thanks to this simple trick" Méliès observed, "that, I made the first *féeries: Le Manoir du Diable, Le Diable au couvent, Cendrillon,* etc."[11].

To właśnie technika filmowa tworząca na ekranie „niesamowitości" oraz narracja prezentująca historie wywołały niespotykane wówczas zainteresowanie kinem i spowodowały jego rozwój. Dynamiczny przebieg tego procesu polegał na natychmiastowym anektowaniu najnowszych technologii i osiągnięć nie tylko nauk ścisłych. Minęło niewiele ponad sto lat, a obecny stan nasycenia zdobyczami najnowszych technologii jest powszechnie znany i akceptowany. Czy jednak należy, na mocy tego zachwytu, przejść do porządku dziennego nad kompletną odmiennością społeczno-kulturowego funkcjonowania medium filmowego w epoce zdominowanej przez technologie cyfrowe?

[11] F. Kessler, *On Fairies and Technologies,* [w:] *Moving Images: from Edison to the Webcam,* ed. by J. Fullerton and A. Söderbergh Widding, AURA, John Libbey & Company Pty Ltd, Sydney 2000, s. 39. Kessler cytuje: G. Méliès, *Les vues cinématographiques,* za: G. Sadoul, *Georges Méliès,* Paris: Seghers, 1970, s. 107. „Kiedy Georges Méliès publikował w *Les vues cinématographiques* w 1907 własne felietony, opowiedział swoją słynną anegdotę o tym, jak odkrył tzw. trik podmiany, będący rezultatem zacięcia się kamery. Posługując się tym efektem w działaniach kreacyjnych, konsekwentnie sfilmował kilka metamorfoz zmieniających mężczyznę w kobietę, jak również inne obrazy, na których ludzie niespodziewanie znikali lub pojawiali się. «To dzięki temu prostemu trikowi», nadmienił Méliès, «zrealizowałem pierwsze *niesamowitości: Rezydencja diabła, Diabeł w klasztorze, Kopciuszek* itd.»" (tłum. S. Czyżewski).

Zabawki dziewiętnastowieczne odsłaniały tajemnice widzenia, nie ukrywając jednocześnie, że wrażenia są efektem triku, który wytwarza dana „maszyna". Zachowywały, często demonstracyjnie, swoją zewnętrzną fizyczność przedmiotu, która jednakże wchodziła w zakres fenomenu percepcji, i to było fascynujące! Przeżycie estetyczne bazowało na reakcjach skierowanych do i od przedmiotu – występowała silna dominanta formy podawczej, obecność „maszyny". Współcześnie wykorzystywanie efektów CGI w budowaniu realizmu obrazu ukrywa „narzędzie" wytwarzające obraz, który widz traktuje jako „z-przed-obiektywu". Nie jest bowiem w stanie odróżnić źródeł obrazu – rzeczywistości przedobiektywowej i rzeczywistości generowanej cyfrowo, gdyż każdy obraz zdominowany jest niekwestionowalną ikonicznością. Skasowany zostaje obszar autonomicznego oddziaływania psychologicznego jako wyniku kontaktu z „zabawką" – ze szczególnym, niecodziennym urządzeniem. Jest to całkowiecie odmienna sytuacja estetyczna. Blu-ray player, DVD czy nawet projekcja plików DCP w sali kinowej są czymś oczywistym i nie generują w przeżyciu estetycznym dodatkowych składowych wynikających z kontaktu z fizycznym przedmiotem.

Przeciętny widz nie zna profesjonalnych programów do tworzenia filmów animowanych i efektów specjalnych typu: Autodesk Maya, 3ds Max, Cinema 4D, Adobe AfterEffects czy LightWave 3D. Tworzone za ich pomocą animacje w wysokobudżetowych produkcjach wymagają ogromnych mocy obliczeniowych. Na przykład, aby zrealizować popularny film animowany *Madagaskar 3* z 2012 roku, potrzeba było kilkuset stacji roboczych z wielordzeniowymi procesorami Intel Xenon, a rendering trwał na nich łącznie 65 milionów roboczogodzin[12]. Cóż, dla specjalistów dane te mają może spektakularny wymiar, choć dość szybko, na skutek niebywałego tempa rozwoju informatyki, przestają wywierać takie wrażenie. Oczywiste jest, że zwykłemu widzowi nie mówią nic…

[12] http://mit.weii.tu.koszalin.pl/MIT8/Modele%20inzynierii%20teleinformatyki%208_05%20Czulak%20Herma.pdf [20.09.2016].

Agnieszka Waszczeniuk
| *Ślady ulotne* | *Traces of Ephemeral*
2016

Obecnie, dzięki osiągniętemu poziomowi rozwoju technologii, na ekranie może zaistnieć wszystko. Cyfrowe efekty specjalne i animacja komputerowa doprowadziły do zredukowania do zera wszelkich ograniczeń realizacyjnych dla wyobraźni twórców!

Powróćmy jednak do meritum niniejszego tekstu – istoty animacji.

Wynalezienie kinematografu było etapem osiągniętym właśnie poprzez pełne wykorzystanie mechanizmów ludzkiej percepcji stanowiących podstawę animacji. Mechanizm „widzenia poprzez kinematograf" opiera się na bezwładności ludzkiego oka, ściślej określając, chodzi o taki najkrótszy czas trwania pobudzenia/obrazu, który odebrany z siatkówki, może zostać zapercypowany i zrozumiany. Chodzi także o najkrótszy czas braku pobudzenia/obrazu, którego oko i mózg nie są w stanie zauważyć, a obraz następny będzie traktowany jako kontynuacja poprzedniego.

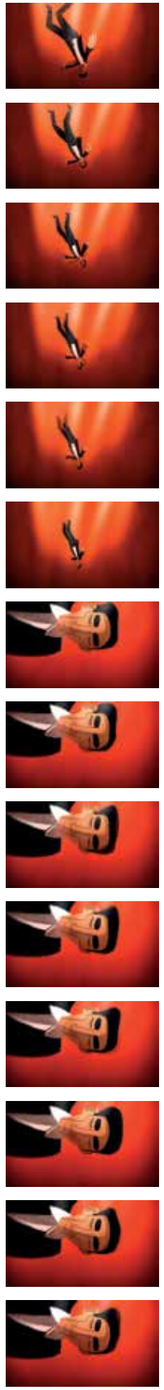
Kinematografia rozwiązała te problemy eksperymentalnie, wyprzedzając dużo późniejsze badania fizjologii postrzegania wykorzystujące zdobycze nowych technologii. W okresie filmu niemego, zwłaszcza w początkach kinematografii, liczba klatek na sekundę nie była standaryzowana. Stosowano 16–18 klatek/s, czyli tyle, ile przyjęli bracia Lumière, chociaż eksperymentowano w zakresie od 12 do 40 (Edison)[13]. Film dźwiękowy wymusił standaryzację w wielu aspektach, także liczby klatek na sekundę. Przyjęto 24 jako kompromis techniczny i ekonomiczny, ale – co należy podkreślić – także ze względu na uwarunkowania psychofizjologii postrzegania. W epoce kina niemego 18 klatek powodowało dyskomfort percepcyjny, zwłaszcza po długich projekcjach. Dość późno odkryto, że o ile oko ludzkie nie dostrzega różnic w rejestracji 18 czy 24 kl./s (pod warunkiem, co oczywiste, że prędkość kamery i projektora są równe), to aparat postrzegania pracuje inaczej i wspomniany dyskomfort przy 18 kl./s się pojawia.

Zastosowanie 24 kl./s oznacza w praktyce 24 klatki i 24 mostki międzyklatkowe, czyli 24 transporty. Wynika z tego, że czas naświetlania jednej klatki wynosi 1/48 s, natomiast drugą 1/48 s zajmuje przesunięcie taśmy przy zasłoniętej migawce. W projektorze jest także używana migawka spełniająca inną funkcję – przerywa ona strumień światła projektora, powodując, że klatka wyświetlana jest dwukrotnie, czyli nie przez 1/48 s, a 1/96 s. Zagadnienia te są bardziej znane z technologii kart graficznych, których częstotliwość odświeżania długo była problemem, jak również z technologii telewizorów 400 Hz, w których obraz w normalnym standardzie PAL 50i jest przerywany ośmiokrotnie.

Powyższe szczegóły i liczby je określające są ważne ze względu na dwa aspekty istoty animacji – uwarunkowania psychofizjologiczne i techniczne rozwiązania konstrukcyjne sprzętu zdjęciowego i projekcyjnego.

Na początek zadajmy banalne pytanie: dlaczego w trakcie projekcji – jeśli na ekranie wyświetlany jest ciąg: 1/48 s obraz, 1/48 s czerń (transport) itd., przeplatające się regularnie – widzimy obraz, a nie widzimy czerni? Odpowiedź jest stosunkowo prosta: światło jest energią oddziałującą na siatkówkę oka, czerń nie wywołuje pobudzenia. Oddziaływanie światła powoduje zmiany w biochemicznej strukturze siatkówki, która na bieżąco regeneruje się, by móc odebrać nowe pobudzenie. Rzecz w tym, że czasy zarówno oddziaływania (którego rezultaty muszą być przesłane nerwem wzrokowym do mózgu), jak i regeneracji są określone ewolucyjnym rozwojem oka i aparatu postrzegania. W trakcie projekcji czas sczytywania obrazu jest dłuższy niż czas jego trwania na siatkówce i „zachodzi" na czas wyświetlania czerni (transportu), kiedy to dla siatkówki nie ma energii światła. Gdy pojawia się następna klatka, proces się powtarza. Tu dygresja polemiczna do tekstów, w których zjawisko opisane powyżej tłumaczy się powidokiem na siatkówce. Przypomnieć należy, że powidok jest zawsze negatywową wersją obrazu oryginalnego (prawda, że o niższej jasności i kontraście), ale gdyby występował w mechanizmie kinematograficznego widzenia, to odbieralibyśmy na przemian pozytyw i negatyw („słabszy") itd., a pytanie: „dlaczego nie widzimy czerni?" byłoby kłopotliwe…

[13] https://en.wikipedia.org/wiki/Silent_film [20.09.2016].



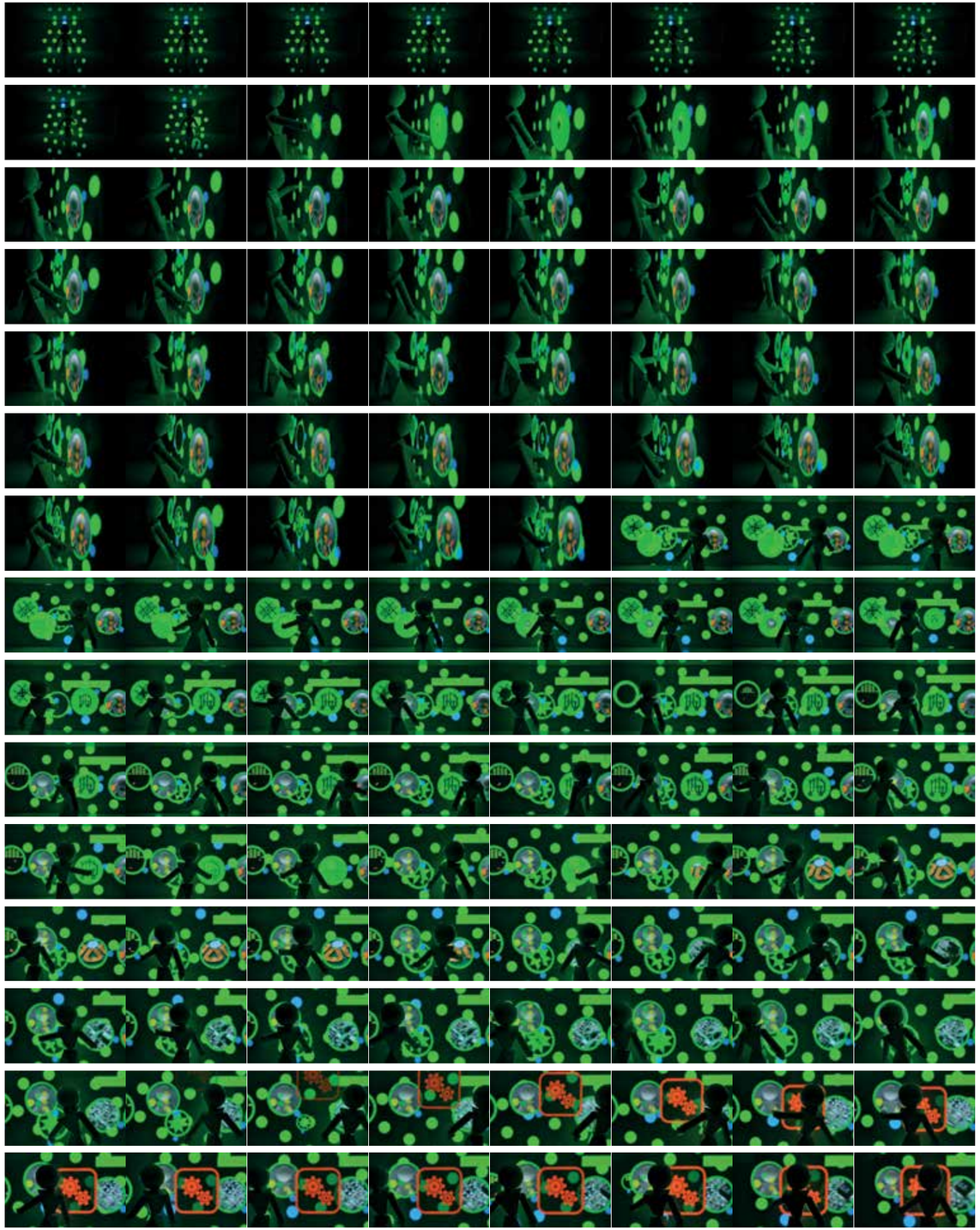
Dominika Szymanek
| *Amanojaku* | *Amanojaku*
2016

Uwarunkowania psychofizjologiczne percepcji obrazu filmowego przedstawione powyżej uprawniają do następującej konkluzji: percepcja obrazu filmowego zachowuje wrażenie ciągłości (zarówno jako widzenie ciągłe obrazów statycznych, jak i obrazów zawierających informację o przemieszczaniu się obiektów) na skutek cech aparatu postrzegania ukształtowanych ewolucyjnie w połączeniu z mechanizmem projekcji. Konkluzja ta w treści nie zawiera informacji o rejestracji obrazu. Nie zawiera, ponieważ wszystko, co wiąże się z rejestracją obrazu, jest problematyką rozłączną względem projekcji/percepcji. Dzieje się tak dlatego, że proces rejestracji – niezależnie czy jest to animacja przedmiotu, czy rejestracja ruchu w tzw. filmie żywego planu, czy odbywa się poklatkowo ze stałymi lub dowolnie zróżnicowanymi przerwami czasowymi pomiędzy poszczególnymi klatkami, czy odbywa się systemem *high speed,* czy w spektakularnych warunkach oświetleniowych (promieniowanie IR, UV, światło stroboskopowe itp.) – zawsze finalizowany jest zapisem ciągu „obraz–przerwa", w którym wszystkie składowe czasowe mogą przybierać dowolne wartości. Jednak w trakcie projekcji dowolność ta zanika, zostaje zastąpiona stałymi wartościami ustandaryzowanymi. Konwersja ta staje się źródłem doznań wizualnych często spoza standardowego ludzkiego doświadczenia.

Stwierdzenie, że zapis ciągu klatek odbywa się metodą „obraz–przerwa", implikuje ważny dla istoty animacji wniosek. Na taśmie przeznaczonej do projekcji istnieje poklatkowy zapis statycznych faz ruchu filmowanych obiektów (jeśli czas naświetlania jednej klatki jest zbyt długi względem prędkości filmowanego ruchu, to obraz na pojedynczych klatkach jest poruszony, ale jest to „ustatyczniona" faza ruchu), niezależnie czy to jest rozwijający się kwiat, lecący pocisk karabinowy, narysowane zwierzątko czy kukiełka, jadący samochód czy idący człowiek. Jak to już zostało powiedziane, dzięki uwarunkowaniom psychofizjologii percepcji i mechanizmowi kinematograficznemu aparat percepcyjny widza wytwarza wrażenie ruchu. Odbywa się to w sposób całkowicie wyabstrahowany od sytuacji i sposobu rejestracji ciągu „obraz–przerwa".

Powyższa szczegółowa argumentacja jest dodatkowym uzasadnieniem sformułowanej na początku konstatacji, że „film nie rejestruje i nie odtwarza ruchu, film wraz z naszym zmysłem percepcji odczucie tego ruchu wytwarza". Całość rozważań daje podstawę do wniosku, że „istnienie" ruchu w filmie oparte jest na aktywności percepcyjnej widza i istocie animacji rozumianej jako tworzenie ciągu statycznych obrazów metodą „obraz–przerwa", które poddane działaniu mechanizmu kinematograficznego odczucie tego ruchu stwarzają.

I dzieje się tak w każdym filmie, niezależnie od gatunku.



Szymon Kabała | *Reset* | *Reset,* 2010

Stefan Czyżewski

There is no motion in a movie, there is always only animation!

"The art of animation is the creation of moving images through the manipulation of all varieties of techniques apart from live action methods".

ASIFA, Statutes (preamble)*

* Preamble in the statute of the *Association Internationale du Film d'Animation*, http://www.asifa.net/who-we-are/statutes/#purpose [15.09.2016].

Axiological crisis in the post-modern world can be observed on multiple levels. One can notice an atrophy of concepts – if there are no concepts as such, there are definitely no borders of their semantic fields. When using various definitions, one encounters difficulties understanding them, which is particularly intensified in the field of humanities. The traditional, general concepts, such as the classic, Platonic ideas i.e. Truth, Kindness and Beauty, as well as some more detailed ones, those that belong to the "arts" group such as painting, sculpture, architecture have recently acquired considerable amorphousness. It doesn't mean that those concepts used to be unequivocal and had sharp semantic outlines; the broadest definition of art – according to Władysław Tatarkiewicz – is also "multialternative"[1]. Reflection on these issues leads to a startling finding – it is not the difficulty in defining a range of concepts which is currently so problematic, but a lack of real reasons for such definitions to be created and for them to function in the field of contemporary, interdisciplinary humanities. For the time being we're satisfied with the knowledge of concepts on a general level of meaning. Yet we all know what art, music, literature, photography and animated films are...

A definition of the art of animation quoted here as the motto was formed by the International Animated Film Association and it is so general that it allows for inclusion of all varieties of forms, techniques, genres etc. related or even simply associated with animated film.

The generality of this definition might fulfill the presuppositions of its authors, but it doesn't specify the essence of the art of animation per se. The question about the essence of animation might seem a difficult one, but the answer is much simpler than one would think...

The Latin origin of the concept is slightly shifted in the field of semantics (when compared to the Polish one) as the noun *anima* means a blow, wind, breath, but also a soul, vital power and life[2]. All these meanings are related to broadly understood "mobility" as opposed to "stability". And although this statement might seem banal, it's the concept of "mobility" that should be a starting point for one's research on what the essence of animation is.

Everything, every object that we see has a spacial dimension and defined place in time. Time and space do not belong to the material world, but are forms of apprehension – ways in which the mind groups and arranges impressions it encounters. Time and space are, according to Kant, forms of sensual evidence[3]. The human way of observing everything in a three-dimensional space and time is the only form of seeing the world that's available to us.

Referring to this 18th-century philosopher is motivated by the fact that although the concept of space doesn't require pinpointing by assigning its place on the static-dynamic axis, the category of time as such is directly connected with dynamics, passing and relocating, and therefore with "mobility".

At present, 200 years later, Kant's thought is still relevant and by having been expanded in the field of philosophy, especially phenomenology by e.g. Maurice Merleau-Ponty[4] and developed through the research on the psycho-physiology of vision[5] it still remains the basis for deliberations on the human cognition.

Currently it is known that each sense reacts to every change of stimulation with respect to the starting point. Reaction occurs as a response to perception of a change – e.g. brightness, colour, acoustic pressure level, acoustic waves frequency and similar stimulations regarding other senses.

In the context of these deliberations, a reaction to the alteration of spacing of objects is extremely important. If the dynamics of this alteration are observable, then an impression of the motion of the object occurs. If not, then we observe stability (even though movement takes place i.e. of the clock hands) or, if the shift happens too fast to be observed, then the change in spacing of an object seems to be a leap.

The evolutionary development of our senses during which the senses always reacted in the scope of useful and functionalized changes of stimulation, determined what is observable for the human being and what is not.

Mobility always activates perception by breaching a certain observation point. These issues have been relatively well researched and described, for example by Vivian Sobchak:

> Any phenomenological exploration of the sense-making capacity of both human beings and the Cinema must begin by refusing to abstract vision from its existential and embodied motility. Vision is never a static mode of perception. Rather it is a dynamic system of communication that is lived as the inherent reversibility of perception and expression, of the visual and the visible. Vision is always already a visual "viewing view", producing visible "moving images". That is, vision is a *constitutive activity*[6].

The above opinion, although formulated from a phenomenological point of view is also relevant in a broad research perspective. It's It had also been stated stated in some earlier texts[7] (also from the 19th century[8]), as well as during many experiments that have been conducted of which the evidence is known only from the descriptions[9]. Confronting it with contemporary knowledge on these issues one can formulate a conclusion that film doesn't register and recreate motion, but combined with our sense of perception creates a feeling of motion. Although this conclusion might seem controversial, it adds to a series of vital components of animation i.e. all stimulants received from the screen by the viewer, which are converted to all sorts of impression of mobility.

This mobility is a factor that is so constitutionally important that not only has it shaped the evolutionary development of human perception, but through the constant presence it has dominated the field of culture, including the human desire to create an image of the world that surrounds us. Quoting Sobchak again: "Seeing is always a visual «looking glance« that generates visible moving pictures". A confirmation that it has always been this way is relatively easy to find in the history of culture.

Aleksandra Kołosowska
| *Above Grey is Blue* | *Above Grey is Blue*
2009

1 W. Tatarkiewicz, *Dzieje sześciu pojęć,* PWN, Warszawa 1976. Chapter 2: *Sztuka: Dzieje klasyfikacji,* pp. 63–87.

2 *Słownik łacińsko-polski,* ed. by K. Kumaniecki, PWN, Warszawa 1965, p. 37.

3 E. Kant, *Krytyka czystego rozumu,* translated by R. Ingarden, Warszawa 1957, vol. I, pp. 139–140.

4 M. Merleau-Ponty, *Fenomenologia percepcji,* Instytut Filozofii i Socjologii PAN, Warszawa 1993.

5 P. H. Lindsay, D. A. Norman, *Procesy przetwarzania informacji u człowieka. Wprowadzenie do psychologii,* PWN, Warszawa 1984, pp. 40–41.

6 V. Sobchak, *The active eye: A Phenomenology of Cinematic Vision.* "Quarterly Review of Film and Video", Vol. 12, No 3, 1990, (21–36), p. 29.

7 A classic example: H. Münsterberg, *Dramat kinowy. Studium psychologiczne,* Łódź 1990.

8 J. Plateau, *Correspondance mathématique et physique,* Bruxelles 1828. Joseph Antoine Plateau – Belgian physicist, author of works mainly about colour theory and emission theory. During the years 1828 to 1832 he discovered and described the stroboscopic effect. In 1832 he build the first stroboscope. https://pl.wikipedia.org/wiki/Joseph_Plateau [20.09.2016].

9 W. Jewsiewicki, *Prehistoria filmu,* Filmowa Agencja Wydawnicza, Warszawa, 1953, Chapter: *Ważniejsze wydarzenia historyczne w układzie chronologicznym,* pp. 196–204.

Danuta Kurasz
| *Siódme niebo* | *Seventh Heaven*
1997

Starting from the Paleolithic era – the Cave of Altamira in Northern Spain – cave paintings have been made according to the "stop motion rule", as if walking or jumping but never stagnant animals were captured freeze-framed. Amongst over a hundred paintings there are some in which animals have eight legs *(sic!)*; the most widely known are "the wild boar" and "the deer". Maybe the paintings at Altamira were the prototypes of *Dynamism of a Dog on a Leash* by Giacomo Balla (1912) and Duchamp's *Nude Descending a Staircase* (1912) and not the chronophotographs of Muybridge and Marey as it's commonly assumed.

The cave was discovered in 1897 and it's not known whether Duchamp and Balla were familiar with its iconography, but certainly they were familiar with chronophotography and the achievements in this field: had it been otherwise Futurism and so-called Futuro-Cubism would have been completely different, had they evolved at all. Nevertheless a spectacular conclusion comes to mind – 13,000 BC "an eight-legged wild boar" and "an eight-legged dog" in 1912! This certifies the primal significance of mobility in human perception, cognition and narration about and of the world.

Marcel Duchamp said:

> In the *Nude Descending a Staircase no 2* my aim was to create a static representation of motion: a motion is something abstract, a deduction expressed through painting without being aware whether a real person is descending a real staircase or not. The motion is present in the eyes of a viewer, who incorporates it into the paining[10].

The last sentence of the above quote is an important addition to the previously quoted text by Sobchak. It's important because it's the voice of an artist, who doesn't formulate opinions based on a scientific point of view, like Sobchak, but on his artistic practice that's often based on intuition and imagination, yet comes to the same conclusion.

Noble statics of the statues of monarchs from various periods and different civilizations is only virtual as they are depicted during a moment of an "imperious" gesture, in its most dynamic moment, as if freeze-framed. The styles of subsequent periods in art history determined the level of such expression.

The Baroque and Romanticism are more "dynamic", the Renaissance and Classicism more static. However "the principle of dynamic motion" is always present. The dynamics, mobility, stop motion, etc. are the characteristics of depictions in the history of figurative art of Western culture and its main conception. The dynamics of depiction are present in the *Discobolus* and *Laoocon and His Sons*, in *The Rape of the Daughters of Leucippus* by Rubens, *Rain, Steam and Speed* by Turner, and in many other depictions as the leitmotif of poetics.

The way of depicting the world by artists was reinforced in the 19th century together with the dynamic growth of science and technology. The endorsement of the mode of mobility reached a spectacular dimension that had an impact on culture – in 1895 cinematography was invented.

Invention of the cinematography is by all means one of the most important achievements of civilization due to the impact it has had on the art and culture of the 20th-century. Its potential impact could be seen right from the start as two powers of cinema were already apparent: one related to technology and the other regarding potential possibilities of narration. One example:

> When Georges Méliès published his causerie on *Les vues cinématographiques* in 1907, he told his famous anecdote about how he discovered the so-called 'substitution stop-trick' as a result of a jam in his camera. Putting this effect to creative use, he consequently filmed a couple of metamorphoses changing man into woman, as well as a number other pictures where people suddenly vanished or appeared. "It's thanks to this simple trick" Méliès observed, "that, I made the first *féeries: Le Manoir du Diable, Le Diable au couvent, Cendrillon,* etc."[11].

The film technology that creates the "unbelievabilities" on a screen and the narration presenting the stories caused extreme interest in the cinema and its development. Cinema would immediately annex the latest technology and achievements of science. After over a hundred years the current state of saturation with the latest achievements of technology is generally well known and accepted.

[10] D. Judovitz: *Unpacking Duchamp: Art in Transit,* Berkeley, Los Angeles, Oxford: University Of California Press, 1995, p. 29.

[11] F. Kessler, *On Fairies and Technologies,* [in:] *Moving Images: from Edison to the Webcam,* ed. by J. Fullerton and A. Söderbergh Widding, AURA, John Libbey & Company Pty Ltd, Sydney 2000, p. 39.

Shall we, however, drawn by this excitement, come to terms with a complete socio-cultural separateness of functioning of the film as a medium in the era dominated by digital technologies?

The 19th-century toys revealed the mystery of seeing though without concealing the fact that the impression was often a result of a trick produced by a certain "machine". They kept, often conspicuously, the external materiality of the object, which at the same time entered the scope of phenomenon of perception and it was fascinating! The aesthetic experience based on the reaction towards and from an object – a strong mode of transmission was present due to the presence of the "machine". Nowadays using CGI effects in the pursuit of creating a realistic image hides the "tool" that creates the image, the image that is perceived as a "from-in-front-of-the-camera-lens" by the viewer.

The viewer isn't able to differentiate between the sources of the image – the reality from in front of the camera and that generated digitally, because every image is dominated by the unquestionable iconic quality. The area of autonomous psychological impact as a result of playing with a "toy" is erased – it's a special and uncommon device... it's a completely different aesthetical situation.

Blu-ray or DVD players, even screening DCP files at a cinema is something obvious and doesn't generate extra components during an aesthetic encounter which would occur as a result of a contact with a physical object. The ordinary viewer isn't familiar with the software for making animated movies and special effects such as: Autodesk Maya, 3ds Max, Cinema 4D, Adobe AfterEffects or LightWave 3D. High-budget animated films created using these programmes require an enormous calculative input. To produce a popular animated film *Madagascar 3* in 2012 required a few hundred workstations with Intel Xenon multi-core processors and the rendering took 65 million man-hours[12]. Well, maybe for professionals these data might seem spectacular, however due to an incredible pace of the IT development this also ceases to be the case. It's quite obvious that to a regular viewer they mean nothing... Currently, thanks to the development of technology everything can be materialized on the screen. Digital special effects and computer animation led to a complete minimization of the boundaries of artists' imagination.

Let's however get back to the core of this text – the essence of animation.

The invention of a cinematograph was possible due to taking full advantage of the patterns of human perception that forms the base of animation.

The mechanism of "seeing through a cinematograph" is based on the inertia of the human eye meaning the shortest period of time in which the stimulant/image appears and can be perceived and understood after being received through the retina. It's also the shortest period of time of an absence of a stimulant/image, which cannot be detected by the eye and the next image is considered a continuation of the previous one.

Cinematography dealt with these experimental problems, overtaking later studies on the physiology of perception conducted using the latest technology. In the era of silent films, especially during the early years of cinematography, the number of frames per second wasn't standardized. Starting from the brothers Lumière 16/18 frames/sec. were used, however some experiments were made in the range of 12 to 40 (Edison)[13]. Sound films required standardization regarding many aspects, including the number of frames per second. 24 frames per second were accepted as a technical and economical compromise, but also, and this needs to be stressed, due to the psycho-physiology of perception. 18 frames per second during the silent film era caused perceptive discomfort, especially during long screenings. It was discovered much later that the human eye doesn't detect the differences between 18 and 24 frames/sec. (under the obvious condition that the speed of the camera and the projector is identical), but the optic apparatus works differently and discomfort can be felt when looking at 18 frames/sec.

24 frames/second means in fact 24 frames and 24 gaps between frames i.e. 24 transports. This means that the exposure time for a single frame is 1/48 sec. while it takes additional 1/48 second for the film to rotate while the shutter is closed. There are also shutters that have a different purpose – they stop the light coming from the projector so that each frame is shown twice, so it's not 1/48 sec. but 1/96 sec.

[12] http://mit.weii.tu.koszalin.pl/MIT8/Modele%20inzynierii%20teleinformatyki%208_05%20Czulak%20Herma.pdf [20.09.2016].

[13] https://en.wikipedia.org/wiki/Silent_film [20.09.2016].

Emilia Prosół
| *Singapore* | *Singapore*
1999

Andrzej Gosieniecki
| *W kółko Macieju* | *Over and Over Again*
2000

These issues are more associated with the graphic card technology; their refresh rate used to be a major problem; also with 400Hz television technology where a standard PAL 50i transmission is discontinued 8 times.

The above details and numbers are vital from the point of view of two aspects of animation – psycho-physiological and technical solutions regarding film-making and projection equipment.

A banal question: why during a screening of a sequence of alternately 1/48 sec. image and 1/48 sec. blackness (transport) is projected on the screen, we do see the image but don't see the blackness? The answer is relatively straightforward – the light is the energy that affects the retina and blackness doesn't stimulate it.

The impact of light creates changes in the biochemical structure of the retina, which continuously regenerates so that it can receive another signal. The thing is that the length of time needed for reaction (with the optic nerve sending a signal to the brain) as well as regeneration are determined by the evolutionary development of the eye and the optic apparatus. During a projection, the time needed for reading the image is longer than the time of its duration on the retina and it "overlaps" the projection time of blackness (transport), when there's no light directed at the retina. Therefore when a new frame appears the whole process is repeated. Here comes a polemic digression to texts that explain the above phenomenon as an afterimage on the retina. It has to be stressed that an afterimage is always a negative image of the original image (with less brightness and a lower contrast), but were it present in the mechanism of a cinematographic perception, we would perceive it as alternating positives and negatives ("less powerful one") etc. and the question of why we do not detect the blackness would be troublesome...

The above psycho-physiological determinants of perception of the film lead to the following conclusion: perception of the film seems to be continuous (both as continuous perception of static images and images that contain information about the object movement) due to the qualities of the optic apparatus that underwent evolutionary development in conjunction with the mechanism of projection. This conclusion, in its content, doesn't include the information about registering an image... It doesn't because everything that's related to registering images isn't directly related to projection/perception.

This is due to the fact that the process of registration, regardless of whether it is animating an object, registering movement for a film with actors, or stop motion animation with regular or irregular time gaps between frames, or it is done using a high speed system, or with unusual light (IR, UV, stroboscopic light, etc.), it is always finalized with an "image-gap" series, where each component of time can assume any random value. However during a projection this randomness disappears and is replaced by standardized fixed values. This conversion becomes a source of visual experiences that sometimes go beyond standard human experience.

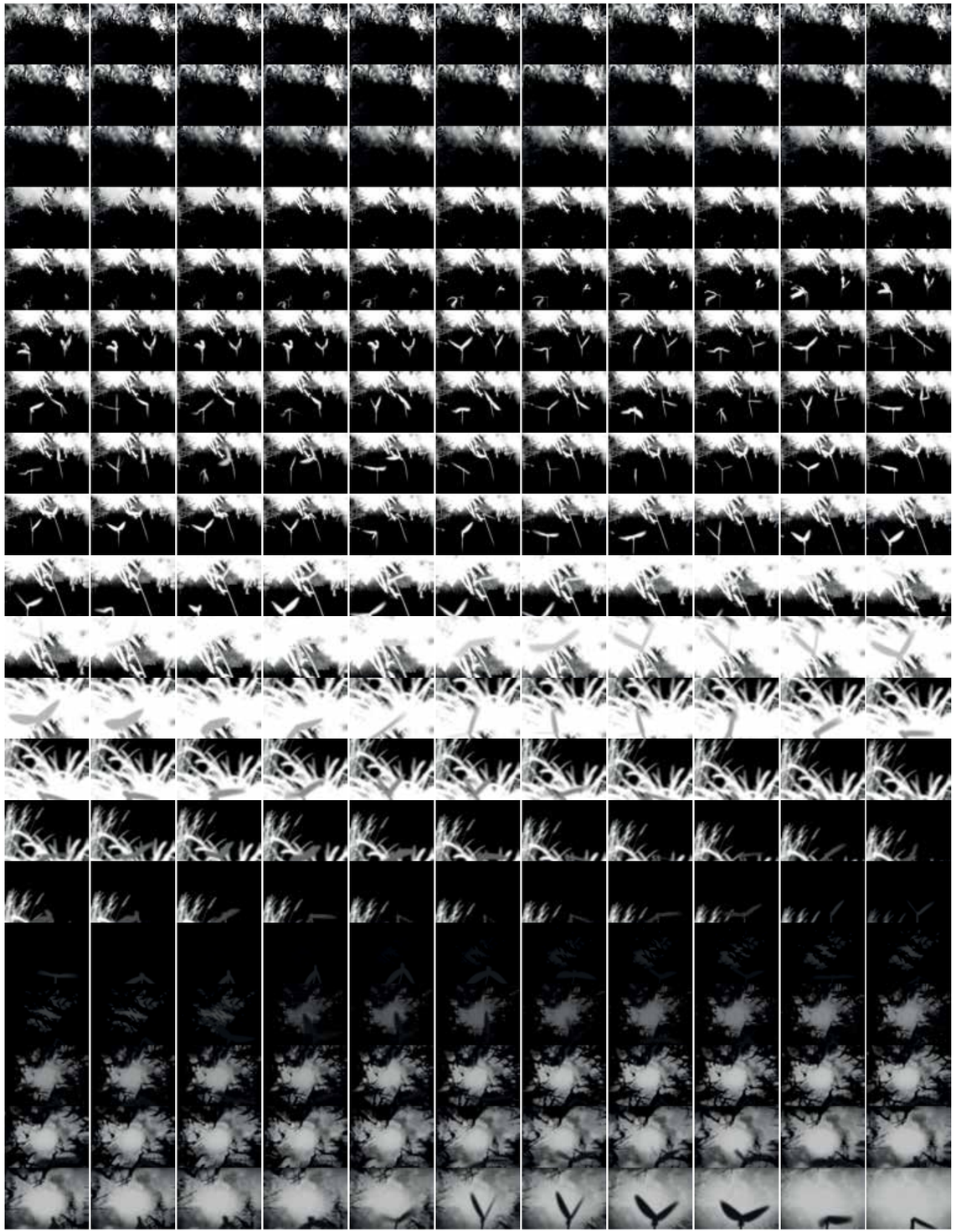
Stating that a sequence of frames is registered as an "image-gap" implies a conclusion that's vital for animation in its very essence. A film stock intended for projection consists of a stop-motion record of the movement phases of the filmed objects (if the time of exposition of one frame is too long in relation to the speed of the filmed motion then the image on individual frames is blurred, but it also is a "staticized" phase of movement) regardless of whether it's an unfolding flower, a speeding bullet, a drawn animal or a puppet, a car being driven or a walking man.

As it has already been mentioned, due to the psycho-physiological conditions of perception and the cinematographic mechanism, the optic apparatus of the viewer creates an impression of motion. It happens in a way that's completely extracted from the situation and the way of registering the "image-– gap" sequence.

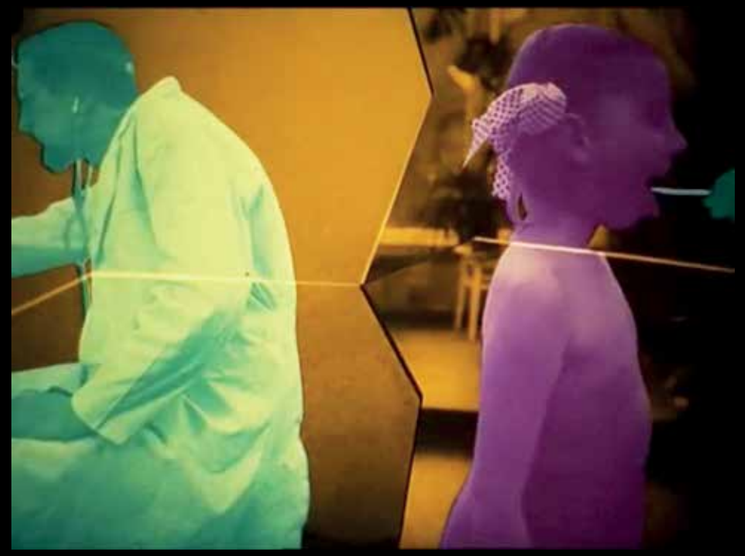
The above detailed reasoning is an additional justification of the assumption stated at the beginning that "film doesn't register and replay motion, but together with our sense of perception it creates an impression of such motion". It leads to a conclusion that the "existence" of motion in film is based on the perceptional activity of the viewer and the essence of animation understood as creating a sequence of static images using the "image-gap" method, when exposed to the cinematographic mechanism, they create an impression of such motion.

And this happens in every type of film, no matter what genre.

Translated by **Małgorzata Sady**



Aleksandra Kołosowska | *Above Grey is Blue* | *Above Grey is Blue,* 2009



Hieronim Neumann
| *Katar* | *The Running Nose*
1984

Jerzy Armata

Poznańscy mistrzowie autorskiej animacji

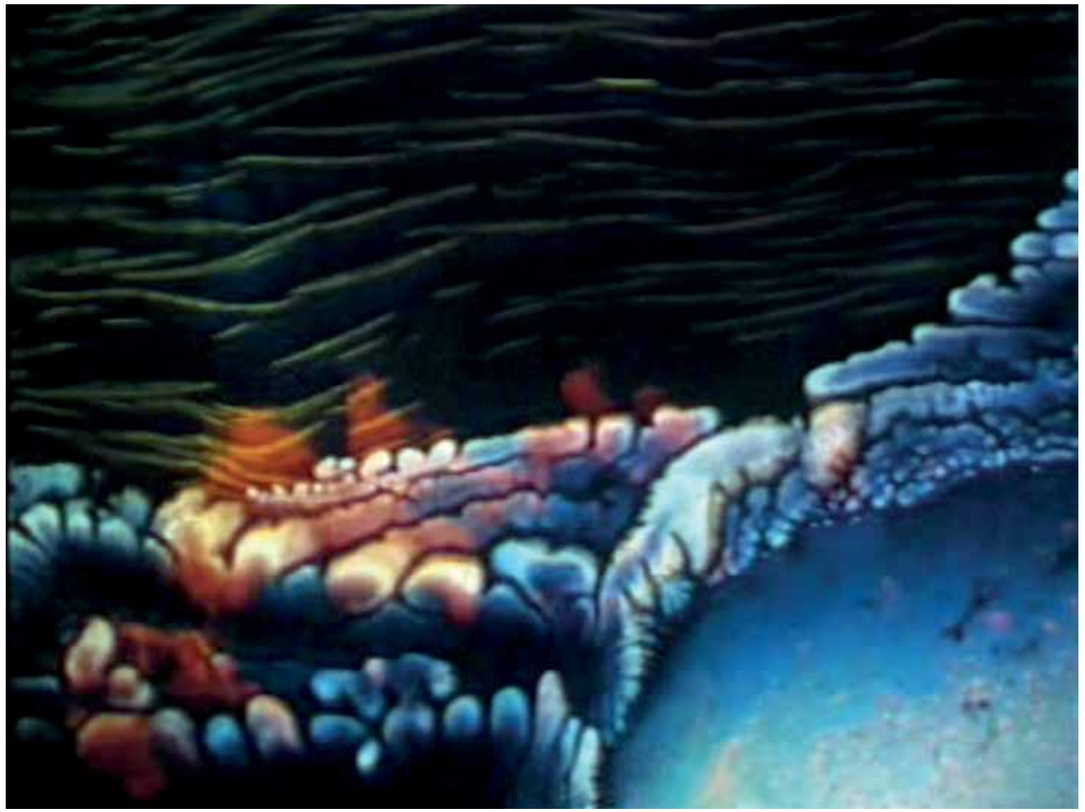
W 1980 roku powstało w Poznaniu Telewizyjne Studio Filmów Animowanych. W tym samym roku Kazimierz Urbański na Wydziale Malarstwa, Grafiki i Rzeźby poznańskiej Państwowej Wyższej Szkoły Sztuk Plastycznych (aktualnie Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu) założył Pracownię Filmu Animowanego.

Takie były początki filmowej animacji w Poznaniu, który szybko stał się – obok Warszawy, Krakowa, Łodzi i Bielska-Białej – ważnym ośrodkiem tego typu aktywności twórczej. Z biegiem lat coraz bardziej prężnym i interesującym, zarówno w aspekcie edukacyjnym (w 2014 roku na Uniwersytecie Artystycznym w Poznaniu utworzono Wydział Animacji), jak i produkcyjnym (TVSFA przekształcono w spółkę z o.o.).

Ta „bliskość" Telewizyjnego Studia Filmów Animowanych oraz Uniwersytetu Artystycznego jest niezwykle ważna, bo jego absolwenci, a także pedagodzy (niegdysiejsi absolwenci) mają możliwość niejako na miejscu uprawiać swój zawód wyuczony. W innych miastach te związki – uczelni oraz studiów produkcyjnych – są zdecydowanie bardziej luźne. Inaczej przed laty bywało w Krakowie. Tam Kazimierz Urbański, prowadzący przy Studium Scenografii Akademii Sztuk Pięknych Pracownię Rysunku Filmowego, założył wraz ze swymi najzdolniejszymi studentami (Julianem Antoniszczakiem, Ryszardem Czekałą, Janem Januarym Janczakiem, Krzysztofem Raynochem) Studio Filmów Animowanych, w którym znaleźli zatrudnienie absolwenci krakowskiej uczelni. W pierwszych latach działalności krakowskie SFA było filią warszawskiego Studia Miniatur Filmowych, a w 1974 roku uzyskało samodzielność organizacyjną. Rzucone po ustrojowej transformacji w wir gospodarki rynkowej – pomimo znaczącej pozycji na mapie animacji, nie tylko polskiej, ale i światowej (ponad 150 trofeów festiwalowych) – nie poradziło sobie i po blisko 40 latach zostało zlikwidowane. Inaczej stało się w Poznaniu. Po latach trudnych – i odpowiednich przekształceniach organizacyjnych – TVSFA ocalało i wydaje się, że jest na dobrej drodze, by odzyskać dawny blask.

Pierwszym filmem poznańskiego Studia, który wywarł na mnie duże wrażenie, była ekranizacja wiersza Wandy Chotomskiej – *.!?* [*Kropka, wykrzyknik, znak zapytania*] (1989), zrealizowana przez Jacka Adamczaka i Macieja Ćwieka. Ich dzieło, dzięki atrakcyjnej plastyce, klarownej narracji, współgrającej z nastrojem obrazu muzyce Janusza Hajduna, pozostaje dla mnie jednym z najciekawszych dokonań w dziejach rodzimej animacji, kierowanej do najmłodszych widzów. Podobnie jak *Katar* (1984), animowana adaptacja znanego wiersza Jana Brzechwy, której dokonał Hieronim Neumann, czy *Dżungla* (1987) wyreżyserowana przez Witolda Giersza, wieloletniego dyrektora artystycznego poznańskiego Studia.

Dżungla była fragmentem większej całości, odcinkiem pełnego przygód, niezwykle atrakcyjnego wizualnie, perfekcyjnie animowanego serialu *Czarny Błysk* (1986–1991). Ale to nie seriale przygodowe przyniosły poznańskiemu Studiu lawinę nagród i uznanie na całym świecie, a cykle edukacyjne, zwłaszcza filmy do muzyki klasycznej (1989–1997) oraz autorskie *Impresje* (1993–1997) poświęcone wybitnym artystom i ich dorobkowi.



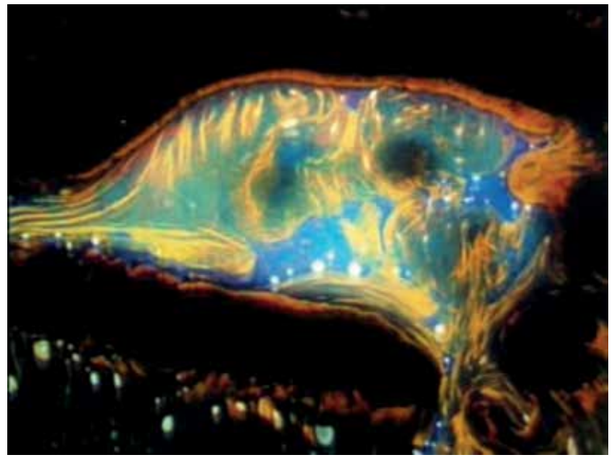
Kazimierz Urbański
| *Arytmia* | *Arythmia*
1980

Właśnie autorskość wydaje się najważniejszą cechą poznańskiego Studia. Każdy z twórców biorących na warsztat film mający być ilustracją czy interpretacją jakiegoś znanego utworu muzyki klasycznej – Aleksandra Korejwo, Tamara Sorbian-Kasprzycka i Jacek Kasprzycki, Jacek Adamczak, Wiesław Bober, Maciej Ćwiek, Zbigniew Kotecki, Piotr Muszalski, Hieronim Neumann, a z uznanych mistrzów naszego kina Witold Giersz i Kazimierz Urbański – zachował charakter swego filmowego pisma. Cykl miniatur do muzyki klasycznej to nie zbiór anonimowych animacji, ale autorskie spojrzenie na wybitne dokonania muzycznych mistrzów i próba ich twórczych interpretacji.

Autorski charakter zachowują także inne seriale poznańskiego Studia: cykl ekscentrycznych filozoficznych przypowiastek *14 bajek z królestwa Lailonii Leszka Kołakowskiego* (1997–2000), z efektowną czołówką Piotra Dumały i autorskimi odcinkami m.in. Jacka Adamczaka, Krzysztofa Kiwerskiego, Zbigniewa Koteckiego, Piotra Muszalskiego i Pawła Walickiego oraz Hieronima Neumanna, czy *Baśnie i bajki polskie* (2002–2016) realizowane przez grupę uzdolnionych reżyserów różnych pokoleń, którzy to serialowe rzemiosło traktują w sposób niezwykle twórczy. Filmy wspomnianych autorów, a także odcinki Artura Wrotniewskiego, Roberta Turły czy Andrzeja Gosienieckiego to bez wątpienia najciekawsze dokonania w polskim filmie animowanym dla dzieci ostatnich lat.

Na filmy wyprodukowane przez TVSFA w ciągu trzydziestolecia jego istnienia spadła istna lawina festiwalowych nagród i wyróżnień na całym świecie. Zespół poznańskiego Studia zrealizował 300 krótko- i średniometrażowych filmów animowanych, za które zdobył 187 nagród i wyróżnień na festiwalach międzynarodowych i krajowych, w tym 23 nagrody jury dziecięcych, 11 nagród i wyróżnień dla TVSFA oraz 10 listów gratulacyjnych, m.in. od Prezydenta Rzeczypospolitej Polskiej, Dyrektora Polskiego Instytutu Sztuki Filmowej, Prezydenta Miasta Poznania, Prezesa Telewizji Polskiej S.A.

Kazimierz Urbański
| *Arytmia* | *Arythmia*
1980



Filmy poznańskiego Studia prezentowane były na ponad 1900 festiwalach, przeglądach i pokazach specjalnych w kraju i na świecie. Dodajmy, że cykl filmów do muzyki klasycznej wydano na DVD w Chinach (dwukrotnie), Rosji, Hongkongu, RPA, na Mauritiusie i Seszelach.

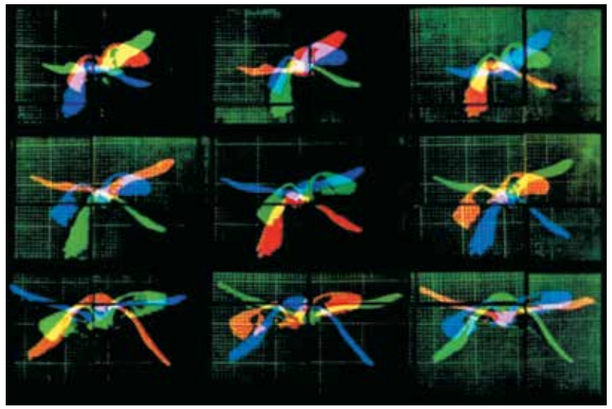
Wróćmy jednak do poznańskiej uczelni, która przez cały czas funkcjonowania Studia dostarczała mu wykwalifikowanych kadr, czyli z jednej strony niezwykle uzdolnionych, różnorodnych stylistycznie artystów, z drugiej – filmowych profesjonalistów, bo poznańscy animatorzy to nie tylko zafascynowani ruchem artyści plastycy (w pionierskich latach kina film animowany nazywano często „ożywioną plastyką", tak jak pierwsze filmy braci Augusta i Ludwika Lumière – „ożywionymi fotografiami"), ale również artyści plastycy, którzy znakomicie opanowali środki wyrazowe sztuki filmowej i świadomie oraz twórczo posługują się nimi podczas realizacji swoich animacji. Nazwałbym ich nie plastykami o dużej wrażliwości filmowej, a filmowcami o ogromnej wyobraźni plastycznej. Choć nie uczyli się rzemiosła w szkołach filmowych, to – podobnie jak francuscy nowofalowcy – metodą eksperymentów na filmowym planie uzupełniali wiedzę zdobytą na uczelni plastycznej. Tam jednak „kina" uczył ich Kazimierz Urbański, artysta czujący film animowany jak nikt inny. W 2008 roku na Międzynarodowym Festiwalu Filmowym Etiuda&Anima w Krakowie temu wybitnemu twórcy przyznano Specjalnego Złotego Dinozaura – z okazji jubileuszu 15-lecia krakowskiej imprezy – za działalność pedagogiczną i artystyczną, uznając go za najlepszego nauczyciela w dziejach rodzimej animacji.

Istotnie, w sferze edukacyjnej Urbańskiemu polska animacja ma do zawdzięczenia najwięcej. Sam był znakomicie – plastycznie i filmowo – wyedukowany. W 1956 roku ukończył Wydział Scenografii krakowskiej Akademii Sztuk Pięknych, a dwa lata później – Wydział Grafiki Filmowej w Wyższej Szkole Rzemiosł Artystycznych w Pradze. Jeszcze jako student praskiej uczelni założył w Krakowie, przy Studium Scenografii ASP, Pracownię Rysunku Filmowego (jedną z pierwszych na świecie), którą prowadził do 1972 roku (później dzieło profesora kontynuowali jego uczniowie – Jan January Janczak, Jerzy Kucia, Krzysztof Kiwerski; aktualnie pracownią kieruje Robert Sowa).

Jacek Adamczak, Maciej Ćwiek
| *.!?* [*Kropka, wykrzyknik, znak zapytania*]
| *.!?* [*Full Stop, Exclamation Mark, Question Mark*]
1989

Kolejne dziesięć lat Urbański spędził w Warszawie, gdzie zorganizował i prowadził Pracownię Projektowania Plastycznego dla Filmu i Telewizji przy Podyplomowym Studium Scenografii w stołecznej ASP (1973–1982). W 1980 roku przybył do Poznania, by pokierować Pracownią Filmu Animowanego na Wydziale Malarstwa, Grafiki i Rzeźby Państwowej Wyższej Szkoły Sztuk Plastycznych. Równolegle prowadził zajęcia w warszawskiej ASP. W latach 1994–2000 nauczał animacji w Państwowej Wyższej Szkole Filmowej, Telewizyjnej i Teatralnej w Łodzi, a także na uczelniach artystycznych w Zurychu i Bonn.

Kazimierz Urbański (1929–2015) był niestrudzonym eksperymentatorem. W swych realizacjach – *Igraszki* (1962), *Materia* (1962), *Moto-gaz* (1963), *Słodkie rytmy* (1965), *Czar kółek* (1966), *Tren zbója* (1967),



Hieronim Neumann
| *Wyliczanka*
| *Counting Rhyme*
1977

Arytmia (1980), *Demony* (1981), *Lunapark* (1989), *Nokturn c-moll* (1996) – ciągle poszukiwał nowych środków wyrazu i sposobów funkcjonowania narracji. Szczególny nacisk kładł na plastykę, starając się włączyć ją do pełnienia funkcji narracyjnych. Tak pisał o artyście Marcin Giżycki we wspomnieniu pośmiertnym na łamach „Magazynu Filmowego" (nr 3/2015):

> Krytycy, często nie mogąc sobie poradzić z nowatorstwem filmów Urbańskiego, pisali o ich wątłej fabule, jak gdyby poezja ruchu nie mogła istnieć sama dla siebie. Z dzisiejszej perspektywy można jednak w pełni docenić oryginalność wczesnych jego dzieł. (...) Są to bezsprzecznie dzieła oryginalne, tworzące w polskiej animacji kategorię samą dla siebie. Najbliżej jednak do ideału kina czystego ruchu zbliżył się Urbański w swoich późniejszych realizacjach (...). Filmy te posługują się już tak odrealnionymi, fotograficznie przetworzonymi formami, że obserwujący je widz staje przed nie lada zagadką: Jak to w ogóle zostało zrobione?

Był bardzo radykalny w swych poglądach. Kiedyś, podczas promocji książki *Polski film animowany* pod redakcją Marcina Giżyckiego i Bogusława Zmudzińskiego w warszawskiej księgarni Czuły Barbarzyńca, zarzucił redaktorom tomu, że historię rodzimej animacji zilustrowali… statycznymi kadrami, wszak jak konstatował już w 1969 roku w „Programie dydaktycznym pracowni rysunku filmowego": „Kinetyczne formy twórczości plastycznej, przenoszenie z wymiaru przestrzennego w czasoprzestrzenny określonego surogatu plastycznego nie mają poza ekranem samoistnego bytu estetycznego".

Urbański był „ojcem założycielem" poznańskiej animacji, a pracą pedagogiczną zajęli się również jego uczniowie: Jacek Adamczak, Maciej Ćwiek i Piotr Muszalski. W 1985 roku dołączył do nich Hieronim Neumann, lider poznańskich animatorów (obecnie prowadzi też Pracownię Filmu Animowanego w Katedrze Multimediów na Wydziale Grafiki warszawskiej ASP). Tworzy kino autorskie, przy czym w przeciwieństwie do wielu wybitnych reżyserów nie kręci ciągle „tego samego filmu", ale każde jego nowe dzieło jest, głównie za sprawą formy, inne od poprzedniego.

W jego poszukiwaniach widać wyraźne inspiracje sztuką Zbigniewa Rybczyńskiego. Neumann w 1977 roku ukończył studia na Wydziale Malarstwa, Grafiki i Rzeźby poznańskiej uczelni filmem dyplomowym pt. *Wyliczanka* zrealizowanym w pracowni prof. Antoniego Zydronia. Neumann terminował na planie filmu *Oj, nie mogę się zatrzymać* (1974), jednego z ciekawszych dokonań Rybczyńskiego przed zrealizowaniem oscarowego *Tanga* (1980). *Tango* to niezwykle skondensowana opowieść o pamięci pewnego pokoju, metafora na temat zależności ludzkich losów i mijającego czasu. Oto w czterech ścianach pokoju rozgrywają się równocześnie wydarzenia z przeszłości z udziałem różnych jego lokatorów lub osób, które się w nim znalazły bardziej lub mniej przypadkowo.

Neumann w *Bloku* (1982) – jednym ze swych najlepszych filmów, nagrodzonym w Huesca i Oberhausen – przedstawia skompresowany obraz życia w tytułowym obiekcie. Dzięki technikom trikowym pokazuje w kadrze przekroje podobnych do siebie mieszkań. W bloku wre życie, pełne zdarzeń zwykłych i niezwykłych, zabawnych i tragicznych… We wcześniejszym *5/4* (1979), w którym artysta dzieli kadr na cztery części, widać wyraźne „ślady" fantastycznej *Nowej książki* (1975) Rybczyńskiego, choć nie jest to ślepe naśladownictwo, lecz twórcza inspiracja.

Neumann to bez wątpienia filmowy krewniak „Zbiga", twórca niespokojny, ciągle eksperymentujący, z równym powodzeniem uprawiający różnorodne techniki animacyjne, od klasycznych po przetworzenia komputerowe, czego najlepszymi dowodami są wspomniany *Blok* (1982), *Zdarzenie* (1987) czy *Zoopraxiscope* (2005). W pełnym suspensu *Zdarzeniu*, uhonorowanym laurami festiwalowymi w Oberhausen, Lozannie, Krakowie i Bielsku-Białej, jako tworzywo animacji wykorzystał fotografie. Oto mieszkańcy pewnej wsi zostają nagle zaskoczeni przez dziwne zjawisko – na całym terenie zaczyna się tworzyć wysoki nasyp. Jak w krecim podkopie przesuwająca się ziemia niszczy wszystko dookoła. Po kataklizmie na miejscu zniszczonych gospodarstw wznoszą się nowe, betonowe bloki, tylko mieszkańcy, przeniesieni w nowe warunki, nie zmieniają swoich przyzwyczajeń. Z kolei *Zoopraxiscope* jest dedykowany Eadweardowi Muybridge'owi, angielskiemu fotografikowi, pionierowi kina, i nawiązuje do jego metody twórczej. A wszystko z dowcipem i dyskretnym urokiem pierwszych projekcji, w rytm ragtime'owej muzyki fortepianowej Janusza Hajduna, notabene kompozytora motywu przewodniego *Tanga* Rybczyńskiego.

Hieronim Neumann ma w swoim dorobku także odcinki popularnych cykli filmowych, m.in. do muzyki poważnej: *Symfonia dziecięca* (1989), *V Sonata C-dur* (1992), *Marzenie* (1993), *Lot trzmiela* (1993), *Preludia* (1996), a także serialu *14 bajek z królestwa Lailonii Leszka Kołakowskiego*: *O zabawkach dla dzieci* (1999), ale nie traktuje ich „rzemieślniczo", tylko twórczo, poszukując – tak jak w filmach stricte autorskich – nowych rozwiązań wyrazowych i narracyjnych.

Całkowicie odmienną osobowością artystyczną jest Jacek Adamczak, którego kino cechuje niebanalna plastyka, dbałość o kompozycję kadru, perfekcyjna animacja i śmiałe rozwiązania narracyjne. W filmach Adamczaka można znaleźć szczyptę poezji zaprawionej poczuciem humoru. Jest artystą wszechstronnie utalentowanym. W swoich autorskich filmach, realizowanych w różnorodnych technikach animacyjnych (choć z wyraźną preferencją rysunkowej), często pełni kilka funkcji artystycznych – reżysera, scenarzysty, scenografa, animatora i montażysty.

Jako reżyser zadebiutował w 1989 roku, współtworząc z Maciejem Ćwiekiem film *.!?* [*Kropka, wykrzyknik, znak zapytania*], uroczą ekranizację znanego wiersza Wandy Chotomskiej, rozgrywającego się w małym miasteczku wieczorną porą, kiedy gwiazdy

świecą na niebie, a światło latarni rozjaśnia ulice. Przy jednej z nich znajduje się sklep, którego półki zapełnione są kolorowymi słojami pełnymi znaków przestankowych, takich jak kropki, wykrzykniki, znaki zapytania. Ta przepiękna animacja przyniosła obu twórcom Nagrodę Główną w kategorii filmów indywidualnych dla dzieci na I Biennale Filmu Animowanego „Fazy '89" w Bielsku-Białej (1989), nagrodę za oryginalną propozycję plastyczną na XI Ogólnopolskim Festiwalu Filmów dla Dzieci i Młodzieży w Poznaniu (1990) oraz Nagrodę Stowarzyszenia Filmowców Polskich za rok 1989.

Hieronim Neumann
| *5/4* | *5/4*
1979

Hieronim Neumann
| *Zdarzenie* | *Incident*
1987

> Dla mnie w filmie animowanym bardzo istotna jest sama materia, nie opowiadanie, ale właśnie materia. Tworzywem, którym się buduje film, jest właśnie plastyka, jakakolwiek by ona była, czy będzie to lalka, materia sypka czy rysunek, malarstwo – wszystko to jest materia plastyczna, która ulega ingerencji

twórczej. Często się o tym zapomina i traktuje plastykę jako opakowanie dla filmu animowanego. A przecież plastyka niesie z sobą również treści

– mówił Adamczak w zrealizowanym przeze mnie odcinku telewizyjnego cyklu *Anima,* poświęconym jego twórczości.

Specjalizuje się w filmach do utworów muzyki poważnej (*Kuplety toreadora,* 1990; *Eine kleine Nachtmusik,* 1991–1995; *Wspomnienia z Alhambry,* 1992). Realizuje głównie filmy skierowane do widza dziecięcego (*Szklana góra,* 2002; *O kowalu i diable,* 2004; *Król kruków,* 2008; *Poznańskie koziołki,* 2009 – z cyklu *Baśnie i bajki polskie*), choć potrafi nimi zainteresować również dorosłego odbiorcę. Sam artysta tak o tym mówi:

Robię głównie filmy dla dzieci. Starałem się w nich pokazać właśnie urok plastyki. Oczywiście są to wartkie opowiadania, które mają swoją akcję, ale właśnie rola plastyki jest w nich dla mnie szczególnie inspirująca. Pracuję głównie w rysunku, czyli czymś pierwotnym dla animacji, a techniki klasyczne, jakie stosuję – kredka, węgiel, piórko – są najbardziej tradycyjnymi narzędziami graficznymi. Od rysunku wszystko się zaczęło, można powiedzieć, że wróciłem do samych źródeł.

Na szczególną uwagę zasługują filmy z cyklu *14 bajek z królestwa Lailonii Leszka Kołakowskiego: O wielkim wstydzie* (1998) oraz *Jak szukaliśmy Lailonii* (2011). Uprawia różne techniki, choć preferuje animację klasyczną (rysunki na papierze lub celuloidzie). Jego filmy przyniosły mu wiele prestiżowych nagród, m.in. w Chicago, Kairze, Moskwie, Poznaniu i Krakowie.

Współautorem (współreżyserem i współautorem opracowania plastycznego) debiutanckiego filmu Adamczaka *.!?* [*Kropka, wykrzyknik, znak zapytania*] (1989), klasycznego już tytułu w dziejach rodzimej

Jacek Adamczak
| *Wspomnienia z Alhambry* | *Memories of Alhambra*
1992

Jacek Adamczak
| *O wielkim wstydzie*
| *About Great Disgrace*
1998

Jacek Adamczak
| *O wielkim wstydzie*
| *About Great Disgrace*
1998

animacji, skierowanego do najmłodszych widzów, jest Maciej Ćwiek, także absolwent Wydziału Malarstwa, Grafiki i Rzeźby w PWSSP w Poznaniu (1984), gdzie studiował w Pracowni Filmu Animowanego prof. Kazimierza Urbańskiego. W 1984 roku związał się z TVSFA i tu wyspecjalizował się w realizacji filmów do utworów muzyki poważnej, czego dobrymi przykładami są: *Kukułka* (1990), *Divertimento F-dur Presto* (1992), *Stary zamek* (1992), *Pejzaże. Mazurek e-moll* (1995). Ćwiek jest także współtwórcą – z Hieronimem Neumannem – *Magritte* (1995), niezwykle udanego odcinka plastycznego cyklu *Impresje.*

Ćwiek, podobnie jak Neumann czy Adamczak, ma temperament artysty poszukującego nowych form wypowiedzi. Już pierwsza jego realizacja – znakomity debiut *Stomp* (1984), a także następne – *Model* i *Video-disc* (1986), oraz ostatnie, takie jak *Wideoklip v 4.0* (2006), znakomicie uzasadniają tę konstatację. Od 1992 roku prowadzi własną pracownię grafiki komputerowej, animacji i reklamy, Studio Mansarda w Poznaniu, dorzucając do dotychczas uprawianych funkcji artystycznych – scenarzysty, reżysera, grafika, animatora, operatora, montażysty – profesję producenta.

Kolejny pedagog poznańskiej uczelni – Piotr Muszalski, to mistrz animacji materią sypką. Jego dyplomowa praca *Toccata d-moll* (1994), zrealizowana na poznańskiej uczelni pod opieką artystyczną Kazimierza Urbańskiego, a wyprodukowana przez poznańskie Telewizyjne Studio Filmów Animowanych, imponuje warsztatową perfekcją, a także nadzwyczaj interesującym kluczem narracyjnym. Niezwykle efektowną wędrówkę po okazałej gotyckiej katedrze w towarzystwie muzyki Jana Sebastiana Bacha kończy „zderzenie" ciemnego wnętrza świątyni z wpadającymi do niej snopami światła, co odrealniając przekaz, przydaje jej walorów duchowych. (Na I Międzynarodowym Studenckim Festiwalu

Jacek Adamczak
| *Jak szukaliśmy Lailonii*
| *How We Searched for Lailonia*
2011

Maciej Ćwiek
| *Model* | *Model*
1986

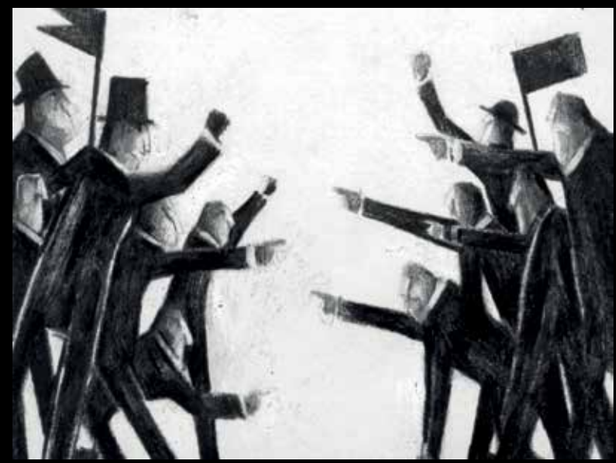
Maciej Ćwiek
| *Stomp* | *Stomp*
1984

Piotr Muszalski
| *Toccata d-moll*
| *Toccata in d-minor*
1994

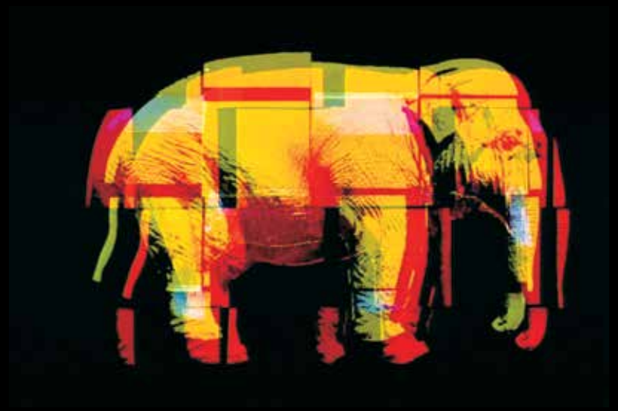
Filmów Animowanych, zorganizowanym w łódzkiej szkole filmowej w 1998 roku, miałem przyjemność przewodniczyć jury, które dyplomowi Muszalskiego przyznało laur najwyższy). *Toccata d-moll* była filmem czarno-białym, z kolei kolorowe sole wykorzystał artysta w *Złotym jeleniu* (1997), sekwencji *Drogi Buddy* wykonywanej dla brytyjskiej telewizji, oraz w zrealizowanej wspólnie z Pawłem Walickim w technikach kombinowanych (wycinanka i kolorowa sól) opowieści *Jak bóg Maior utracił tron* (1999), wchodzącej w skład niezwykle udanego serialu *14 bajek z królestwa Lailonii Leszka Kołakowskiego.*

Pisząc o poznańskich mistrzach autorskiej animacji, którzy zajmują się także pracą pedagogiczną na Uniwersytecie Artystycznym w Poznaniu, nie sposób nie wspomnieć o Zbigniewie Kozubie, znakomitym kompozytorze zarówno muzyki koncertowej (chóralnej, wokalno-instrumentalnej, symfonicznej, kameralnej), jak i tzw. użytkowej, czyli wzbogacającej poprzez ilustrację czy interpretację dzieło radiowe, teatralne, filmowe. Kozub ma w swoim dorobku ponad 30 partytur do filmów animowanych (komponuje prócz tego na potrzeby filmowych dokumentów) zrealizowanych przez pedagogów poznańskiej uczelni (Jacek Adamczak, Maciej Ćwiek, Hieronim Neumann, Piotr Muszalski, Paweł Prewencki), jej absolwentów (Anna Dudek, Joanna Polak, Agnieszka Pokrywka, Agata Prętka) oraz studentów. Jego filmowa muzyka nie tylko pełni funkcje ilustracyjne, ale często – poprzez zastosowanie rozwiązań kontrapunktycznych – stanowi ważny środek dramaturgiczny, czy wręcz prowadzi narrację.

Karol Irzykowski, jeden z najciekawszych polskich intelektualistów międzywojnia, już w 1924 roku na łamach *Dziesiątej Muzy*, która okazała się jedną z pierwszych kompletnych teorii nowej sztuki w dziejach kina, przepowiadając animacji świetlaną przyszłość, pisał, że daje ona „domyślnemu dostateczne wyobrażenie o potężnych możliwościach tkwiących w tym gatunku filmowym". Poznańscy artyści okazali się w tej dziedzinie nad wyraz domyślni.



Jacek Adamczak
| *Jak szukaliśmy Lailonii*
(projekt)
| *How We Searched for Lailonia*
(project)
2011



Hieronim Neumann
| *Wyliczanka* | *Counting Rhyme*
1977

English translation

Jerzy Armata

Poznań Animation Masters

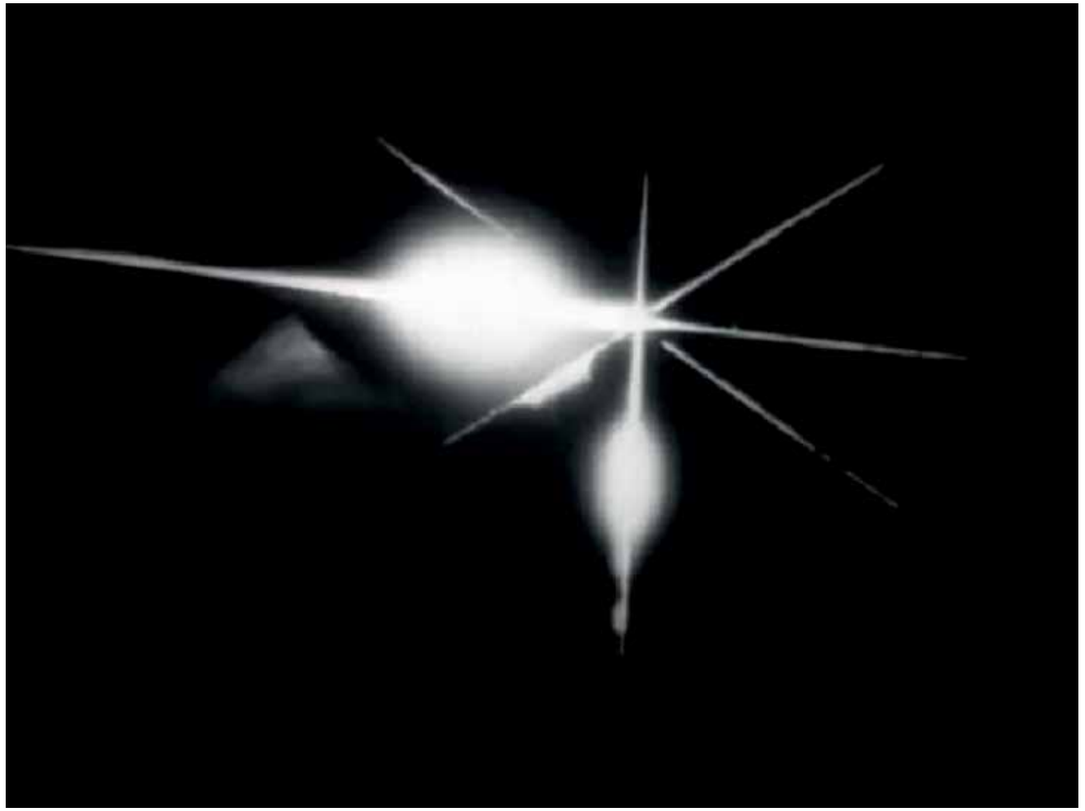
TV Studio of Animation Films was founded in Poznań in 1980. In the same year Kazimierz Urbański founded the Studio of Animation at the Faculty of Painting, Sculpture and Graphic Arts of the Academy of Fine Arts in Poznań (currently the University of Arts in Poznań).

Such was the beginning of film animation in Poznań, which soon became – together with Warsaw, Cracow, Łódź and Bielsko-Biała – a leading centre in this field of art. Years have passed and it's becoming more and more resilient and interesting, both in terms of education (in 2014 the Faculty of Animation was founded at the University of Arts in Poznań) and production (The Animated Films Television Studio was transformed into a public limited company).

This "close proximity" of the Animated Films Television Studio and the University of Fine Arts is crucial, because both graduates and academic staff (many of whom are graduates themselves) have the opportunity to practice their profession "on the spot". In other cities those correlations between academic institutions and production studios are less frequent. This situation, however, used to be different in 190. Kazimierz Urbański, who ran the Film Drawing Studio at the Theatre Design College of the Academy of Fine Arts, together with his most gifted students (Julian Antoniszczak, Ryszard Czekała, Jan January Janczak, Krzysztof Raynoch) founded the Animated Films Studio, where many graduates of the Cracow academy were employed. After almost 40 years the Animated Films Studio, then a branch of the Film Miniatures Studio in Warsaw that in 1974 became independent, thrown into the deep waters of the market economy after the political transformation, despite having a strong position in the field of animated films, both in Poland and worldwide (over 150 festival awards), couldn't cope and had to be shut down. Things were different in Poznań. After some difficult years and changes, the Animated Films Television Studio survived and it seems to be on a perfect path to regaining its former splendour.

The first film of the Animated Films Television Studio, which made a significant impression on me was the screening of Wanda Chotomska's poem *.!?* [*full stop, exclamation mark, question mark*] (1989) directed by Jacek Adamczak and Maciej Ćwiek. This film due to its appealing visual side, clear narration and music by Janusz Hajdun, which perfectly accompanies the atmosphere of the picture, remains one of the most interesting examples of Polish animation for the younger audience. Similarly *The Running Nose* (1984), an animated adaptation of Jan Brzechwa's poem, directed by Hieronim Neumann or *The Jungle* (1987) directed by Witold Giersz, a long-term artistic director of the Poznań Studio.

The Jungle was a part of a larger entity, an episode of a visually captivating and perfectly animated series *The Black Flash* (1986–1991). But it wasn't the adventure series contributed to a large number of awards and an international acclaim to the Poznań Studio, but the educational series, especially classical music films (1989–1997) and *Impressions* (1993-1997) dedicated to outstanding artists and their works.



Kazimierz Urbański
| *Demony* | *Demons*
1981

It is the originality that seems to be the main characteristic of the Poznań Studio. Each of the directors making a film that served as an illustration or interpretation of some renowned piece of classical music – Aleksandra Korejwo, Tamara Sorbian-Kasprzycka and Jacek Kasprzycki, Jacek Adamczak, Wiesław Bober, Maciej Ćwiek, Zbigniew Kotecki, Piotr Muszalski, Hieronim Neumann, and the leading directors of Polish cinema Witold Giersz and Kazimierz Urbański – preserved the characteristics of the film language. This series of miniatures to classical music isn't a collection of anonymous animated films, but an original approach to the outstanding works of the classical masters and an experiment of a creative interpretation.

The original character is retained in other series produced in the Poznań Studio, such as: a series of eccentric, philosophical adages *The Lailonia Fairytales According to Leszek Kołakowski for Children and Adults* (1997–2000) with impressive credits by Piotr Dumała and subsequent episodes by numerous artists such as Jacek Adamczak, Krzysztof Kiwerski, Zbigniew Kotecki, Piotr Muszalski, Hieronim Neumann, or *Polish Tales and Legends* (2002–2016), produced by talented directors of various generations, who approach the series craftsmanship in a very creative manner.

Films of the above directors, together with the episodes by Artur Wrotniewski, Robert Turła and Andrzej Gosieniecki represent the most interesting approach to children's animated film in recent years.

In its 30 years of activity the Poznań Studio has received a great number of awards and distinctions at festivals around the globe. The Poznań studio produced 300 short and medium-length animated films and received 187 awards and distinctions at festivals in Poland and worldwide, including 23 prizes awarded by children's juries; 11 awards and distinctions, and 10 congratulatory letters from e.g. the President of Poland, the director of the Polish Film Institute, the Mayor of Poznań and the Director of Polish television.

Films produced by the Poznań Studio have been shown at over 1900 festivals and special screenings at home and abroad. The classical music series was released on DVD in China (twice), Russia, Hongkong, South Africa, Mauritius, and the Seychelles.

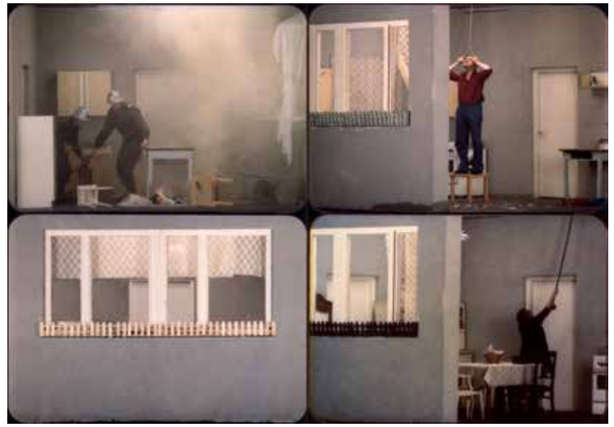
Jacek Adamczak,
Maciej Ćwiek
| *.!?* [*Kropka, wykrzyknik, znak zapytania*]
| *.!?* [*Full Stop, Exclamation Mark, Question Mark*]
1989

Let's however move back to the Academy of Fine Arts in Poznań, which, throughout the years, provided the Studio with highly qualified staff – on the one hand extremely talented, stylistically diverse artists, and on the other film professionals, because these directors are not only artists fascinated with the movement (in the pioneering years of the cinema, animated films were known as the moving art, while the first brothers Lumieres' films were known as the moving pictures), but artists, who are perfectly well acquainted with the means of cinematic art expression and use them consciously and creatively to produce animated movies. I wouldn't call them fine artists with a film sensitivity, but filmmakers with a great artistic imagination.

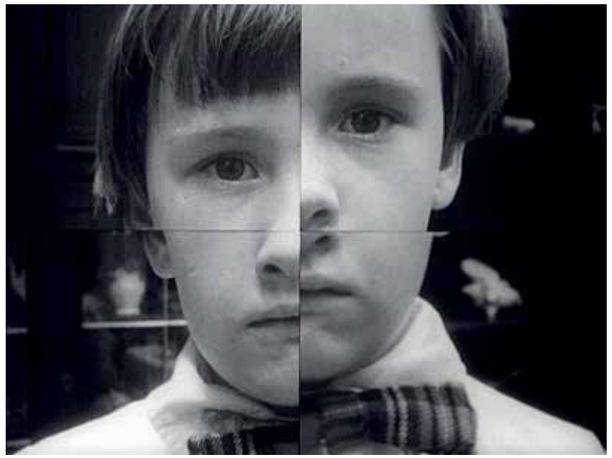
Although they weren't trained at film schools, – like the representatives of the French New Wave – they complemented the knowledge gained at the art academy with the live experiments. They were taught the cinematography by Kazimierz Urbański – an artist, who sensed animated films like no one else. In 2008 at the 15th International Film Festival Etiuda and Anima in Cracow, Kazimierz Urbański was awarded the Special Golden Dinosaur prize for his artistic and teaching activity and was pronounced the best animated films teacher in Poland.

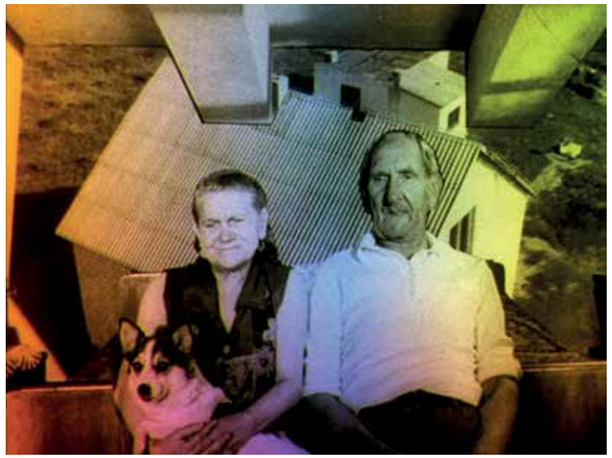
Indeed, with respect to education Polish animation owes a lot to Urbański. He, himself, was very well educated in the fields of fine arts and cinematography. In 1956 Urbański graduated from the Faculty of Theatre Design at the Cracow Academy of Fine Arts, and three years later he graduated from the Faculty of Film Graphics at the School of Decorative Arts in Prague. While still a student in Prague, Urbański founded the Film Drawing Studio (one of the very first such studios worldwide) at the Theatre Design College of the Cracow Academy of Fine Arts, which he then ran until 1972 (his work was continued by his students Jan January Janczak, Jerzy Kucia, Krzysztof Kiwerski; the studio is currently run by Robert Sowa).

Urbański spent the next 10 years in Warsaw, where he founded and coordinated Film and TV Graphic Design Studio of the Theatre Design College at the Warsaw Academy of Fine Arts (1973–1982).



Hieronim Neumann
| *Blok* | *Block of Flats*
1982





Hieronim Neumann
| *5/4* | *5/4*
1979

Hieronim Neumann
| *Zdarzenie* | *Incident*
1987

In 1980 he moved to Poznań to run the Animated Film Studio at the Faculty of Painting, Sculpture and Graphic Art at the Academy of Fine Arts. He however simultaneously taught in Warsaw. Between 1994 and 2000 Urbański taught film animation at the Łódź Film School and art academies in Zurich and Bonn.

Kazimierz Urbański (1929–2015) was a indefatigable experimenter. In his productions: *The Vagaries* (1962), *The Matter* (1962), *Moto-Gas* (1963), *Sweet Rhymes* (1965), *The Charm of the Wheels* (1966), *The Elegy of the Ruffian* (1967), *Arrhythmia* (1980), *Demons* (1981), *The Amusement Park* (1989), *Nocturne in c-minor* (1996) – he kept on searching for fresh means of expression and ways of developing a story. He especially emphasised the graphic aspect of his films, trying to make it a component of narration.

> The critics, not being able to deal with the innovation inherent in Urbański's films, often wrote about a frail plot, as if the poetics of motion couldn't exist for its own purpose. From today's perspective we can fully appreciate the originality of his early works. (...) These are undoubtedly original works which create a separate category within the Polish animated film history. However, Urbański realized the perfect vision of the pure motion film in his later productions. (...) In these films he presented some most unreal, photographically processed forms, so that viewers find themselves asking how in fact these was made?

– Marcin Giżycki wrote in the obituary reminiscences of Urbański in "Magazyn Filmowy" (No. 3/2015).

Urbański was very radical when it came to opinions and beliefs. Once, during a book launch of *The Polish Animated Film* edited by Marcin Giżycki and Bogusław Zmudziński at Czuły Barbarzyńca bookstore in Warsaw, he accused the editors of illustrating the history of Polish animated films with static frames, while he had already remonstrated in 1969 in "The Teaching Syllabus of the Film Drawing Studio: Kinetic forms of graphic art. Transferring some graphic surrogate, which off-screen doesn't have any characteristics of an aesthetic entity, from space dimension into spacetime dimension".

Urbański was the founding father of the Poznań animation and the teaching was also conducted by his students: Jacek Adamczak, Maciej Ćwiek and Piotr Muszalski.

Hieronim Neumann joined them in 1985 and became the leader of animated filmmakers in Poznań (he currently runs the Animated Film Studio at the Department of Multimedia of the Warsaw Academy of Fine Arts). Neumann creates original animated films, without making "the same film" over and over again (unlike many other directors) – each new film is distinct from the previous ones, especially in terms of its form. In his artistic explorations one can clearly notice the influences of Zbigniew Rybczyński. Neumann graduated from Poznan's University, Faculty of Painting, Graphic Arts and Sculpture, in 1977, he made the diploma film at titled *Counting Rhyme* at the Studio of prof. Antoni Zydroń.

His apprenticeship involved assisting with the production of *Oh, I Can't Stop!* (1974), one of the most

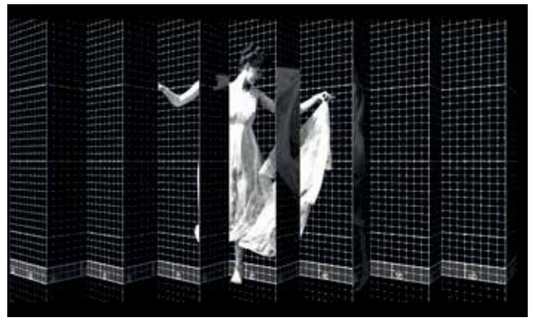
interesting Rybczyński's films, prior to *Tango* (1980) which won him the Oscar Prize for animation.

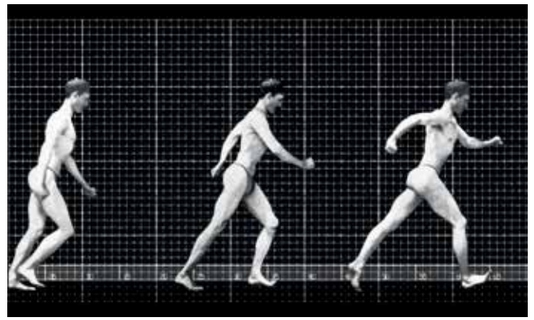
Rybczyński's *Tango* is a very condensed story about a memory of a certain room, a metaphor of the correlation of human fortune and passing time. Within four walls of one room, various events from the past simultaneously take place involving different tenants and people, who happened to appear there more or less accidentally.

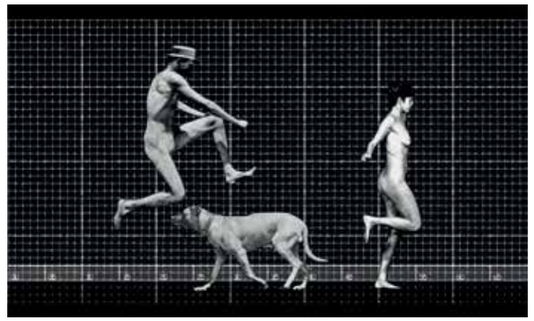
Neumann in the *Block of Flats* (1982), one of his greatest films, which won him awards at the Huesca and Oberhausen festivals – presents a compressed picture of life in a block of flats. Using trick techniques, he shows the intersections of similar flats in one frame. Life thrives in the block of flats, it's full of everyday and unusual, amusing and tragic events... In his previous film *5/4* (1979), where he divides a frame into four parts, distinct traces of a marvelous *New Book* (1975) by Rybczyński can be found, however this is not blind imitation, but creative inspiration.

Neumann is undoubtedly Rybczyński's "film relative" – a restless, experimenting artist, who uses various techniques, from classic ones to computer animation, which can be observed in *Block of Flats* (1982), *The Incident* (1987) and *Zoopraxiscope* (2005). In *The Incident* Neumann used animated photographs to create suspense and the film brought him numerous awards at the festivals in Oberhausen, Lausanne, Cracow and Bielsko-Biała. The inhabitants of some village are startled by some odd incident – a large earthwork is beginning to build up. Just like in the case of a molehill, the moving ground is damaging everything around. After the cataclysm, in the place of demolished households and farms, new, concrete blocks of flats are built, but the inhabitants, even though they encounter this new reality, don't change their way of life and habits. *Zoopraxiscope* is dedicated to Eadweard Muybridge, an English photographer and pioneer of the cinema, and it relates to his artistic methods. It is all done with a great sense of humour and a discreet charm, accompanied by ragtime piano music composed by Janusz Hajdun, who was also the composer of the leitmotif of Rybczyński's *Tango.*

Hieronim Neumann also directed the episodes of various film series such as *Music for Children* (1989),







Hieronim Neumann
| *Zoopraxiscope*
| *Zoopraxiscope*
2005

Jacek Adamczak
| *Kuplety toreadora* | *Couplets of the Toreador,* 1990

Jacek Adamczak
| *Eine kleine Nachtmusik. Romanze. Andante*
| *Eine kleine Nachtmusik. Romanze. Andante,* 1995

Jacek Adamczak
| *O wielkim wstydzie* | *About Great Disgrace,* 1998

The 5th Sonata in C-major (1992), *The Dream* (1993), *Flight of the Bumblebee* (1993), *Preludes* (1996) and *The Fourteen Fairytales from the Lailonia Kingdom for Children and Adults According to Leszek Kołakowski – Children's Toys* (1999), but he didn't consider them technical products, but approached them with an artistic manner, just like in his author's film, and sought new means of expression and narrative.

Jacek Adamczak is a completely different artistic personality. His productions are characterized by original graphics, care for frame composition, perfect animation and brave narrative solutions. In Adamczak's films one can discover an element of poetry often flavoured with great humour. He's a broadly talented artist. In his films, produced in a variety of animation techniques (although with a strong preference for drawing) he often fulfills several duties of being a director, screenwriter, set designer, animator, and editor.

His debiut as a director took place in 1989 cooperating together with Maciej Ćwiek, over realization of the film titled *.!?*, [*Full Stop, Exclamation Mark, Question Mark*] (1989), a charming film adaptation of Wanda Chotomska's poem, taking place in a small town at night, under stars shining up in the sky and streets brighten by lamps. Next to one of them there is a shop and its shelves are full of jars containing punctuation marks, such as Full Stop, Exclamation Mark, Question Mark. This beautiful animated film has won the directors the Grand Prize in the category of the individual films for children at the 1st Biennial of the Animated Films Fazy '89 in Bielsko Biała in 1989, the prize for an original graphic proposal at the 9th National Children's Film Festival in Poznań (1990) and the Prize of the Polish Filmmakers Association in 1989.

> For me, in an animated film, the matter itself is very important, not the storyline, but the very matter. The base on which you construct the film is its graphic content, whatever it is, whether it's a puppet, loose matter, drawing or painting – it all is graphic matter that undergoes creative intervention. It's often being forgotten and filmmakers regard the graphic content as a wrapping for the animated film. But the graphics carry the meaning, too

– said Adamczak in one episode of the TV series *Anima* dedicated to his work and directed by myself.

Adamczak specialises in films to classical music *Couplets of the Toreador* (1990), *Eine kleine Nachtmusik* (1991–1995), *Memories of Alhambra* (1992). He makes films mainly dedicated to the young audience (*The Glass Mountain,* 2002; *The Blacksmith and the Devil,* 2004; *The King of the Crows,* 2008; *The Goats of Poznań,* 2009 – from the series *Polish Tales and Legends)*, however adult audiences often find them interesting too.

> I make films mainly for children. I've tried to present the charm of the graphic side of the film. Of course, these are swift stories, there's actions there, but the role of graphics in them is particularly inspiring for me. I work mainly with drawings, which are something primal in animation, and the traditional techniques I use – crayon, charcoal, ink – are the most traditional graphic tools. It all started with drawing. I can say that I've gone back to the roots.

– Adamczak continues his story.

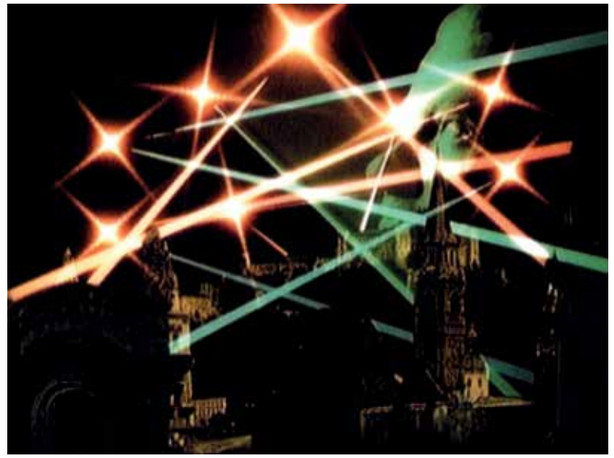
Special attention should be drawn to *The Fourteen Lailonia Fairtales According to Leszek Kołakowski for Children and Adults, About Great Disgrace* (1998) and *How We Searched for Lailonia* (2011). He adapts various techniques, although he prefers classic animation (drawings on paper or celluloid). For his films Adamczak received many prestigious awards in Chicago, Cairo, Moscow, Poznań and Cracow.

The co-author (co-director and co-author of the graphic concept) of Adamczak's debut film *.!?* [*Full stop, Exclamation Mark, Question Mark*] (1989), a classic title in Polish children's animated film history, is Maciej Ćwiek, also a graduate of the Faculty of Painting, Scuplture and Graphic Arts at the Academy of Fine Arts in Poznań (1984), where he studied at Kazimierz Urbański Animated Film Studio.

Since 1984 he's been associated with the Animated Films Television Studio, where he specialises in making films to classical music such as: *The Cuckoo* (1990), *Divertimento in F-major Presto* (1992), *The Old Castle* (1992), *Landscapes. Mazurka in e-minor* (1995). Ćwiek is also a co-director – together with Neumann – of *Magritte* (1995), a very interesting episode of *The Impressions* series.

Like Neumann and Adamczak, Ćwiek is also an artist seeking new forms of expression. His early works – a great debut film *Stomp* (1984), together with *Model* (1986), *Video-disc,* as well as the most recent ones, such as *Music Video v 4.0* (2006), exemplify this attainment. Since 1992 he's been running Studio Mansarda, his own computer graphics, animation and advertising studio in Poznań, where he works as a director, graphic artist, animator, cameraman, editor, and producer.

Another lecturer of the Poznań Academy, Piotr Muszalski, is a master of loose matter animation. His diploma film *Toccata in d-minor* (1994), made under the supervision of Kazimierz Urbański and produced by the Poznań studio, impresses with its technical perfection and incredibly interesting narrative. An entirely amazing stroll through a Gothic cathedral accompanied by J.S. Bach's music ends with beams of light entering the dark interior of the temple, thus introducing spiritual



Maciej Ćwiek
| *Divertimento F-dur KV 138. Presto*
| *Divertimento in F-major KV 138. Presto*
1992

Maciej Ćwiek
| *Video-disc* | *Video-disc*
1986

Piotr Muszalski
| *Toccata d-moll* | *Toccata in d-minor*
1994

qualities. I had a pleasure to be the presiding juror at the First International Student Animated Film Festival at the Łódź Film School in 1998 where Muszalski was awarded with the first prize for his debut film.

Toccata in d-minor was a black and white film, while the colour salt was used for the *Golden Deer* (1997), *The Way of Buddha* a sequence made for the British cinematography and *How God Maior Lost His Throne* (1999) produced together with Paweł Walicki using mixed techniques (white salt with the predominance of paper cutting), a part of a very successful series *The Fourteen Fairytales from the Lailonia Kingdom for Children and Adults According to Leszek Kołakowski.*

When writing about Poznań masters of artistic animation who also taught at the Poznań Academy of Fine Arts, one has to mention Zbigniew Kozub, a great composer of concert music (choir, vocal-instrumental, symphonic and chamber), as well as the so-called applied music that serves to add another dimension to radio, theatre or film works as an illustration or interpretation. Kozub has composed over 30 pieces for animated films (he also composes music for documentary movies) realized by the professors of the Poznań Academy of Fine Arts (Jacek Adamczak, Maciej Ćwiek, Hieronim Neumann, Piotr Muszalski, Paweł Prewencki), graduates (Anna Dudek, Joanna Polak, Agnieszka Pokrywka, Agata Prętka), as well as students. His music serves not only as an illustration, but often – by employing counterpoint technique – as an important dramaturgical mean or it even leads the narrative.

In 1924 Karol Irzykowski, one of the most fascinating intellectuals of the Polish interwar period, in his book *Dziesiąta Muza* (*The Tenth Muse*), which turned out to be one of the first compete theories of the new art in the history of cinematography, foresaw a bright future for the animated film and wrote that it gives “the quick-witted a sufficient vision of the great power of this film genre”. The filmmakers of Poznań turned out to be extremely quick-witted in that respect.

Translated by **Małgorzata Sady**
Proofread by **Caroline Bagnall**

Maciej Ćwiek
| *Video-disc* | *Video-disc*
1986

Hieronim Neumann | *Blok* | *Block of Flats,* 1982

Mariusz Frukacz

Poznańska forma(cja)

Pomiędzy eksperymentem a klasyką, abstrakcją a narracją, muzyką a ciszą, wykładowcy i studenci poznańskiej akademii przez ponad trzydzieści lat budowali unikalną i rozpoznawalną w skali kraju szkołę.

Etiudy i dyplomy, którym przyglądam się w tym tekście, weszły na stałe do kanonu polskiej animacji, a ich poszukujący i ciągle ewoluujący twórcy nie tylko obrazowali zmiany technologiczne i społeczne ostatnich dekad, lecz także nawiązywali do aktualnych nurtów sztuk wizualnych. Ponowna lektura tych filmów pozwala dostrzec wyraźne tendencje i postawy, które składają się na niezwykle barwną i różnorodną mapę unikalnego zjawiska, jakim jest poznańska animacja.

→

English translation

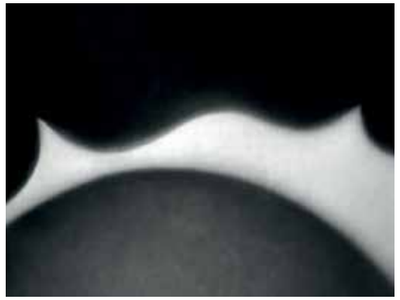
Mariusz Frukacz

The Poznań Form(ation)

Professors and students of the State Art College, later transformed into the Poznań Academy of Fine Arts, have been developing a very unusual and widely acclaimed school of animation, located between the experimental and classical, abstraction and narrative, music and silence.

The etudes and diplomas this text focuses on are constituent parts of the Polish animation canon. The artists, ever searching and creating, have not only indexed technological and social changes taking place over recent decades, but they have also made reference to recent developments in visual arts. Watching these films one can discern clearly defined tendencies and attitudes which constitute an extremely colourful and versatile map of the unique phenomenon known as Poznań animation.

→



Kazimierz Urbański
| *Demony* | *Demons*
1981

Maciej Ćwiek
| *Stomp* | *Stomp*
1984

Paweł Prewencki
| *Cultivation* | *Cultivation*
2003

Kadra w kadrze

Dobrą szkołę, szczególnie tę kształcącą młodych filmowców-plastyków, poznaje się po wybitnych, oryginalnych i inspirujących wykładowcach. A tych w historii poznańskiej placówki nie brakowało i nie brakuje. Począwszy od jej założyciela, Kazimierza Urbańskiego, zarażającego swoich studentów eksperymentowaniem z formą, materią i sposobem opowiadania, poprzez Hieronima Neumanna, kontynuującego eksperymentalno-trikowy charakter kształcenia, Jacka Adamczaka i Piotra Muszalskiego, pielęgnujących z kolei klasyczno-narracyjny nurt animacji, Macieja Ćwieka wprowadzającego studentów w tajniki animacji komputerowej, po Wojciecha Hoffmanna, Miłosza Margańskiego, Roberta Procha i Pawła Prewenckiego, czyli młodych gniewnych, absolwentów poznańskiej animacji, którzy teraz przekazują swoją wiedzę kolejnym pokoleniom. Silne osobowości wykładowców determinowały też charakter nauczania i przyciągały jak magnes pokrewne artystycznie dusze.

Wszystko zaczęło się od Urbańskiego, który w 1980 roku zainicjował nauczanie animacji na Wydziale Malarstwa, Grafiki i Rzeźby Państwowej Wyższej Szkoły Sztuk Plastycznych w Poznaniu. Urbański dostrzegał silne podobieństwo pomiędzy muzyką a komponowaniem zmieniających się w czasie układów malarskich i graficznych, dlatego też jego zamierzeniem pedagogicznym było, by student „muzykował plastyką", był kompozytorem ruchu i kadru. Zamiast o filmie animowanym wolał mówić o kineplastyce, przez którą rozumiał „kinetyczne →

→ formy twórczości plastycznej, przenoszenie z wymiaru przestrzennego w czasoprzestrzenny określonego surogatu plastycznego, nie mające poza ekranem samoistnego bytu estetycznego"[1]. Twórca zarażał studentów ideą eksperymentowania i poszukiwania nowatorskich środków wyrazu; wpajał im, że „istotą filmu jest [...] ruch, a warunkiem realizacji filmów respektujących tę zasadę jest umiejętność znalezienia tworzywa i odkrycia ruchu, który jest z nim immanentnie związany"[2]. Zgodnie z tą wykładnią, punktem wyjścia dla Urbańskiego, a także dla wielu jego studentów, było poszukiwanie wektorów ruchu wykorzystywanej materii (sól, wycinanka itp.), wokół których następnie budowali dramaturgię filmu, marginalizując, czy wręcz ignorując, tradycyjnie rozumianą fabułę. Jego idee muzykowania obrazem, szukania animacyjnych właściwości tworzywa oraz stawiania na autorski charakter filmów znalazły swoje odbicie w filmach studenckich Macieja Ćwieka (*Stomp*, 1984), Aleksandry Korejwo (*Troja*, 1984) czy Wiesława Bobera (*Okno*, 1983).

Eksperymentalny charakter animacji stoi także w centrum zainteresowań wybitnego absolwenta i pedagoga poznańskiej placówki – Hieronima Neumanna. Po studiach w Pracowni Struktur i Działań Wizualnych na Wydziale Malarstwa, Grafiki i Rzeźby, współpracy z łódzkim Studiem Małych Form Filmowych Se-Ma-For i Zbigniewem Rybczyńskim, od 1993 roku Neumann kieruje II Pracownią Animacji poznańskiej uczelni. W procesie kształcenia, podobnie jak w swoich filmach, silny nacisk kładzie na innowacyjne wykorzystanie filmowych trików i niestandardowe podejście do wykorzystywanego materiału →

[1] Kazimierz Urbański, *Program zajęć Pracowni Rysunku Filmowego / The Teaching Syllabus of the Film Drawing Studio,* Kraków 1969. (Z archiwum K. Urbańskiego)

[2] Kazimierz Urbański, *Specyfika filmu animowanego* [ankieta], „Kwartalnik Filmowy" 1964, nr 4, s. 34.

Wiesław Bober
| *Okno* | *Window*
1983

English translation

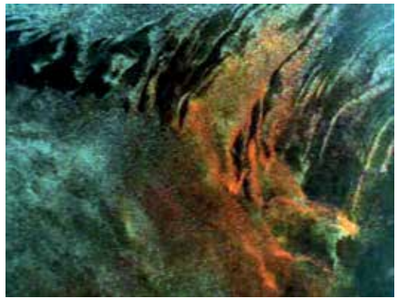
A frame within a frame

A good school, especially one which educates young filmmakers and visual artists, requires outstanding, original and inspiring professors. In the history of the Poznań school there has never been a shortage of them, starting with its founder Kazimierz Urbański, who urged his students to experiment with the forms, materials and ways in which they tell their stories. He was followed by Hieronim Neumann, who continues educational methods focused on experiments and devices, Jacek Adamczak and Piotr Muszalski, promoters of classical and narrative trends in animation, and Maciej Ćwiek, who teaches his students the secrets of computer animation. This line goes to Wojciech Hoffmann, Miłosz Margański, Robert Proch and Paweł Prewencki, that is the young and rebellious graduates who pass their newly acquired expertise on to the next generations. The original personalities of the professors determine the character of the education and like a magnet attract kindred artistic souls.

All that started with Professor Urbański who launched the animation course in the Faculty of Painting, Graphic Art and Sculpture at the State College of Visual Arts in Poznań in 1980. He recognised a strong affinity between music and painterly and graphic arrangements that were changing with time. Therefore his pedagogical aim was to make students "compose music with visual elements" and turn them into the composers of movement and frame of reference. Instead of talking about animated →

→ film he preferred to talk about kinetic and visual art, that is "kinetic forms of visual creativity, transferring a visual surrogate from a purely spatial dimension into a temporal and spatial one" Urbański demanded constant experiment and a quest for new means of expression. He kept repeating that "the essence of film is (...) movement, and a prerequisite for making a film that follows this principle is the ability to find the proper material and discern the movement that is immanently inherent in it: As a result, for Urbański and many of his students, the starting point was to look for the vectors of movement inherent in the material they used (salt, cut outs etc.), around which they were constructing the dramaturgy of the film, marginalizing or even ignoring a traditional narrative. His ideas of making music with images, his quest for the animated qualities of materials, and his focus on independently created films were reflected in the films realized by his students Maciej Ćwiek *(Stomp,* 1984), Aleksandra Korejwo *(Troy,* 1984), Wiesław Bober *(Window,* 1983).

Experiment in animation is also at the centre of the interests of the extraordinary artist Hieronim Neumann, a former student of this school. Having graduated from the Studio of Stuctures and Visual Activities of the Faculty of Painting, Graphic Art and Sculpture, he started collaborating with Se-Ma-For Studio and the director Zbigniew Rybczyński. From 1993 Neumann has been head of the animation studio at the Poznan School. In his teaching process, just like in his films, he puts a strong emphasis on the innovatory use of film devices and an unconventional approach to photographic and video material. The films of his students follow this path, →



Aleksandra Korejwo
| *Troja* | Troy
1984

Paweł Prewencki
| *Co się dzieje, gdy dzieci nie chcą jeść zupy* | *What Happens When Children Do Not Want To Eat Soup,* 2010

Inga Michałowska
| *Szepty* | *Whispers*
2003

Piotr Białczak
| *Pasy* | *Road Crossing*
2004

Miłosz Margański
| *Poniedziałek* | *Monday*
2007

→ zdjęciowego i wideo. Wśród jego wychowanków widać twórcze podążanie ścieżką wyznaczoną przez wykładowcę – filmy Łukasza Jankowskiego (*Oddalenie*, 1995), Wojciecha Hoffmanna (*Someway*, 2002) czy Agnieszki Pokrywki (*Koniec*, 2009) to niezwykle inteligentne przykłady, jak trikowymi przetworzeniami obrazu wideo można generować nowe sensy, jednocześnie intrygując i bawiąc odbiorcę. W pracowni Neumanna, któremu od lat asystuje Hoffmann, z niezwykłą uwagą śledzi się także najnowsze trendy w filmie animowanym oraz na gruncie sztuk wizualnych, dzięki czemu nawet bardziej klasyczne w formie filmy pozostają świeże i odważne plastycznie, są nowocześnie zmontowane i niebanalnie opowiedziane. Za przykład mogą służyć filmy Roberta Procha (*Virus*, 2009; *Galeria*, 2010), Miłosza Margańskiego (*Poniedziałek* 2007, *Virtual? Reality*, 2009) i Pawła Prewenckiego (*Co się dzieje, gdy dzieci nie chcą jeść zupy*, 2010; *Plaża*, 2013), które pokazują, jak twórczo można wykorzystywać nowe trendy generowane przez nowoczesne technologie.

Studenci zainteresowani bardziej tradycyjnymi sposobami opowiadania uczą się klasycznej animacji pod opieką Jacka Adamczaka i Piotra Muszalskiego, którym od niedawna asystują także wspomniani Robert Proch i Paweł Prewencki. Klarowność opowieści, ciekawa konstrukcja bohaterów oraz współczesna i żywa tematyka to znaki rozpoznawcze filmów powstających w I Pracowni Animacji. W filmach Ingi Michałowskiej (*Szepty*, 2003), Piotra Białczaka (*Czwartek*, *Pasy*, 2004) czy Cezarego Kwaśnego (*Nocny ekspres*, 2005; *104 w Nowym Jorku*, 2010) dostrzeżemy zatem echa klasycznej animacji rysunkowej wspartej nowymi →

English translation

→ including Łukasz Jankowski *(Moving Away,* 1995), Wojciech Hoffmann *(Someway,* 2002) and Agnieszka Pokrywka *(The End,* 2009), constituting very ingenious examples which show how the transformation of images by using special devices can generate new meanings, both intriguing and entertaining. In the studio of Neumann and Hoffmann, who was Neumann's assistant for many years, the most recent trends in animated films and visual arts are creatively researched. As a result, even formally classical films are fresh and visually challenging. They are edited in an innovatory way and their stories are told unconventionally. Good examples are provided by the films of Robert Proch *(Virus,* 2009, *Gallery,* 2010), Miłosz Margański *(Monday,* 2007; *Virtual?Reality,* 2009) and Paweł Prewencki *(What Happens When Children Do Not Want To Eat Soup,* 2010; *Beach,* 2013). They are clear evidence how new trends which generated new technologies can be used in a creative way. Students who are inclined to explore more traditional ways of telling their stories study classical animation with Jacek Adamczak and Piotr Muszalski, assisted by Robert Proch and Paweł Prewencki. The emphasis on clarity of narrative, the intriguing characters of the protagonists, all up-to-date and essential topics are the signature of this animation studio. The echoes of classical drawing animation, supported by computer techniques, can be easily discerned in the films realized by Inga Michałowska *(Whispers,* 2003), Piotr Białczak *(Thursday, Road Crossing,* 2004) and Cezary Kwaśny *(Night Express,* 2005, *104 in New York,* 2010). These films pertain to a wide spectrum of themes, starting with the sphere of feelings and emotions →

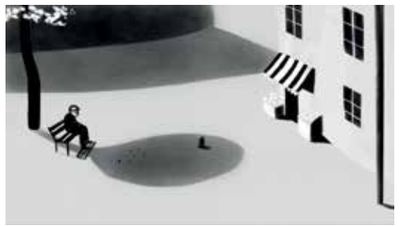
→ technikami komputerowymi. Realizacje te charakteryzują się także szerokim zakresem tematycznym, od sfery uczuć i emocji poczynając (*Polovanie* Zuzanny Dąbrowskiej z 2012), poprzez wybrane problemy współczesnego świata (*Wychowanie fizyczne* Aleksandry Szmidy z 2011), na wątkach autotematycznych kończąc (*Loading* Zofii Mikołajczak, 2011).

Opisane powyżej generalne tendencje związane częściowo z wpływem pedagogów oraz specyfiką poszczególnych pracowni nie wyczerpują w pełni bogactwa trendów i zjawisk, które można zaobserwować w filmach studentów animacji poznańskiej uczelni. Bez wątpienia dwa główne i najwyraźniej obecne nurty to zasygnalizowane wcześniej tendencje eksperymentalne i klasyczne, choć równolegle do tych zjawisk, a także często przeplatając i mieszając się z nimi, występuje szereg innych fenomenów wartych uważnej obserwacji. Mają one różną genezę i z różną siłą manifestują się w etiudach, ale dopełniają obraz poznańskiej placówki jako miejsca otwartego na inwencję studentów, poszukującego nowych form ekspresji, a także odpowiadającego na szeroko rozumiane potrzeby rzeczywistości istniejącej poza murami uczelni. →

Cezary Kwaśny
| *104 w Nowym Jorku* | *104 in New York*
2010

Zuzanna Dąbrowska
| *Polovanie* | *Hunting*
2012

Aleksandra Szmida
| *Wychowanie fizyczne* | *Physical Education*
2011



Zofia Mikołajczak
| *Loading* | *Loading*
2011

→ (Zuzanna Dąbrowska, *Hunting,* 2012), through the selected problems we all face on an everyday basis (Aleksandra Schmida, *Physical Education,* 2011) and autobiographical films (Zofia Mikołajczak, *Loading,* 2011).

These tendencies can be attributed partly to the influence of particular teachers and the character of each studio. However, they do not provide a complete picture of the broad range of trends and phenomena that can be observed in the films realised by students of the Poznan school. There are two leading trends, the classical and experimental, but parallel to these phenomena, and often intertwining with them, we can notice a number of other phenomena which require a closer look. They originate from different sources and are manifested in various ways, complementing the picture of the school as a place which is open to students' inventiveness, their search for new forms of expression, and their response to the demands of the reality outside the school walls approached on a wide basis. →

Hieronim Neumann
| *Wyliczanka* | *Counting Rhyme*
1977

Eksperymenty na animowanej materii

Prawdopodobnie najważniejszym trendem zauważalnym w poznańskich etiudach jest otwarcie na eksperyment w formie i narracji filmowej. Ta tendencja, pod wpływem teorii Urbańskiego, obecna jest w filmach od samego początku istnienia Pracowni Animacji, a paradoksalnie nawet wcześniej. Już w 1977 roku w Pracowni Struktur i Działań Wizualnych u prof. Antoniego Zydronia swój film dyplomowy pt. *Wyliczanka* zrealizował Hieronim Neumann. Wyprodukowany w łódzkim studiu Se-Ma-For debiut Neumanna jest odważnym przeniesieniem na ekran, za pomocą wizualnych technik trikowych oraz dynamicznego montażu obrazu i dźwięku, idei kubizmu syntetycznego. Autor tworzy ekspresyjny kolaż obrazowo-dźwiękowy, wykorzystując technikę, którą można określić mianem „plądrowizji". Używam tego pojęcia jako wizualnego odpowiednika zaproponowanego przez kompozytora Johna Oswalda terminu *plądrofonia,* oznaczającego formę kolażu dźwiękowego, w którym kompozytor wykorzystuje istniejące nagrania dźwiękowe do stworzenia nowego utworu. Neumann w ten sposób postępuje z obrazami znanymi z historii sztuki (*Guernica* Picassa, zdjęcia Muybridge'a, Wilczyca kapitolińska) i kultury popularnej, by następnie poprzez grę skalą, kolorem oraz rytmem tych obrazów tworzyć nowe motywy wizualne i znaczenia. Materią wyjściową dla Neumanna są czarno-białe →

English translation

Experiments with animated matter

Probably the most significant trend that can be discerned in the students' etudes is their openness to experiments with forms and narrative. Under the influence of Urbański, these tendencies have been a characteristic feature of their films from the very beginning or, paradoxically, even earlier. Already in 1977, in the Studio of Visual Forms headed by Professor Antoni Zydron, Hieronim Neumann completed his graduation film, *Counting Rhyme.* This debut film, produced in the SE-Ma-For studio, is an unconventional rendering of the idea of synthetic Cubism on the screen using trick techniques and the dynamic editing of sound and image. The artist created a collage of sounds and images using a technique that can be termed "plundervision".

I use this term as a visual equivalent to the term introduced by the composer John Oswald, a form of sound collage in which a composer uses existing recordings to create a new piece. Neumann follows this path making use of famous works of art (Picasso's *Guernica,* Muybridge's photographs, Capitoline Wolf), and images featured in popular culture in order to create new visual motives and meanings by playing with their scale, colour and rhythm. He starts with black and white photographs of various animals and their images in art, adds intense colour filters, and cuts them into regular squares. As a result, each photograph becomes a mosaic →

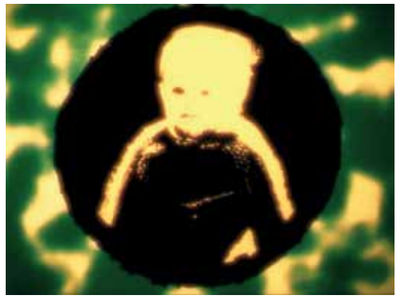
→ fotografie przedstawiające różne zwierzęta i ich wizerunki w sztuce, które następnie, pokolorowane intensywnymi filtrami, są pocięte w regularne kwadraty. Każde zdjęcie staje się zatem podatną na animację mozaiką, którą można dowolnie przestawiać lub mieszać z elementami innych zdjęć. Początkowe, dość niewinne przetworzenia obrazów, polegające głównie na ich szybkim montażu i zderzeniach kolorystycznych, zamieniają się w coraz większą dekonstrukcję wyjściowego materiału. Fragmenty różnych zdjęć zwierząt i obiektów, zmiksowane w różnych tonacjach barwnych w wyjściowej siatce mozaiki, zaczynają przypominać twory, które choć nieistniejące i sprawiające wrażenie okaleczonych, są nie mniej realne niż zwierzęta z oryginalnych zdjęć. W podobny sposób reżyser postępuje z dźwiękiem – plądruje uniwersum fonii w poszukiwaniu fragmentów znanych utworów muzyki klasycznej (np. V symfonia Beethovena) i operowej, które łączy z riffami gitarowymi i dźwiękami syntezatorów, budując akustyczny kontrapunkt dla warstwy wizualnej. Recytowane monotonnym głosem tytułowe wyliczanki, w połączeniu z halucynogennymi obrazami, jak mantra wprowadzają widza w trans, z którego co chwila wyrywają go muzyczne i obrazowe zakłócenia – zmiany rytmu, charakteru dźwięku i obrazu. Film jest zatem odbierany na dwóch poziomach: intelektualnym, jako postmodernistyczna zabawa polegająca na rozpoznawaniu elementów wykorzystanych do zbudowania tej obrazowo-dźwiękowej mozaiki, i czysto sensualnym, gdy wzrok i słuch, poddane działaniom animowanego kalejdoskopu, zabierają widza w niepokojącą i transową podróż. →

Hieronim Neumann, Maciej Ćwiek
| *Magritte* | *Magritte*
1995

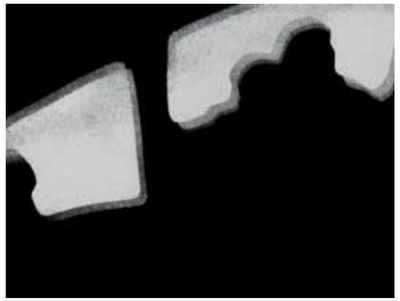
→ ready to be animated, to be moved freely and mixed with elements of other photographs. The initial, rather innocent transformation of images, which consists mainly in quick editing and colour juxtapositions, turns into an incremental deconstruction of the original material. Fragments of the photographs of animals and objects, mixed in various colour tones in the original grid of a mosaic, start getting transformed into creatures which even though they do not exist, and give an impression of being truncated, are no less real than the animals from the original photographs. In a similar way Naumann approaches sound – he plunders the audio universe in a quest for the fragments of well-known classical pieces (for example Beethoven's *Symphony 5)* and combines them with guitar riffs and sounds of synthesizers, thus constructing an acoustic counterpoint for the visual layer. Like a mantra, these monotonously recited counting rhymes along with hallucinatory images, put us into a hypnotic trance we are drawn out of by the distortion of sound and image – changes of rhythm, and of the character of the audio and visual. The film affects us on two levels: intellectual, as a postmodernist game that consists in the recognition of the elements used for constructing this visual and sonic mosaic, and purely sensual, when our eyes and ears, subjected to the manipulations of an animated kaleidoscope, take us on a disturbing and hypnotic trip.

Maciej Ćwiek is another artist who focuses on the use of photography and visual devices, and whose interest in new media results in his involvement with computer technology. In his experimental film, *Stomp,* he explores the tenuous boundary between figurative and abstract images. →

Maciej Ćwiek
| *Stomp* | *Stomp*
1984



Maciej Ćwiek
| *Neonowa krowa* | *Neon Cow*
1987



Wojciech Bąkowski
| *Pętla* | *Loop*
2003

→ Na twórczym wykorzystaniu fotografii i stołu trikowego skoncentrował się także Maciej Ćwiek, którego zainteresowanie nowymi mediami doprowadziło później do technik komputerowych. W swoim eksperymentalnym filmie dyplomowym *Stomp* reżyser eksploruje cienką linię oddzielającą obrazy przedstawiające od abstrakcyjnych. Wychodząc od ukazanych na czarnym tle rozpoznawalnych obiektów (schody, sztuczne ognie, odbicia stóp itp.), rozpikselowanych twarzy i komputerowych cyfr, buduje wizualny leksykon, którego elementami żongluje następnie w rytm muzyki Krzesimira Dębskiego. Powracające obrazy, prezentowane często w negatywie i poddawane ciągłym przetworzeniom, po chwili tracą swoje pierwotne znaczenie i stają się tworami niemal abstrakcyjnymi, jak biały trójkąt, który wydaje się rozcinającym mrok źródłem ostrego światła mapującego kadr. Kluczowy dla filmu jest jednak rytm pojawiania się tych obrazów – poszczególne kadry wracają jak frazy muzyczne, przez co nabierają charakteru wizualnych nut, z których autor komponuje wizualną symfonię. O ile *Stomp* stanowił dość radykalną realizację postulatu Urbańskiego o muzykowania obrazem, o tyle w kolejnym filmie (*Video-disc*, 1986) Ćwiek łagodzi tę koncepcję i tworzy kompozycję wizualno-dźwiękową poprzez wykorzystanie *split screenu* z przetworzonymi zdjęciami aktora wydającego różne charakterystyczne odgłosy (kichanie, ziewnięcie itp.).

Podobną zabawę dźwiękiem i obrazem można dostrzec w filmie Wojciecha Bąkowskiego *Pętla*. Animacja rozpoczyna się rytmicznym baletem plam światła, które w takt zgrzytów i pisków ścieżki dźwiękowej wędrują poprzez ekran. W monochromatycznym obrazie ten hipnotyczny pochód niemal abstrakcyjnych dźwięków i plam powoli nabiera coraz bardziej realnych kształtów. To, co wydawało się bezkształtną smugą światła, okazuje się odbiciem słońca w tramwajowej szybie, a jasne i ciemne plamy z biegiem czasu stają się coraz bardziej rozpoznawalne i w finale można dostrzec w nich postać wysiadającą z pojazdu. Także w abstrakcyjnej symfonii dźwięków z czasem wyławia się coraz więcej realistycznych odgłosów tramwaju (pisk kół na zakręcie, dźwięk dzwonka, szmer ludzkich głosów). Impresyjny, zrytmizowany i poetycki film Bąkowskiego otwiera się na widza i umożliwia mu różne interpretacje, z filozoficznymi (cykliczność ludzkich losów) włącznie. Oryginalna plastycznie *Pętla*, poprzez swoją poetyckość i muzyczność, zapowiada późniejsze, charakteryzujące się nadekspresyjnym realizmem łączącym delikatność z agresją i subtelność z dosadnością, filmy „noncamerowe" Bąkowskiego (np. serię *Filmów mówionych*).

Eksperymentalny charakter mają również niektóre etiudy realizowane pod opieką artystyczną Neumanna. Należy do nich m.in. wybitny dyplom Łukasza Jankowskiego pt. *Oddalenie*. Ten imponujący technicznie, trikowy teledysk do utworu Kazika Staszewskiego oparty jest na prostym, lecz zarazem konsekwentnie i świetnie zrealizowanym koncepcie: to, co oglądamy na ekranie, po chwili okazuje się obrazem z odbiornika telewizyjnego, by za moment, po lekkim oddaleniu (jakież piękne technologiczne nawiązanie do tytułu i treści utworu!), znów okazać się tylko ekranem telewizyjnym. →

English translation

→ Starting with familiar objects (steps, fireworks, footprints, etc.) shown against the black background, pixilated faces and computer digits, he constructs a visual lexicon with elements which he juggles to the rhythm of Krzesimir Dębski's music. Recurring images, often as negatives, are subjected to continuous transformations which makes them lose their original meaning and become almost completely abstract (like a white triangle that seems to be a source of bright light cutting across darkness, mapping a frame). The rhythm of images is a key element of the film. Individual frames return like musical phrases and acquire the character of visual notes which Ćwiek composes his visual symphony from. Whereas *Stomp* is a notably radical performance of Urbanski's postulate to make music with images, in his next film *Video-Disc* of 1986, he mellows this concept and creates a composition of sounds and images using a split screen with edited photographs of an actor who produces characteristic sounds of sneezing, yawning etc.

Wojciech Bąkowski's *Loop* is a manifestation of a similar game with sounds and images. It starts with a rhythmic ballet of patches of light moving across the screen accompanied by the sounds of scraping and squeaking. In a monochrome image this hypnotic parade of almost abstract sounds and patches starts to acquire a more and more real shape. What seemed to be a formless streak of light turns out to be the sun reflected in a tram window. The bright and dark patches become more and more recognizable, and finally can be recognized as a figure getting off the tram. In the abstract symphony of sounds, sounds of the tram become more and more recognizable. Bąkowski's impressive and rhythmical film is open to various interpretations, including philosophical ones (the cycle of human life). Through its poetic and musical character, this visually original film is the first step leading to his non-,camera films characterized by their over-expressive realism, combining the subtle with the aggressive, the delicate with the crude.

A number of experimental etudes have been realised under Neumann's artistic supervision. One of them is the outstanding graduation film *Moving Away* made by Łukasz Jankowski. This technically impressive video clip to Kazik Staszewski's song is based on a simple, but at the same time consistently and perfectly realised concept: what we see on the screen turns out to be an image on a TV screen, and then – having been slightly moved away (a beautiful reference to the title and content of the song) become just an image. In this image-on-image multi-layered film, Jankowski, in a very creative way uses stop-motion live action animation, combined with coloured photographs to which he adds some pictorial elements. Using the symmetry of images and actions (two men carrying a TV set, two acrobats performing their tricks next to them), playing with colour (at first, each image is in sepia with a touch of some vivid, characteristic colour to be transformed into a bluish TV image) and the occasional use of a reverse perspective (we see the back of a woman kissing a TV screen, then we can see her lips as if seen from a point of view of a TV screen), Jankowski creates an intriguing or even hypnotic visually impressive stream of images. This film is not just about purely technological →

Łukasz Jankowski
| *Oddalenie* | *Moving Away*
1995

Wojciech Hoffmann
| *Someway* | *Someway*
2002

→ W tej szkatułkowej, wielowarstwowej animacji autor twórczo operuje aktorską animacją poklatkową, miksowaną z podkolorowanymi zdjęciami z dorysowanymi elementami. W połączeniu z symetrią obrazu i wydarzeń (dwaj mężczyźni niosący telewizor, dwaj akrobaci wokół niego ćwiczący), zabawą kolorem (każdy obraz zaczyna się w odcieniach sepii z dodatkiem jakiegoś mocnego, charakterystycznego koloru, by po chwili stać się niebieskawym obrazem telewizyjnym) oraz wykorzystywanym czasami odwróceniem perspektyw (obserwujemy zza pleców kobietę całującą ekran, by w kolejnym ujęciu oglądać jej całujące usta jakby z wnętrza tego telewizora) Jankowski buduje intrygujący i wręcz hipnotyzujący widza, efektowny strumień obrazów. Film nie jest jednak pustą sztuczką techniczną – w kolejnych ujęciach reżyser przemyca, poprzez charakterystyczne dla ówczesnej Polski miniscenki rodzajowe, ciekawe obserwacje socjologiczne, doprawiając je szczyptą autotematyzmu i ironii (wielokrotnie nawiązując do filmu Polańskiego *Dwaj ludzie z szafą*).

Kilka lat późniejszy dyplom Wojciecha Hoffmanna *Someway* (teledysk do muzyki zespołu Futro) operuje przetworzonymi zdjęciami wideo przedstawiającymi ruch pojazdów i ludzi na różnych skrzyżowaniach. W każdym z ujęć statyczna kamera rejestruje, bez najazdów, panoram i zoomów, fragment przecinających się szlaków komunikacyjnych i ich użytkowników. Pierwsze skrzyżowanie, krótka przerwa (urwany obraz i dźwięk), wideo z drugiego skrzyżowania. Na pierwszy rzut oka nic nadzwyczajnego się nie dzieje, jednak po chwili widz dostrzega, że słup sygnalizacji dzielący kadr na dwie części, jest też krawędzią *split screenu*. →

English translation

→ tricks. In successive images the artist smuggles scenes from Polish reality, interesting sociological observations, adding a touch of self references and irony (many a time he refers to Polański's *Two Man and a Wardrobe).*

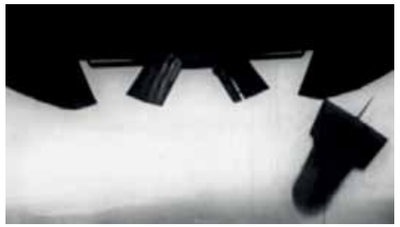
Wojciech Hoffman's graduation film *Someway* (a nod to the Futro group), realized several years later, operates with transformed video images, showing traffic and people on various cross-roads. In each shot the static camera registers – without any close ups, panorama or zooming – a certain fragment of communication routes, crossings, cars and people. We see the first crossing, then a short break (broken image and sound),then video from the second crossing. At first glance, nothing extraordinary happens, however after a while we notice that the line of traffic lights that divides the screen into two parts, is also an edge line of a split screen. Traffic on both sides of the crossing happens as if independently – the cars that move from one part to the other disappear, the bus in one part of the frame becomes a taxi in the other etc. Each successive shot features crossings, but the number of dividing lines (always vertical, road signs, traffic lights) increases, and to follow what happens becomes more and more challenging. In the final scenes Hoffman uses masks, which results in the fragmentation of images – zebra crossing or pavement lose their transparency and obscure the fragments of passing vehicles by being placed in the foreground. Hoffmann's film impresses us with its technical perfection which allows these micro-divisions to expand cinematic space with additional vectors of time and to move the four dimensional action, that is space plus linear time, into a multi-temporal dimension. →

→ Ruch na obu częściach skrzyżowania odbywa się niejako niezależnie – samochody wjeżdżające z jednej części w drugą znikają, poruszający się w jednej części kadru autobus w drugiej staje się samochodem osobowym itp. Każde kolejne ujęcie to także skrzyżowanie, ale tych linii podziału (zawsze pionowe słupy, znaki drogowe, podpory sygnalizacji) jest więcej i śledzenie wydarzeń staje się coraz większym wyzwaniem. W końcowej fazie filmu reżyser używa masek, które powodują wizualne rozwarstwienie obrazu – pasy przejścia dla pieszych czy chodnik stają się nietransparentne i wydobyte na pierwszy plan, przesłaniają fragmenty jadących pojazdów. W filmie Hoffmanna imponuje maestria techniczna, dzięki której te mikropodziały rozszerzają filmowaną przestrzeń o dodatkowe wektory czasu i akcja z czterech wymiarów, czyli przestrzeń plus linearny czas, przenosi się w wymiar multitemporalny. To niejedyny zabieg, który czyni *Someway* filmem wyjątkowym – autor dołożył starań, by te „poszatkowane" obserwacje grały ze sobą rytmem ruchu pojazdów, zmieniającą się kolorystyką, proporcjami itp. Dzięki temu teledysk jest nie tylko intrygujący (śledzenie relacji między częściami kadru), ale także oddziałuje na widza czysto estetycznie.

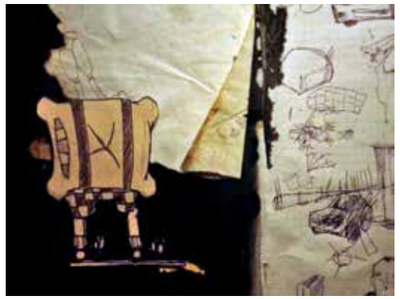
Bardzo ciekawym eksperymentem, wykorzystującym archiwalne filmy z okresu wojny, zamknęła swoją edukację na poznańskiej uczelni Agnieszka Pokrywka. Jej montażowy dyplom *Koniec*, luźno inspirowany książką *Rzeźnia numer pięć* Kurta Vonneguta, oparty jest na bardzo prostym formalnym zabiegu: archiwalny materiał wideo puszczany jest od tyłu i pokazywany w krótkich, oddzielonych napisami partiach, cofających się chronologicznie. W tym *reverse movie* obserwujemy zatem myśliwce wysysające pociski z zestrzelonych bombowców, palący się samolot zbierający z nieba swoją smugę dymu czy spadochroniarzy wracających do kadłubów samolotów. W ten sposób Pokrywka opowiada widzom uniwersalną historię wojenną od obrazu „cudownego odbudowania" ruin i ożywiania trupów z masowych grobów, poprzez wzbijające się ponownie w niebo zestrzelone samoloty, aż po kobiety „rozmontowujące" bomby, aby minerały z nich pozyskane schować gdzieś głęboko w ziemi, by nikomu nie zrobiły już krzywdy. Zbrodnie człowieka przeciw człowiekowi, opatrzone przewrotnym komentarzem i pokazane wstecznymi ujęciami, uderzają jeszcze bardziej swoją brutalnością i absurdalnością. Poprzez świetny dobór zdjęć oraz ironiczno-humanistyczny komentarz autorka nie tylko wywołuje poczucie niepokoju, lecz także skłania do głębokiej refleksji nad ideą wojny, przemocą i niszczycielskimi zapędami człowieka. Pokrywka w swoim pacyfistycznym manifeście pozostaje konsekwentna również w warstwie dźwiękowej – muzyka, towarzysząca obrazom jest oczywiście grana od końca. →

→ It is not the only reason why *Someway* is such an extraordinary film. Hoffmann made special efforts to align these fragmented observations with the movement of vehicles, changing colours, proportions etc. It not only made the film intriguing (the interaction of different parts of the frame), but also affected the audience purely aesthetically.

Agnieszka Pokrywka's graduation film was an interesting experiment with archival footage from World War II. Her film entitled *The End* is loosely based on Kurt Vonnegut's *Slaughterhouse-Five* and follows a very simple formal measure: the archival footage is played backwards and shown in short fragments divided by captions. In this "reverse movie" we watch the fighters sucking bombs from bomber aircraft, a burning airplane "inhaling" drifting smoke, or parachutists returning to their airoplanes. Using this device, Pokrywka tells us the universal wartime story, consisting of images portraying the miraculous reconstruction of ruins,the resurrection of dead bodies from mass graves, shot down planes returning to the sky, and women dismantling bombs so they would not harm anybody. The atrocities of war, man turning against another man, accompanied by a subversive commentary and reverse shots, strike us even more with their brutality and absurdity. Through a superb selection of photographs and ironic commentary not only does Pokrywka stimulate our anxiety, but he also provokes us to reflect on the very idea of war, violence and destructive instincts. In her pacifist manifesto the artist is also consistent as far as the sound layer is concerned – music is also played backwards. →



Agnieszka Pokrywka
| *Koniec* | *The End*
2009



Patryk Grochowicki
| *Przygody pana Poduszki*
| *Adventures of Mr. Pillow*
2009

Joanna Kożuch
| *Czekając na Jokera* | *Waiting for the Joker*
2003

Krzysztof Baran
| *Conspire* | *Conspire*
2010

→ Takich interesujących prób łączenia różnych technik, zabawy formą czy nielinearnych narracji można znaleźć znacznie więcej, np. w pracowni Jacka Adamczaka. Tu warto wspomnieć choćby film *Czekając na Jokera* (2003) Joanny Kożuch, twórczo łączącej poklatkową animację aktorską z rysowanymi i wycinankowymi trikami karcianymi. Dość radykalny plastycznie i narracyjnie jest też Patryk Grochowicki (podpisujący się pod swoimi filmami pseudonimem Patinuss). W *Przygodach Pana Poduszki* (2009), animując na poplamionych zeszytach, zapełnia kadry absurdalnymi, opatrzonymi bełkotliwym komentarzem, wydarzeniami i charakterami, jak np. czajnik poszukujący zagubionego gwizdka na polanie. Jeszcze bardziej odrealniony, narkotyczny i alinearny jest jego film *Sandra My Love* (2012), w którym poprzez serię stroboskopowych, atakujących kolorami i pikselacją scen symuluje egzystencję osoby uzależnionej od telewizji i komputera.

Muzykowanie obrazem i obrazowanie muzyki

Wśród wspomnianych wcześniej filmów eksperymentalnych nie brakowało takich, które w twórczy sposób mierzyły się z dźwiękiem i udowadniały, że język animacji jest bardzo podobny do języka muzyki. Inne, bazując na utworze muzycznym, budowały własną, często niezależną od oryginału, narrację. Zainteresowanie teledyskiem, jedną z popularniej- →

English translation

→ There are other interesting attempts at combining various techniques, playing with forms or non-linear narratives in the films made at Jacek Adamczak's studio. One of them is Joanna Kożuch's *Waiting for the Joker* (2003), creatively combining frame by frame live action animation with drawn and cut out card tricks. Patryk Grochowicki (aka Patinuss) is another radical artist in the visual and narrative sphere. In *Mr Pillow's Adventures* (2009) he animates stained pages of a copy-book and adds an incoherent commentary, events and characters, for example a kettle looking for its whistle in the clearing of the woods. Even more unreal, narcotic and non-linear is another film, *Sandra My Love* (2012), in which he simulates the existence of a person addicted to TV and the computer, using a series of stroboscopic scenes which attack us with their colours and pixilation.

Making music with the image, and visualizing music

There are a number of experimental films among the ones discussed above for which sound is a challenge and which prove that the language of animation is very similar to the language of music. Others, based on some music pieces, built their own narrative, often independent of the original. A wide-spread interest in video clips, one of the most popular TV forms, could have resulted from a collaboration with the TV Studio of Animated Films (founded on January 16, 1980). The studio supported →

→ szych form telewizyjnych, może wynikać także ze współpracy z utworzonym 16 stycznia 1980 roku poznańskim Telewizyjnym Studiem Filmów Animowanych. Studio wspierało produkcję niektórych dyplomów, dostarczało podstawowe materiały filmowe i finansowało obróbkę laboratoryjną oraz użyczało swojej bazy sprzętowej na potrzeby kształcenia. Dzięki temu etiudy nabierały charakteru realizacji profesjonalnych, studenci mieli okazję zapoznać się z realiami produkcyjnymi, a ich dyplomy często stawały się debiutami z oficjalną i szeroką dystrybucją. Z drugiej strony, również Studio czerpało z tej współpracy wymierne korzyści: napływ nowych kadr, wsparcie pedagogów oraz możliwość wyławiania młodych talentów pozwalały na szybki rozwój poznańskiego Studia. Efekty tej współpracy są łatwo policzalne: blisko połowę filmów wyprodukowanych przez TVSFA zrealizowali pedagodzy i absolwenci poznańskiej uczelni, zdobywając łącznie niemal pięćdziesiąt nagród indywidualnych. Mniej oczywisty wpływ tej kooperacji można dostrzec w charakterze i tematyce niektórych etiud: telewizyjny profil poznańskiego Studia spowodował, iż wśród etiud studenckich często pojawiały się filmy muzyczne oraz opowiadania z wyraźną narracją i ciekawie spuentowane.

Szczególnie liczna i różnorodna jest grupa filmów muzycznych i teledysków. Część z nich, jak dyplomy Jacka Adamczaka i Piotra Muszalskiego, powstała w ramach cyklu miniatur filmowych do muzyki klasycznej – niezwykle udanej produkcji TVSFA mającej na celu popularyzację muzyki poważnej wśród dzieci i młodzieży. Duża swoboda pozostawiana twórcom zaowocowała ogromną różnorodnością filmów wcho- →

→ the production of some graduation films, supplied basic film materials, and financed works in laboratories, as well as rented equipment free of charge. That's the reason why student etudes acquired the character of professional productions. Students were offered a splendid opportunity to get to know real film production, and their graduation works were proper debuts with wide, official distribution. On the other hand, the studio benefited from this collaboration, too: young artists got jobs there, professors' support and recognition of talents allowed the studio to develop fast. The results of this collaboration are easy to measure: about half of the films produced by the Poznań Studio were realised by the professors and graduates of the school. These films were awarded almost fifty individual prizes internationally. Less obvious result of this collaboration can be noticed in the character and themes of some etudes: the television profile of the Poznan studio led to a number of music films and stories with clear narrative and unexpected conclusions. Music films and video clips are numerous and versatile. Some of them, including graduation works by Jacek Adamczak and Piotr Muszalski, were part of the cycle of miniatures illustrating classical music, the extremely successful productions of the Poznan Studio aimed at popularizing classical music among children and teenagers. Artists were allowed to enjoy creative freedom which resulted in an impressive variety of films featured in this series – from abstract films and experiments in the sphere of technology and animation to classic music stories. Jacek Adamczak's films belong to the latter group. They were illustrations of George Bizet's *Couplets of the Toreador* (1990), →

Emilia Prosół
| *Finally* | *Finally*
2004

Angelina Janas
| *Rapatapatoja* | *Rapatapatoja*
1997

Piotr Maciejewski
| *Bal u senatora* | *Ball at Senator's*
1999

Jacek Adamczak
| *Eine kleine Nachtmusik, Rondo. Allegro*
| *Eine kleine Nachtmusik, Rondo. Allegro*
1991

Jacek Adamczak
| *Kuplety toreadora* | *Couplets of the Toreador*
1990

→ dzących w skład tej serii – od obrazów abstrakcyjnych, poprzez eksperymenty technologiczne i animacyjne, na klasycznych muzycznych opowiadaniach kończąc. Do tej ostatniej grupy należą filmy Jacka Adamczaka obrazujące *Kuplety toreadora* Georgesa Bizeta (1990) oraz muzykę W. A. Mozarta: *Eine kleine Nachtmusik, Rondo. Allegro* (1991) i *Eine kleine Nachtmusik, Allegro* (1993). Wszystkie z nich charakteryzują się przemyślaną i zabawną fabułą, która w intrygujący sposób nawiązuje do ilustrowanych utworów i generalnie do muzyki jako takiej. Najciekawiej te nawiązania do treści oryginalnego utworu widać w *Kupletach toreadora*. Adamczak, mając na uwadze grupę docelową, przeniósł akcję w scenerię polskiego podwórka, a operową historię zmagań miłosnych o Carmen zastąpił konfrontacją dwóch urwisów z dozorcą, kotem, myszą i ptakiem. Ładnie namalowana, barwna i anegdotyczna animacja, charakteryzująca się „dziecięcą" plastyką i rytmicznymi powrotami niektórych motywów wizualnych (miotła uderzająca w rytm werbli), oparta jest na walce przeciwieństw, które stanowią o wielowątkowości filmu i nadają mu naturalny humor. Dozorca goniący niegrzeczne dzieci czy mysz ubrana w strój torreadora, która ciągnie za ogon kota, są jak kuplety w rondzie życia – obrazują powtarzalność nigdy niekończącej się historii, pędzącej w kółko jak bohaterowie w finale filmu. Wielu równoprawnych bohaterów ma także rok późniejszy *Eine kleine Nachtmusik, Rondo. Allegro*, w którym punktem wyjścia jest koncert kwartetu muzycznego dla grupy zmanierowanych arystokratów. Tym razem reżyser, pokazując różne typy charakterologiczne (podrywacz, pijak, meloman, znudzone dziecko itp.) →

English translation

→ W. A. Mozart's *Eine kleine Nachtmusik, Rondo. Allegro* (1991) and *Eine kleine Nacht*musik, *Allegro* (1993). All of them feature cleverly designed and funny stories referring to the pieces they illustrate and generally to music as such in an intriguing way. *Couplets of the Toreador* is the most interesting example of a relationship with the contents of the original piece. Taking into consideration who the target audience of the film is, Adamczak moved its action to a playground in Poland, while the story of men competing for Carmen's love was replaced by the confrontation of two urchins with a caretaker, cat, mouse and bird. Beautifully drawn, colourful animation which uses children's drawings and the rhythmic recurrence of visual motives (a broom moving to the rhythm of drum-rolls), is based on the struggle of opposed forces which brings about multi-layered narrative and natural humour. The caretaker chasing naughty children or a mouse dressed up as a toreador pulling a cat's tail are like couplets in the rondo of life – they illustrate the recurrence of a never-ending story, running round in circles like the characters in the final scene. *Eine kleine Nachtmusik, Rondo. Allegro* realized a year later features a number of characters sharing the same status. The film starts with a quartet concert performed for a bunch of mannered aristocrats. By presenting various characters (a seducer, a drunkard, a music lover, a bored child, etc.) and tensions that are generated among them, Adamczak tells a story of a not very successful concert. Just like in his previous film, the artist uses classical animation and a uniform background and introduces dynamic, vivid characters. In his third film realized soon after graduation, he uses similar stylistic means to →

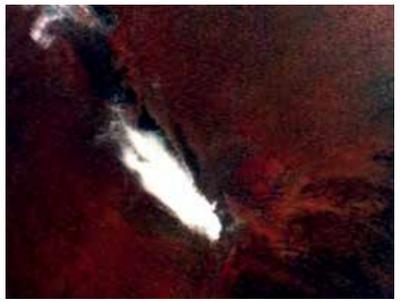
→ i napięcia, jakie rodzą się między nimi, opowiada zabawną historię niezbyt udanego wieczornego koncertu. Podobnie jak w poprzednim filmie, Adamczak posługuje się klasyczną animacją i plastyką oraz wykorzystuje jednolite tło i dynamicznych, charakterystycznych bohaterów. Z kolei w trzecim z filmów, zrealizowanym już po studiach, autor wykorzystuje podobne środki stylistyczne, by namalować scenkę rodzajową z opery, w której upiór budynku wstaje z grobu, by porwać ze sceny potwornie fałszującą primadonnę.

Cykl miniatur filmowych pozwalał też na praktyczną realizację wizji Urbańskiego o muzykowaniu obrazem i wielu z reżyserów zaproszonych do współpracy właśnie fakturą, kolorem, ruchem i montażem obrazowało lub komentowało muzyczne dzieła europejskich klasyków. Należy do nich Piotr Muszalski, który w *Toccacie d-moll* Johanna Sebastiana Bacha z 1994 roku animował w soli monochromatyczną, monumentalną wizję katedry, z rewelacyjnie wygranymi cieniami i konturami. Muszalski, który po Urbańskim przejął fascynację animacją materiałów sypkich, stworzył subtelną, sugestywną, z pięknie wysypanymi detalami i zbliżeniami twarzy, impresyjną wędrówkę po wnętrzu gotyckiej świątyni. Płynące w rytm muzyki Bacha kadry i przenikające się sypkie obrazy rzeźb świętych, okien z witrażami czy tłumu wiernych wlewającego się niczym fala morza do wnętrza katedry budują opowieść światłem, fakturą i ruchem, czyli środkami czysto plastycznymi, a nie narracyjnymi. Podobny charakter ma studencka twórczość Aleksandry Korejwo, której dyplomowa *Troja* (1984) zabiera widzów w abstrakcyjną podróż poprzez →

Piotr Muszalski
| *Toccata d-moll* | *Toccata in d-minor*
1994

→ paint a scene from the opera in which a ghost of a building rises from its grave to kidnap a primadonna whose singing is terribly out of tune.

The cycle of film miniatures was conducive to putting into practice Urbański's vision of making music with images. A number of directors invited to work on it illustrated or made their visual comments on the great masterpieces of European music, playing with texture, colour, movement and editing. One of them is Piotr Muszalski. In Johann Sebastian Bach's *Toccata in d-minor* (1994) he animated in salt a monochromatic, monumental vision of a cathedral with wonderful shadows and contours. Muszalski inherited from Urbanski his fascination with animation that uses powdery materials. He created a subtle, suggestive, impressive visit to a Gothic cathedral with beautiful details and close ups. Successive frames move to the rhythm of Bach's music, diffuse powdery images of the holy sculptures, stained glass windows or the crowd of believers pouring into the cathedral like a wave of the sea. The story was developed with light, texture and movement, that is, purely visual means, not narrative ones. Muszalski's films can be compared with Aleksandra Korejwo's student etudes. Her graduation film *Troy* (1984) invites the audience to go on an abstract trip through stormy seas made of coloured salt. In her films Korejwo combines her passion for painting, music and poetry with her fascination with movement and colour, building masterful visions and narratives, often bordering on abstraction. Although *Troy* does not belong to the cycle of miniatures, it is an example of making music with images. Swinging to the songs sung by Eleni, colourful frames pulsate, live their own life, seem not to be →



Aleksandra Korejwo
| *Troja* | *Troy*
1984

Hieronim Neumann, Maciej Ćwiek
| *Magritte* | *Magritte*
1995

usypane kolorowymi solami niespokojne morza. Korejwo łączy w swoich filmach pasje malarskie, muzyczne i poetyckie z fascynacją ruchem i kolorem, budując mistrzowskie, często ocierające się o abstrakcję, wizje i narracje. *Troja*, choć nie należy do cyklu miniatur, w dużej mierze nosi znamiona muzykowania obrazem. Rozbujane śpiewem piosenkarki Eleni kolorowe kadry pulsują, żyją własnym życiem, zdają się nie podlegać prawom fizyki, w zamian oferując widzom ucztę estetyczną i prowokując do sensualnego, nie intelektualnego odbioru. Takie podejście do materii kolorowych soli, z nieco zredukowaną na rzecz figuratywności abstrakcją, Korejwo prezentuje także w późniejszych, realizowanych już po dyplomie, animacyjnych miniaturach produkowanych przez TVSFA. *Łabędź* do muzyki Camille Saint-Saënsa (1990) czy *Carmen Habanera* (1995) i *Carmen Torrero* (1996) do muzyki Georgesa Bizeta to subtelne, zmysłowe i taneczne animacje, pięknie zsynchronizowane z muzyką, ale żyjące jednocześnie swoim własnym życiem. Korejwo w technice animacji materiałów sypkich osiągnęła niebywałe mistrzostwo, jej każdy ruch piórkiem jest przemyślany i prowadzi do delikatnych, ale budujących napięcie metamorfoz usypanego obrazu, osiągając efekt ożywionego malowania solą.

Pisząc o współpracy akademii i TVSFA, należy wspomnieć również cykl *Impresje* poznańskiego Studia, który składa się z krótkich animowanych filmów poświęconych wybitnym malarzom. Jedną z najciekawszych propozycji w tym cyklu jest bez wątpienia *Magritte* (1995), film zrealizowany przez Hieronima Neumanna i Macieja Ćwieka, wykładających →

English translation

subjected to the laws of physics, offer the audience an aesthetic feast and provoke a sensual rather than an intellectual response. Korojewo's miniatures realised in the Poznań Studio after her graduation are manifestations of her approach to coloured salt with a slightly reduced abstract elements in favour of more figurative ones. *The Swan* to Camille Saint-Saens' music (1990) or *The Carmen Habanera* (1995) and *The Carmen Torrero* (1996) to George Bizet's pieces are subtle, sensual and dancing animations, beautifully synchronised with music, while maintaining their independent life. In animating powdery materials Korejwo reached absolute perfection. Each of her movements is well-considered and leads to delicate and tension building metamorphoses of the image, resulting in animated painting with salt.

Writing about the collaboration between the school and the animation studio we should mention the cycle *Impressions* (produced by the Poznan Studio) which consists of short, animated films dedicated to famous painters. Beyond any doubt, one of the most interesting is *Magritte* (1995) by Hieronim Neumann and Maciej Ćwiek. The film takes us for an extraordinary ride across time and space of the surreal works of the Belgian artist. Another extremely successful film was Artur Wrotniewski's graduation film Picasso (1993) realised under Kazimierz Urbanski's artistic supervision. Realized in drawn and cut out animation, it focuses on Picasso's three paintings *(Self-portrait, A Weeping Woman* and *Guernica).* This five-minute film is a suggestive account of the atrocities of war and the void and despair it brings. In this way Wrotniewski not only acquainted us with →

już wówczas na poznańskiej uczelni, zabierający widza w niesamowitą, czasoprzestrzenną podróż przez twórczość belgijskiego surrealisty. Inną niezwykle udaną pozycją w cyklu był dyplom Artura Wrotniewskiego *Picasso* (1993) zrealizowany pod opieką Kazimierza Urbańskiego. Wrotniewski, wykorzystując możliwości animacji rysunkowej i wycinankowej oraz trzy znane obrazy hiszpańskiego artysty *(Autoportret, Kobieta płacząca* i *Guernica)*, w niespełna pięciominutowym filmie sugestywnie opowiedział o okrucieństwach wojny i powodowanej przez nią pustce i rozpaczy. W ten sposób przybliżył nie tylko twórczość jednego z inicjatorów kubizmu, ale także ważną część życia Pabla Picassa, który po II wojnie światowej był zaangażowany w ruchy pacyfistyczne.

Oczywiście filmy muzyczne czy teledyski nie ograniczają się do tych zrealizowanych dla TVSFA. Wielu młodych twórców sięga po tę formę, ponieważ pozwala ona na mniej rygorystyczne podejście do warstwy fabularnej i skupienie się na plastyce oraz animacji. Sylwia Dudzic w *Forgot Your Hands* (2005), teledysku do utworu *Utopia* zespołu Goldfrapp, prostą konturową kreską opowiada o międzyludzkich relacjach. Na wirujących, zmysłowych kadrach bohaterowie obejmują się, by po chwili zdzierać wzajemnie maski, kontrolują się jak lalkarz marionetki, a coś, co było miłosnym objęciem, staje się walką na śmierć i życie. Ciekawy, lekko zdeformowany, a jednak niepokojący i pociągający rysunek Dudzic nie zatrzymuje się nawet na chwilę, i wraz z rewelacyjną muzyką zabiera widza w zmysłową podróż. Zofia Strzelecka w teledysku dla zespołu Snowman pt. *Dead City* (2006) z rozbłyskujących neonowym światłem →

Zofia Strzelecka
| *Dead City* | *Dead City*
2005

Sylwia Dudzic
| *Forgot Your Hands* | *Forgot Your Hands*
2005

the oeuvre of this artist, but also with an important part of his life when he was involved in the pacifist movement after World War II.

Of course, music films and video clips were not exclusively realized at the Poznan Studio. Many young artists use this form because it allows a less rigorous approach to narrative and focuses on visual aspects and animation. Sylwia Dudzic in *Forgot Your Hands* (2005), a video clip to *Utopia* by Goldfrapp, talks about personal relationships using a simple contour drawing. In the whirling, sensual frames, the protagonists embrace and then tear off their masks, control each other like a puppeteer does his puppets, and what seemed to be love embraces become a life and death struggle. Dudzic's intriguing, slightly deformed, annoying and attractive drawings do not stop even for a moment and offers a sensual trip, reinforced by this incredible music. In Zofia Strzelecka's video clip for Snowman's *Dead City* (2006) light builds an unreal city emerging from the dark with flashing neon lights. Into this colourful neon landscape, slightly depressive but also very expressive, music oozes slowly. On the other hand, Małgorzata Wojtkowiak in her video clip *Who is Getting Married...,* (2012), a song by Kapela ze Wsi Warszawa combines frame by frame live action animation with computer animation in 2D. Operating with unreal colours (a pink cow) funny associations (a woman being transformed into a Minotaur and then a black horse) builds a ludic sensuality – not with nakedness and erotic references but through the proximity of nature. In the context of music one should also mention a film which is not a video clip, but explores music themes in a playful and rather subversive way. →

Natalia Wilkoszewska
| *Crack of Doom* | *Crack of Doom*
2001

Andrzej Szych
| *The Splash. History of Animal Punk*
| *The Splash. History of Animal Punk*
2010

→ zdjęć buduje wyłaniające się z mroku, rozświetlone reflektorami samochodów odrealnione miasto. W ten kolorowy, neonowy pejzaż wsącza się lekko depresyjna, ale też bardzo ekspresyjna muzyka. Z kolei Małgorzata Wojtkowiak w teledysku *Kto się żeni…* (2012) do muzyki Kapeli ze Wsi Warszawa łączy poklatkowe zdjęcia aktorskie z komputerową animacją 2D. Operując odrealnionymi kolorami (różowa krowa), zabawnymi skojarzeniami (kobieta zamieniająca się w minotaura, a później w czarnego konia), buduje ludyczną zmysłowość – bez nagości i podtekstów erotycznych, ale poprzez wyczuwalną bliskość natury.

W kontekście muzycznym warto wspomnieć także film, który teledyskiem nie jest, ale eksploruje ten temat w zabawny i przewrotny sposób. Andrzej Szych w *The Splash. History of Animal Punk* (2010) opowiada dość prostymi środkami historię Eryka grającego ciężką muzykę (zawsze przebija się przez podłogę i spada niżej), która nie trafia do ludzi, za to bardzo podoba się zwierzakom. Utrzymany w konwencji animowanego dokumentu z gadającymi głowami i przebitkami na opowiadane wydarzenia, film Szycha tryska humorem i zabawnymi skojarzeniami. Odwołania muzyczne odniesione są do świata zwierząt, jako że zwierzęta grają tu główne role. I tak koncert nagrywany jest na papugę, która później odtwarza go innym zwierzakom, typowa dla rockmanów konsumpcja trawy pokazana jest poprzez widok krowy na łące, a moda na tatuaże poprzez pasy zebry. Opowieści różnych zwierząt (kolegów z zespołu, słuchaczy) prowadzą widza przez typowe dla punkowej kariery okresy: buntu i zgrywy, zatrzymań przez policję, bootlegów, przez →

English translation

Małgorzata Wojtkowiak
| *Kto się żeni...* | *Who is Getting Married...*
2012

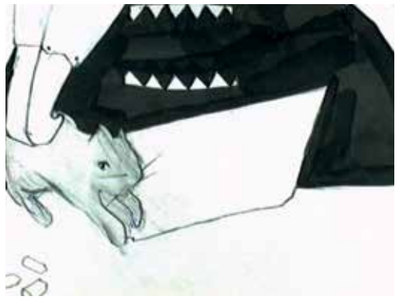
→ In *The Splash: A History of Animal Punk* (2010) Andrzej Szych, with rather simple means, tells the story of Eryk, who plays heavy metal music (always falling through the floor and reaching a lower level), something which is not appreciated by people, but loved by animals. It is realized in the convention of an animated documentary with talking heads and cuts to the stories that are told. It is full of humour and funny associations. As animals are the main protagonists, musical references also pertain to the world of animals. Hence, the concert is recorded on a parrot who then plays it to other animals. Smoking dope, so common among rock musicians, is performed by a cow on the meadow; trendy tattooing is shown by a zebra crossing. Stories by various animals (friends from the band, audience) lead us through the typical stages of a punk career, a time of rebellion and ridicule, detention by the police, bootleg time, growing popularity, drugs (honey for the bear, who is the drummer), love affairs, and finally the fall. There is no shortage of abstract films or films oriented towards abstraction among the video clips realized by students. One of them is *Find No Message* by Mariusz Harmasz (2003), to the music by African Head Charge. Immersed in colour abstraction, free associations,and playing with symbols, reduced narrative, and subversive titles, this film challenges our tendency to make sense out of what we watch. Natalia Wilkoszewska, one of the most talented graduates of the Poznań School, renowned for her passion for abstract forms, is an artist fascinated with the narrative qualities of colours. In all her student etudes, Wilkoszewska starts with a colour patch and then equips it with figurative qualities, but in principle →

→ coraz większą popularność, narkotyki (miód misia perkusisty), przygody z kobietami i w końcu upadek.

Wśród teledysków zrealizowanych przez studentów animacji nie brakuje też dzieł o charakterze abstrakcyjnym lub w kierunku abstrakcji zmierzających. Należy do nich m.in. *Find No Message* Mariusza Harmasza (2003) do muzyki African Head Charge. Film, zawieszony gdzieś pomiędzy barwną abstrakcją, luźnymi skojarzeniami a grą symbolami, szczątkową fabułą i przewrotnym tytułem, prowadzi grę z widzem, wykorzystując jego skłonność do doszukiwania się znaczeń. Zafascynowana narracyjnymi możliwościami koloru i ruchu jest też Natalia Wilkoszewska, jedna z najbardziej utalentowanych absolwentek poznańskiej uczelni, której bliskie są formy abstrakcyjne. We wszystkich swoich pracach studenckich Wilkoszewska wychodzi od barwnej plamy, która momentami przybiera formy realistyczne, ale generalnie pozostaje niezależnym tworem, żyjącym własnym życiem, podlegającym ciągłym przekształceniom. Tak jest w krótkim ćwiczeniu *Co mi zrobisz, jak mnie złapiesz?*, w którym w bezkształtnej, leżącej postaci widz dopiero po charakterze ruchów rozpoznaje kota. Znacznie pełniejszy i konsekwentniej rozwijający proces malowania ruchem i kolorem jest *Crack of Doom* (2002) do muzyki The Tiger Lillies. Wilkoszewska serwuje widzom świetnie narysowany, odważny i surrealistyczny teledysk niemal pozbawiony fabuły. Owszem, można powiedzieć, że w filmie owad, smok i ślimak zjadają miasto, wchodząc ciągle w interakcje ze sobą, ale to nie ta szczątkowa i abstrakcyjna opowieść jest siłą napędową teledysku. Hipnotyczny →

Mariusz Harmasz
| *Find No Message* | *Find No Message*
2003

→ it remains an independent entity, living its own life, subjected to constant transformations. This is the case with her short etude *What Will You Do if You Catch Me?* (2000), where only after a while, and recognized by its movements, we realize that the shapeless, reclining figure is a cat. *The Crack of Doom* (2002), a video clip to The Tiger Lillies' song, features a much more complete and consistent process of painting with movement and colour. Here Wilkoszewska offers us a wonderfully drawn, courageous and surreal video clip which has no narrative at all. Of course, one may say that in this film an insect, dragon, and snail eat the city, interacting with each other, but this fragmented and abstract story does not constitute its driving force. The hypnotic atmosphere of the film is conveyed by lively colours, dynamic movement and metamorphoses of objects and figures. It is its freshness of imagery that makes *The Crack of Doom* such an extremely original and unforgettable film. She goes even further in her graduation film *Muka* (2003). The film starts with her favourite black cats that soon become more and more abstract and end up hardly recognizable. With lively and vivid colours as well as the dynamics of the transformations of drawn figures she plays with the audience, presenting almost abstract frames in which you can still discern something figurative, a street with fast driving cars, a tiger jumping through a wheel in the zoo, a railway track. Flashing numbers, images, music – everything flows immersed in the stream of consciousness. Only suddenly misleading and intriguing sounds deprive us of comfort and force to engage in what happens, and not only via the senses, but also rationally. →



Natalia Wilkoszewska
| *Co mi zrobisz jak mnie złapiesz?*
| *What Will You Do if You Catch Me?*
2000

Aleksandra Kołosowska
| *Above Grey is Blue* | *Above Grey is Blue*
2002

Natalia Wilkoszewska
| *Crack of Doom* | *Crack of Doom*
2002

Natalia Wilkoszewska
Muka | *Muka*
2003

→ charakter filmu zbudowany jest za pomocą żywej kolorystyki, dynamiki ruchów i metamorfoz oglądanych obiektów i postaci. To właśnie świeżość warstwy obrazowej czyni *Crack of Doom* filmem niezwykle oryginalnym i zapadającym na długo w pamięć. Jeszcze krok dalej idzie Wilkoszewska w filmie dyplomowym *Muka* (2003). Ponownie zaczyna od swoich ulubionych czarnych kotów, ale po chwili kształty stają się coraz bardziej abstrakcyjne i nieustannie balansują na granicy rozpoznawalności. Reżyserka, posługując się żywymi i odważnymi kolorami oraz dynamiką przekształceń rysowanych postaci, prowadzi z widzem swoistą grę; podsuwa kadry, które są niemal abstrakcyjne, ale ciągle można z nich wyczytać jakiś konkret: ulicę z pędzącymi samochodami, tygrysa skaczącego przez koła w zoo, tory kolejowe. Rozbłyskujące na ekranie cyfry, obrazy, muzyka – wszystko jakby płynie zanurzone w strumieniu świadomości. Prawa oniryczne górują tu nad zasadami logiki, transowość zastępuje czytelną narrację. Jedynie pojawiające się znienacka fałszywe, intrygujące dźwięki wyrywają widza ze strefy komfortu i zmuszają do zaangażowania w procesie odbiorczym nie tylko zmysły, ale także rozum.

Graficzne opowieści

Dotychczas przyglądaliśmy się etiudom, które generalnie pozbawione są klasycznie rozumianej narracji. Jednak obok prac abstrakcyjnych, eksperymentalnych czy muzycznych, wśród poznańskich animacji dużą grupę stanowią filmy z wyraźnie zarysowaną fabułą. Ta grupa wydaje się →

English translation

Graphic Stories

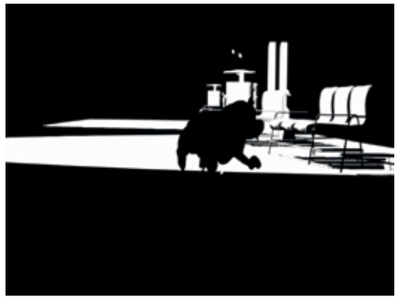
So far we have been looking at the etudes which in general were devoid of classical narratives. However, apart from abstract, experimental or music films there is a considerable group of films with distinct narratives. This group seems to be especially diverse as young animators are not only interested in a wide range of subjects (feelings, social observations, ideological and political involvement) as well as the way of presenting them. Some of them, like Andrzej Gosieniecki and Monika Kuczyniecka construct their stories in a more classical way, concentrating on the message they want to convey. Others, Robert Proch, Miłosz Margański or Paweł Prewencki shift their focus from the narrative to the technical layer, and using a range of means (colour, sound, editing) tell their stories also with the form of their films. Robert Proch is one of the most interesting artists who constantly follows new tendencies in the visual arts. This is evident in his two student etudes – *Virus* (2009) and *Gallery* 2010). However, even in his earlier films the sense of movement, of visual and sonic aspects, are clearly discernible. Proch's film *Fugu (Blowfish)* (2008), a two-minute etude, is a perfect combination of the intriguing sounds of fighting and the beautifully painted dynamic of fish swimming. The film's subversive ending (the black depth of the ocean gets replaced by a kitchen in Asia with a sudden flash of a knife chopping off the head of a fish) shows that Proch is not only interested in playing with form, but also tries to balance it with his narrative. It is evident in his next film *Shadowrun* (2008) in which he combines edited →

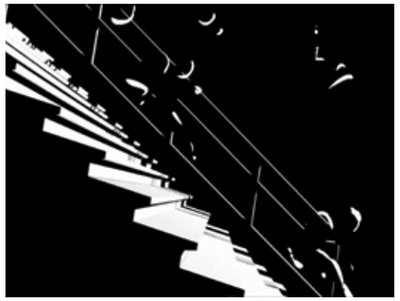
→ szczególnie zróżnicowana, młodych twórców interesują bowiem nie tylko różne tematy (uczucia, obserwacje społeczne, zaangażowanie ideowe i polityczne), ale także sposób ich przedstawienia. Jedni, jak np. Andrzej Gosieniecki czy Monika Kuczyniecka, konstruują opowieści w sposób bardziej klasyczny, koncentrując się głównie na tym, co chcą swoim filmem przekazać. Inni, jak np. Robert Proch, Miłosz Margański czy Paweł Prewencki, znaczny ciężar narracji przesuwają w kierunku warstwy technicznej filmu i dzięki odpowiednio dobranym zabiegom (wykorzystanie koloru i dźwięku, montaż) opowiadają również formą filmową.

Jednym z najciekawszych twórców, uważnie śledzących trendy we współczesnych sztukach wizualnych, jest Robert Proch. Wyraźnie to widać w jego dwóch filmach studenckich *Virus* (2009) i *Galeria* (2010), ale ogromne wyczucie ruchu, plastyki i dźwięku można dostrzec już we wcześniejszych etiudach. Na uwagę zasługuje *Fugu* (2008), niespełna dwuminutowe ćwiczenie, które świetnie łączy intrygujące odgłosy walki z pięknie oddaną plamami farby dynamiką ruchu ryb. Przewrotne zakończenie (skąpaną w czerni głębię oceanu zastępuje na ekranie wnętrze kuchni azjatyckiej i błysk noża odcinającego rybie głowę) pokazuje, że Proch nie jest zainteresowany wyłącznie grą formą, ale próbuje ją balansować opowieścią. Doskonałym tego przykładem jest jego kolejny film *Shadowrun* (2008), w którym łączy przetworzone zdjęcia z rysunkową animacją postaci (jedna z nich przypomina zresztą opiekuna filmu Hieronima Neumanna), by w intrygujący sposób opowiedzieć prostą fabułę gangsterską. Podchody, a następnie agresywna walka dwóch →

→ photographs with drawn animation of figures (one of them reminds us of his professor Hieronim Neumann) to tell a gangster story in an intriguing way. Stalking, and then an aggressive fight between two protagonists inside the school, with all kinds of weapons used, does not constitute the main theme line of the film. The most important are formal solutions, playing with cropping respective frames (shifting, turning, vertical frames), unconventional points of view or self-references (protagonists using space outside the frame).

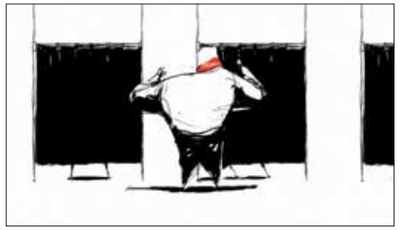
Proch's film *Virus,* fantastic visually, focusing on rhythm and colour, is a perfect example of how subject can become form. Almost abstract geometrical shapes, e.g. train lines, a railway network conveyed by light, fragments of railway tracks or trains, are contrasted with lively, almost animalistic patches of graffiti exploding on the screen. The title virus, like a living organism, spreads in the foreign body of the city and railway landscape. It is space infected with graffiti, created by the movement of the camera, observed all the time from ever changing points of view, becoming both a narrator and protagonist of this film. Playing with perspective (frames turned upside down, a whirling camera), associations (human matter filling up the labyrinth of subways like a blood transfusion) and extremely fast, dynamic editing to the rhythmical music of The Herbaliser band, Proch throws the audience in the midst of events and does not allow us to stop even for a second to catch out breath. The association of several basic colours with the elements of the story (for example yellow as a colour of the reflective vests of railway people signifies prohibition) →





Robert Proch
| *Virus* | *Virus*
2009

Robert Proch
Fugu | *Fugu*
2008



Robert Proch
| *Galeria* | *Gallery*
2010

→ protagonistów w murach uczelni, z wykorzystaniem wszelkiej dostępnej broni, nie są jednak głównym tematem filmu – na pierwszy plan wysuwają się zabiegi formalne reżysera, jak zabawy z kadrowaniem (przesuwanie, skręcanie, wykorzystanie kadru pionowego), niekonwencjonalne punkty widzenia kamery czy autotematyzm (bohaterowie wykorzystujący przestrzeń pozakadrową). Kapitalnym dowodem na to, że temat może stać się formą filmu, jest świetny plastycznie, wygrany rytmem i kolorem, *Virus*. Niemal abstrakcyjne zgeometryzowane kształty, jak plan linii kolejowych, wydobyta światłem sieć trakcyjna, fragment torów czy pociągu, skontrastowane są z żywymi, niemal animalistycznymi, wybuchającymi na ekranie plamami graffiti. Ten tytułowy wirus, jak żywy organizm, rozprzestrzenia się w obcym ciele kolejowego i miejskiego pejzażu. To właśnie kreowana ruchem kamery przestrzeń infekowana przez graffiti, oglądana co chwila z innego punktu widzenia, staje się narratorem i bohaterem filmu jednocześnie. Poprzez zabawy z perspektywą (obrócone kadry, wirująca kamera), grę skojarzeń (ludzka masa wypełniająca labirynt przejść podziemnych jest jak transfuzja krwi) oraz niezwykle szybki, dynamiczny montaż w rytm muzyki The Herbaliser, Proch wrzuca widza w sam środek wydarzeń i nie pozwala mu na złapanie oddechu. Skojarzenie kilku podstawowych kolorów z elementami opowieści (np. żółty, jak kamizelki służb ochrony kolei, to kolor zakazu) pozwala reżyserowi skonstruować ekspresyjną, ale czytelną opowieść o nocnym rajdzie grafficiarza przez miasto i reakcji łańcuchowej, jaką w ciągu dnia namalowane przez niego rysunki wywołują wśród przemierzającej ten →

Robert Proch
| *Shadowrun* | *Shadowrun*
2008

English translation

→ allows Proch to construct an expressive and communicative story about a night ride of a graffiti artist through the city and chain reaction happening throughout the whole day, the way the graffiti affects the mass of people walking the same route. The red of the stream of people takes on more and more of the green of graffiti (visual representation of being infected by the idea) and after a transitional period (fluid changes of colour) turning completely green. While *Virus* talks about the act of rebellion in the orthodox world of prohibition, his graduation film – *Gallery* – portrays one of the most popular ways of spending time. A married couple spends the whole day in the gallery, and it is not the temple of art, but the consumption centre. It is illustrated with lively animation, drawn with his characteristic line and modest use of colour. Proch attaches more attention to conveying a clear message which is full of interesting associations (running across the gallery is like a bull fight) and builds up tension. This stupefying and dehumanizing journey to the shopping centre is conveyed by three independent, but parallel narratives, reinforcing one another. The story level shows the shopping frenzy of a couple, another one shows a dog tied to a pole outside a shopping mall, forgotten in the shopping fever (the static character of these shots accelerates the drama and emphasises the message), and the third dimension of the story is built by Proch's clever use of dynamics and colour (red leitmotiv: the wife's hair and her miserable husband's head, dog's nose, sunset). All of that contributes to formulating an interesting and fresh visually anti-consumerist message, much appreciated by the audience and critics. →

→ sam szlak ludzkiej masy. Czerwień potoku ludzi coraz bardziej przesiąka zielenią graffiti (plastyczne ukazanie zarażenia się ideą), by po okresie przejściowym (płynne zmiany koloru) w pełni przejąć jej barwę. O ile *Virus* opowiada o akcie buntu w skostniałym świecie nakazów, o tyle dyplomowa *Galeria* portretuje jeden z najbardziej powszechnych, współczesnych sposobów spędzania czasu. Całodniowa wizyta małżeństwa w tytułowej galerii – i bynajmniej nie chodzi tu o świątynię sztuki, lecz o centrum konsumpcji – zilustrowana jest żywą animacją, namalowaną charakterystyczną kreską i przy oszczędnym użyciu koloru. Reżyser kładzie tu jeszcze większy nacisk na czytelność fabuły, która pełna jest ciekawych skojarzeń (pogoń przez galerię jak walka byków) i budujących napięcie rozwiązań konstrukcyjnych. Ta ogłupiająca i odhumanizowująca wyprawa do centrum handlowego przekazana jest za pomocą trzech niezależnych, wzmacniających się wzajemnie, równoległych narracji. Pierwszy poziom fabuły przedstawia zakupowy szał pary bohaterów, w drugim oglądamy przywiązanego pod galerią i zapomnianego w konsumpcyjnym ferworze psa (statyka tych ujęć dodaje całej historii dramaturgii i podkreśla wymowę), a trzeci wymiar opowieści buduje inteligentne wykorzystanie dynamiki i koloru (czerwony lejtmotyw: fryzura bohaterki i głowa jej nieszczęsnego męża, nos psa, zachodzące słońce). Całość układa się w interesujący, doceniony przez publiczność i krytyków, świeży plastycznie, antykonsumpcyjny przekaz.

Podobną drogę – od poszukiwań formalnych po klarowną opowieść ubraną w intrygującą formę – pokonał Miłosz Margański. Jego →

Miłosz Margański
| *Virtual?Reality* | *Virtual?Reality*
2009

→ Miłosz Margański followed a similar path, from formal investigations to a vivid story presented in an intriguing form. His film *City* (2008), which operates with strong contrasts (the contours of figures and objects, white against a black background) and sound adding flavour to the narrative, tells a typical gangster story: an encounter in the deserted street, exchange of suitcases in the dark, in the lights from limousines, shooting, escape and knifing of one of the protagonists. The narrative of *City* stands in contrast with *Virtual?Reality,* realized the same year, and stylized for a computer game. Following the successive levels of the game which present the vulgar side of reality (a vomiting party goer, a thief, somebody masturbating in front of a TV, a pedophile, babies in barrels, etc) in the end of the film gets confronted provocatively with an image of the Creator sitting on a cloud, playing with a joystick until the caption 'game over' comes up. This etude with a powerful message stands in contrast with his two later films which formulate their messages in a more subtle way. *The Outpost* (2008) deals with the issues of loneliness and extreme attempts to overcome it. A grim and rather contrived animation, combining cut out and drawn visuals, reminds us of Ryszard Czekała's films and their heavy atmosphere. Its protagonist, a crossing-guard who lives in an isolated place far away from everybody, desperately looks for a companion to share supper with. It brings about a collision of two trains. Margański does not show the moment of catastrophe, suggests it indirectly, showing the approaching signs on the railway tracks and a flock of frightened birds flying high up into the sky. →

Miłosz Margański
| *Miasto* | *City*
2008

Miłosz Margański
| *Ars moriendi* | *Ars moriendi*
2014

Paweł Prewencki
| *Bird's Song* | *Bird's Song*
2007

→ *Miasto* (2008), operując mocnymi kontrastami (zarysy postaci i obiektów wygrane bielą na czarnym tle) i dopełniającym narrację dźwiękiem, opowiada typową gangsterską historię: spotkanie w opuszczonej uliczce, wymiana walizek w świetle reflektorów limuzyn, strzelanina, ucieczka i zasztyletowanie jednego z bohaterów. Pretekstowa fabuła *Miasta* kontrastuje ze zrealizowanym w tym samym roku, stylizowanym na starą grę komputerową, filmem *Virtual?Reality*. Widz, śledzący kolejne poziomy gry przedstawiające wulgarną stronę rzeczywistości (wymiotujący imprezowicz, złodziej, onanista przed telewizorem, pedofil, dzieci w beczkach itp.), zostaje w finale prowokacyjnie skonfrontowany z obrazem siedzącego na obłoku Stworzyciela grającego dżojstikiem aż do napisu *game over*. Ta stawiająca mocne tezy etiuda kontrastuje ze znacznie subtelniej ujmującymi temat dwoma kolejnymi filmami Margańskiego.

Placówka (2008) dotyka kwestii samotności i drastycznych prób jej przezwyciężania. Ponura, dość umowna animacja, łącząca wycinankę z rysunkiem, przypomina nieco w klimacie ciężkie filmy Ryszarda Czekały. Jej bohater, dróżnik żyjący samotnie w odludnej stróżówce, desperacko poszukujący towarzyszy kolacji, doprowadza do zderzenia dwóch pociągów. Reżyser nie raczy widza momentem katastrofy, opowiada o niej pośrednio, pokazując zbliżające się kontrolki na torach czy wzbijające się w powietrze stado spłoszonych ptaków.

W *Ars moriendi* (2014), wykorzystując imitującą tekturę technikę 3D, Margański ukazuje bohatera w odmiennej sytuacji – szukającego ucieczki przez zgiełkiem życia i oddającego się tytułowej sztuce umierania. →

English translation

→ In *Ars Moriendi* (2014), using the 3D technique, imitating cardboard, he shows his protagonist in a different situation – in a quest to escape from the noise and surrender to the art of dying. His search for illumination and consolation, interrupted by constant noises coming from his neighbours, constitute a pretext to asking a question: to what extent are we in charge of our life (and death)? The strong narrative contrasts (the protagonist's coffin versus vital sounds of a disco or sex behind the wall) are balanced by delicate visuality of the film.

Paweł Prewecki is a master of movement, original line and ability to construct convincing and consistent worlds. It can be seen in his early etudes, *Bird's Song* and *Cultivation,* where unusual and challenging points of view of the camera are used (from high above, in between the protagonist's legs). He plays with the scale of objects in order to increase the dramatic character and dynamics. Thanks to his sense of landscape and impressive visuality, which gets sometimes close to abstraction, even the simple scene of feeding the birds can hypnotize the audience. In *Cultivation* it is the marching of a peasant, who ploughs his field and in his memories moves to wartime, trenches and the chaos of battle. The ambiguous title and message conveyed by this gray film provoke meditations on the meaning of a recurring history lesson. Prewencki's next film, *What Happens When Children Do Not Want To Eat Soup* (2010), with its secretly annoying atmosphere, invites us into the nooks and corners of a child's consciousness. This etude, perfectly told with colours (red soup against a black background, red light from behind the door), visual refrains →

→ Poszukiwania iluminacji i ukojenia, przerywane nieustannie przez sąsiedzkie hałasy, są pretekstem do postawienia pytania o to, na ile jesteśmy panami własnego życia (i śmierci). Silne kontrasty narracyjne (trumna bohatera *versus* witalne odgłosy dyskoteki czy seksu za ścianą) reżyser bilansuje delikatną, utrzymaną w odcieniu kartonu, plastyką.

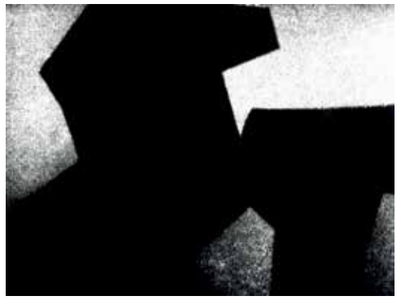
Świetnym wyczuciem ruchu, oryginalną kreską i umiejętnością konstruowania przekonujących i spójnych światów obdarzony jest Paweł Prewencki. Widać to już w jego wczesnych etiudach *Bird's Song* oraz *Cultivation*, gdzie odważnie używa nietypowych punktów widzenia kamery (z lotu ptaka, między nogami bohatera) i bawi się skalą obiektów, by nadać obrazom dramatyzm i większą dynamikę. Dzięki wyczuciu pejzażu i impresyjnej, momentami ocierającej się o abstrakcję plastyce, nawet prosta scena karmienia ptaków potrafi zahipnotyzować widza. Równie transowy jest *Cultivation* z marszem rolnika orzącego pole, przenoszącego się we wspomnieniach do czasu wojny, okopów i chaosu walki. Dwuznaczny tytuł i wymowa tego utrzymanego w odcieniach szarości filmu prowokują rozważania nad sensem nieustannego przerabiania lekcji historii. Podskórnie niepokojący i zabierający w podróż przez zakamarki dziecięcej świadomości jest kolejny film Prewenckiego, *Co się dzieje, gdy dzieci nie chcą jeść zupy* (2010). Perfekcyjnie opowiedziana kolorem (czerwona zupa na czarnym tle, czerwień światła zza drzwi), refrenami wizualnymi (skradający się karaluch) i subtelną animacją etiuda pokazuje skryty w cieniu świat, dla którego niechętnie przebierające łyżką dzieci porzucają swoją strefę komfortu. Ten szarpany podmuchami wiatru pejzaż, zawieszony gdzieś między wyobraźnią a rzeczywistością, pełny jest nieposkromionych i niepokojących wydarzeń, z którymi bohaterowie i widzowie filmu Prewenckiego muszą się zmierzyć. W scenerię dreszczowca reżyser wplata szereg rozważań, dotykających m.in. kwestii wolności wyboru czy nieuchronności kary.

W zupełnie innym klimacie i kluczu barwnym rozegrana jest *Plaża* (2013). Kadry, malowane pojedynczymi muśnięciami czarnej kreski, rozmywają się w bieli i ustępują miejsca kolejnym, tak jak widok pod silne słońce rozmywa obraz i nasz wzrok wydobywa jedynie pojedyncze kształty. Leniwe i senne plażowanie, z nieodzownymi parawanami wyznaczającymi terytorium, zamienia się z upływem dnia w bezwstydną orgię obżarstwa. Po wtłaczanych bezmyślnie kolejnych porcjach frytek, lodów czy batoników zostają na plaży całe sterty śmieci, które zmieszane z pustymi puszkami po piwie i rozwiewanymi wiatrem reklamówkami, zaczerniają niemal w pełni kadr, rozjaśniany jedynie pojedynczymi promieniami zachodzącego słońca. W ten sposób subtelna, ukołysana leniwymi dźwiękami saksofonu obserwacja zamienia się w głośny, proekologiczny manifest. →

→ (creeping cockroach) and subtle animation, shows the world hidden in the shadow for which children abandon their comfort zone, struggling with eating their soup. This landscape, torn by the wind, is suspended somewhere between imagination and reality, full of unrestrained and disquieting events the protagonists have to face. Into these thriller settings Prewencki installs considerations of the issue of freedom of choice or inevitability of punishment.

His film *Beach* (2013) has a completely different atmosphere and key colours. The frames, painted with single delicate touches of a black line, get diluted in whiteness and give way to others, just the way looking into strong sun dilutes images, and our eyes can discern single shapes only. A lazy and dreamy time on the beach, equipped with indispensable windbreaks, as time passes becomes a shameless orgy of gluttony. As a result of mindlessly devoured chips, ice-cream, or chocolate bars, the beach gets scattered with garbage, empty beer cans, and plastic bags, which blacken almost the whole frame with a single rays of light at sunset. In this way the subtle observation cooled by relaxed saxophone playing gets transformed into a loudly pronounced ecological manifesto. →

Paweł Prewencki
| *Plaża* | *Beach*
2013



Wojciech Bąkowski
| *Masa* | *Mass*
2003

Z przesłaniem i puentą

Skoro o manifestach mowa, warto skupić się także na nurcie animacji „zaangażowanej". Choć wielu twórców odżegnuje się od takiego określenia, ich filmy zawierają wyraźne przesłania lub włączają się w szerszą dyskusję. Jedną z ciekawszych prób odniesienia się do polskiej religijności i pustki blokowiskowej egzystencji jest *Masa* (2003) Wojciecha Bąkowskiego. Operując imponującą, namalowaną wałkami animacją i perfekcyjnym wykorzystaniem dźwięku, reżyser przedstawia dzień z życia normalnego, szarego człowieka. Podróż tramwajem do pracy, powrót do mieszkania, proste jedzenie przed telewizorem z nieodłącznym piwem… Rytualne oglądanie telewizji zderzone jest z równie pustą, powtarzaną mechanicznie wieczorną modlitwą, której oddaje się cały blok. Bąkowski silnie oddziałuje na widza monochromatyczną, zgeometryzowaną plastyką i konsekwencją przekazu, jak w scenach wejścia do tramwaju niczym do trumny (fenomenalne ujęcie z góry), hipnotycznej jazdy windą, przejścia z pozycji siedzącej przed telewizorem do pozycji klęczącej, czy wreszcie cieni rzucanych przez czarne krzyże podczas końcowych napisów.

Ważnych problemów społecznych (alkoholizm), ludzkich przywar (nietolerancja) i biedy dotyka w swoich filmach Joanna Polak. W *Garbusie* (2003), operując monochromatycznym rysunkiem łączonym z wycinanką, sugestywnie opowiada o problemach alkoholowych i wykluczeniu fizycznie zdeformowanego bohatera. Odrzucony przez →

English translation

With a message and a punch line

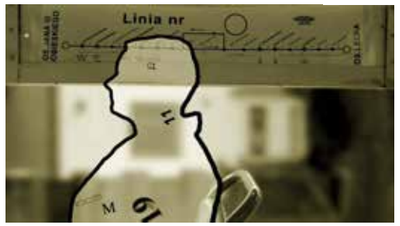
If we have reached "manifestos", let us focus on "engaged" animation. Although many artists refuse to acknowledge it, their films have clear messages and are part of a wider discussion. Wojciech Bąkowski's *Mass* (2003) is one of the most interesting attempts at relating to Polish religion and the emptiness of the lives of people living in blocks of flats. The artist shows one day in the life of an ordinary man using impressive animation and perfectly edited sound. Traveling by tram to work, going back home, simple food being eaten in front of a TV, the perennial beer... Ritual TV watching gets confronted with equally empty, mechanically repeated evening prayer, resounding in each flat. Bąkowski's film has a powerful impact on the audience with its monochromatic, geometrical images and consistent message – a scene of entering the tram as if it was a coffin (a wonderful shot from above), a hypnotic ride in the lift, the transition from sitting in front of a TV to kneeling, and finally shadows cast by the black crosses as a background for credits.

In her films Joanna Polak investigates significant social problems (alcoholism), human vices (intolerance) and poverty. In *The Hunchback* (2003) she operates with monochromatic drawings combined with cut out animation to tell a suggestive story about problems with alcohol and the physical exclusion of a handicapped protagonist. Rejected by society, →

→ społeczeństwo, zamknięty w czterech ścianach mieszkania mężczyzna poszukuje towarzystwa i ukojenia w kolejnych opróżnianych butelkach. Optymistycznie spuentowany (bohater znajduje kompanię w ocalonej rybie) film pozostawia jednak poczucie niepokoju i bezradności wobec niesprawiedliwego porządku świata. Problemowi alkoholowemu Polak poświęciła zresztą także kilka ze swoich wcześniejszych ćwiczeń (*Tato, nie pij,* 1999; *Piwo je BE,* 2002).

Także Agata Prętka nie boi się otwarcie wyrażać swoich opinii i przekonań, nawet jeśli mogą one być postrzegane jako kontrowersyjne. W *Dziękuję Ci, mamo…* (2008), przy użyciu plakatowej, minimalistycznej formy, włącza się w ruch antyaborcyjny. Z kolei w *Porozmawiaj z nim* (2010), oryginalnie wykorzystując konturowy rysunek na zdjęciach połączony z zabawą typograficzną, pokazuje natręctwo reklam i chaos informacji, z którymi każdego dnia musimy się zmierzyć. Atakowani przez ulotki i billboardy (spadająca literka, którą bohater strzepuje z płaszcza jak niechciany śmieć) oraz wszechobecne komunikaty, litery i cyfry (które powoli wypełniają kontury bohaterów), potrzebujemy – zdaniem reżyserki – oczyszczającej siły rozmowy i bliskości. Prorodzinna, utrwalająca stereotypy (mężczyzna wychodzący do pracy, czekająca na niego w domu kobieta) i opatrzona wyraźnym przesłaniem animacja Prętkiej jest rzadkim przykładem konserwatywnego zaangażowania w animacji.

Z kolei Beata Śmigielska w etiudzie z 2010 roku (bez tytułu) pokazuje absurdalność oderwanej od życia polityki. Kontrastując statyczne telewizyjne orędzie premiera z zabawną, celowo koślawą animacją →



Agata Prętka
| *Porozmawiaj z nim* | *Talk to Him*
2010

→ confined to his room, he finds company and consolation in alcohol. Even though the conclusion is optimistic as he finds a friend (a rescued fish), the film brings about the sense of anxiety and helplessness in confrontation with the injustice of the world. Polak dealt with the problem of alcoholism in her earlier etudes, too – *Daddy, don't drink,* (1999); *Beer is Yuck, (*2002).

Agata Prędka is another female artist who is not afraid of expressing her opinions and convictions in an open manner, even if they can be treated as controversial. In her film *Thank You, Mum...* (2008) she joins the anti-abortion movement using poster related, minimalist forms. In *Talk to Him* (2010) she uses contour drawing on photographs and plays with typography to show the dark side of advertising and the chaos of information we have to face every day. Being attacked by leaflets and billboards (a falling letter the protagonist brushes away from his coat as a kind of undesirable distraction) and omnipresent messages, letters and numbers (which slowly fill up the contours of the protagonists), we need the purifying energy of conversations and intimacy. Prętka's animation, family-oriented, reinforcing stereotyped schemes (man going to work, woman waiting for him to come back home) conveys a clear message as a rare example of conservative philosophy in animation.

Beata Śmigielska in her untitled etude of 2010 shows the absurdity of politics which is separated from real life. By contrasting a static TV formal speech by the Prime Minister with funny, slightly primitive animation, she pronounces ironic comments about the absurd praise in what is being said. Arkadiusz Zuba's film *The Wujek Coal Mine* (2013), a video-clip to the music →

Paweł Prewencki
| *Co się dzieje, gdy dzieci nie chcą jeść zupy*
| *What Happens When Children Do Not Want To Eat Soup*
2010

Arkadiusz Zub
| *Kopalnia Wujek* | *The Wujek Coal Mine*
2013

Joanna Migodzińska
| *Skąd się bierze deszcz, mamo?*
| *Where Does Rain Come From Mum?*
1995

Andrzej Gosieniecki
| *Bzzyk* | *Buzzzz*
1999

→ rysunkową, reżyserka ironicznie komentuje absurdy zachwalanej w wystąpieniu IV RP. Odniesienia polityczno-historyczne znajdziemy także w *Kopalni Wujek* (2013) Arkadiusza Zuba – teledysku do muzyki zespołu Strachy na Lachy, zrealizowanym w technice łączącej zdjęcia aktorskie i animację 3D.

Wśród poznańskich etiud nie brakuje też klarownych, umiejętnie opowiedzianych i wyraźnie spuentowanych historii. Ich twórcy, łączący narracyjny talent ze zdolnościami plastycznymi, po studiach często nie tylko zajmują się twórczością autorską, ale także realizują filmy dla dzieci czy teledyski. Jednym z nich jest Andrzej Gosieniecki, zaczynający od abstrakcyjnych eksperymentów, który swoim dyplomowym filmem *Bzzyk* (1999) zaimponował umiejętnością stworzenia metaforycznej, wieloznacznej opowieści. W tej uproszczonej kukiełkowej animacji bohater, w pogoni za piłką, opuszcza swoje akwarium i odkrywa nieznany dotychczas świat. To opowieść o bolesnym wychodzeniu ze strefy komfortu i nagrodach czekających po zdobyciu się na ten wysiłek.

O sprawczej sile pogody ducha, walce z przeciwnościami i nonkonformizmie opowiada w *Skąd się bierze deszcz, mamo?* (1995) Joanna Migodzińska. Stosując zaskakujące pomysły plastyczne (w strugach padającego deszczu odcinają się białe plamy tła pod parasolami, ale nie widać niosących je postaci) i uproszczoną, rysunkową animację, opowiada historię pogodnego bohatera, który (do czasu) nie przejmuje się przeciwnościami losu (mucha w zupie, obsikujący go pies itp.). Gdy w końcu poddaje się sile złego, zirytowany wchodzi na dach budynku, →

English translation

→ of the Strachy na Lachy band, combines live action and 3 D animation and is full of political and historical references. There is no shortage of etudes featuring vividly and skillfully told, encapsulating stories. After graduation, students do not just realize artistic films, but also films for children and video clips. One of them is Andrzej Gosieniecki, who started his career with abstract experimental animation. His graduation film *Buzzzz* (1999) impresses with his ability to create a metaphorical, multi-layered story. In the simplified puppet animation the protagonist chases a ball, leaves his aquarium, and discovers the unknown world. It is a story about the painful departure from our comfort zone and the rewards awaiting us after we make this effort.

Where Does Rain Come From, Mum? (1995) by Joanna Migodzińska talks about the power of cheerfulness in overcoming adversities and alienation. Employing astonishing visual solutions (in the scene with pouring rain, white patches of backgrounds under the umbrellas are clearly seen, but we cannot see the figures carrying them) and simplified drawn animation tells the story of a cheerful protagonist who does not mind the adversities (a fly in his soup, dog peeing on him), but only up to a point. When he surrenders to the power of evil, gets irritated and climbs onto the top of a roof, he pees like other frustrated people, contributing to the falling rain. An interesting metaphor, also very topical nowadays when there is more and more hatred on the internet...

Clay animation is Monika Kuczyniecka's signature. Her student etudes, full of humour and interesting social observations have not lost →

→ skąd siusiając podobnie jak inni frustraci, przyczynia się do padającego deszczu. Ciekawa metafora, bardzo aktualna także dziś, gdy w Internecie rozlewa się fala hejtu…

Animacja w plastelinie stała się znakiem rozpoznawczym Moniki Kuczynieckiej, której szkolne filmy, pełne humoru i ciekawych obserwacji społecznych, do dziś nie tracą uroku. *Tramwaj* (2007), przedstawiający dzień z życia motorniczego, który ignoruje zabawne, ale i przerażające wydarzenia dziejące się w jego pojeździe, inteligentnie odbija w krzywym zwierciadle polską rzeczywistość (sklep Stonka, ulica Jakaś) i ciekawie splata losy kilkunastu bohaterów, ze świnią uciekającą rzeźnikowi włącznie. Dużym talentem narracyjnym obdarzony jest bez wątpienia Cezary Kwaśny, który lubuje się w gangsterskich klimatach. Jego zrealizowany w technice 3D *104 w Nowym Jorku* (2010), bawiąc się konwencjami kina gatunkowego, zabiera widzów w podróż klasyczną polską syrenką ściganą przez czarne limuzyny przez nocne ulice amerykańskiej metropolii. Intrygującą opowieść kryminalną udało mu się zbudować w filmie *Nocny ekspres* (2005). Przez ponury, na pierwszy rzut oka opuszczony dworzec kolejowy mkną nocne pociągi, których pęd powoduje kołysanie jedynej świecącej latarni. Jej światło, z każdym kolejnym pociągiem zataczające coraz większe kręgi, odsłania coraz to nowe fragmenty sceny zbrodni – najpierw pistolet, później kilka kropel krwi, w końcu rękę martwego mężczyzny. Wreszcie jednym z pociągów wraca morderca, który podnosi pistolet i strzela do latarni, „uśmiercając" ostatniego świadka całej zbrodni. Oprócz ciekawej, monochromatycznej animacji szczególną →

Cezary Kwaśny
| *104 w Nowym Jorku* | *104 in New York*
2010

Cezary Kwaśny
| *Nocny ekspres* | *Night Express*
2005

Monika Kuczyniecka
| *Tramwaj* | *Tram*
2007

→ their charm. *Tram* (2007), a film that features one day from a tram driver's life who ignores funny and frightening events that happen inside his vehicle. It is a clever and distorted reflection of Polish reality (Potato Beetle shop, Any street) intertwining various stories of over a dozen protagonists, including a pig that runs away from a butcher.

Cezary Kwaśny is a talented story-teller who loves gangsters. His 3D film *104 in New York* (2010), plays with the convention and takes us on a ride in a classical Polish car from the early 1960s that is being chased by black limousines through the American metropolis at night. He also succeeded in creating an intriguing crime story in his film *Night Express* (2005). It is set in a deserted railway station. Night trains go fast, making the single lamp sway. The range of its light increases with each train and discloses new fragments of the crime scene – first it is a gun, then a few drops of blood, and finally the hand of a dead man. The murderer returns to the station, takes up the gun and shoots the lamp, as if "killing" the last witness of the crime. Apart from the interesting, monochromatic animation, our attention is arrested by Kwasny's skillful use of suspense and the simple formal means of telling the story.

Young filmmakers are interested in showing themselves and their friends, their problems, fascinations and dreams. Aleksandra Schulz's *Self-portrait* (2004) provides us with an interesting example of such a film in which young people who work at a student radio station answer the question "What do you have". Their off-replies are sometimes absolutely to the point (one of them has a rubber toy from his childhood which just →

Zofia Mikołajczak
| *Loading* | *Loading*
2011

→ uwagę zwraca umiejętne operowanie suspensem i wykorzystanie prostych zabiegów formalnych do opowiadania historii.

Młodzi twórcy chętnie kierują oko kamery na siebie i swoich rówieśników, pokazując ich problemy, fascynacje, marzenia. Ciekawym przykładem takiego podejścia jest *Autoportret* (2004) Aleksandry Schulz, w którym na pytanie „co masz?" odpowiadają młodzi pracownicy radia studenckiego. Ich wypowiedzi z *offu,* czasami idealnie trafione w punkt (jeden z rozmówców ma gumową zabawkę z dzieciństwa, która podobnie jak on z upływem czasu staje się coraz twardsza), zostały skontrowane ożywionymi przez reżyserkę rysunkowymi autoportretami bohaterów.

O czekaniu na natchnienie i niemocy twórczej pracującego w domu freelancera opowiada Zofia Mikołajczak w *Loading.* Z kolei Zuzanna Dąbrowska w *Polovaniu,* łącząc zdjęcia z flashową animacją, opowiada o rozczarowujących poszukiwaniach idealnego partnera. Używając konwencji filmu przyrodniczego, z zabawnym, pseudonaukowym komentarzem lektora, pokazuje nocną wędrówkę Divy Wybredus do nocnego klubu, w którym wśród Niewieścionków Oceniatus, Dopingorów Przerostnych czy Hipsterusów Alternativusów bezskutecznie poszukuje swojej miłości. Inna grupa twórców uważnie przygląda się naturze i przestrzeni miejskiej. Ich filmowe impresje, jak animowany solą *Interior* (2002) Dobromiła Noska, subtelna animacja rysunkowa Ingi Michałowskiej *Szepty* (2003) czy intrygujące technicznie *Ściany* (2004) Magdaleny Deput, zamiast czytelną narracją operują niedopowiedzeniami, aluzjami oraz ciekawą tkanką obrazową i muzyczną. →

Zuzanna Dąbrowska
| *Polovanie* | *Hunting*
2012

English translation

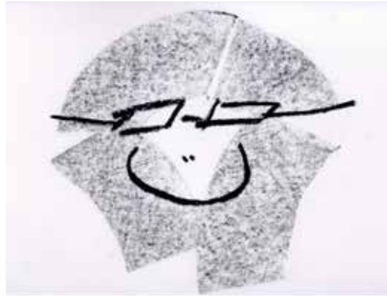
→ like him becomes harder and harder as time passes) get juxtaposed with their self-portraits (drawings).

Zofia Mikołajczak in *Loading* talks about waiting for inspiration, and the impotence of a freelancer working from home. In *Hunting* Zuzanna Dąbrowska combines photographs with flash animation to tell the story of her disappointing quest for an ideal partner. Using the convention of a nature film and adding funny, pseudo-academic commentary she shows the night walk of Diva What she wants to the night-club to look for her love in vain among Hipsteruses Alternativuses, Non-female Oceniatus, Dopingers Overdone. Another group of young animators investigates nature and urban areas. Their film impressions, for example the salt animation of *Interior* (2002) by Dobromił Nosek or subtle drawn animation *Whispers* (2003) by Inga Michałowska or technically intriguing *Walls* (2004) by Magdalena Deput, use allusions, understatements and interesting visual and sonic operations instead of a straightforward narrative. →

Drogowskazy

Narysowana mapa poznańskiej animacji wskazuje, zdaniem autora, najważniejsze tendencje i postawy widoczne w filmach studenckich. Pod czujnym okiem pedagogów i przyjaznym dachem uczelni rozwijają się niezależnie zarówno trendy eksperymentalne, poszukujące nowych form wyrazu i odświeżenia języka filmowego, abstrakcyjne i muzyczne impresje, pokazujące silną więź między uniwersum dźwięków i animowanych obrazów, jak i klasyczne, skoncentrowane na czytelnej opowieści filmy opisujące złożoność współczesnego świata. Poprzez odważną transfuzję aktualnych trendów plastycznych, montażowych i narracyjnych animacje z poznańskiej uczelni charakteryzują się niespotykaną w innych szkołach świeżością i transgresją.

Wypracowana przez lata formuła kształcenia, wybitni pedagodzy wspierani przez utalentowanych niedawnych absolwentów oraz zakorzenieni w świecie sztuki studenci pozwalają z dużym optymizmem patrzeć na przyszłość poznańskiej placówki. Możemy być pewni, że filmy opuszczające mury tej uczelni jeszcze nieraz nas zaskoczą, sprowokują do myślenia czy zabiorą w niezwykłą, animowaną podróż. ■



Aleksandra Schulz
| *Autoportret* | *Self-portret*
2004

Signposts

In my opinion this map of Poznań animation presents the most significant tendencies featured in student films. The dedication of the professors and the friendly atmosphere at the academy are conducive to developing both experimental trends, searching for new forms of expression and revitalising film language, abstract and music impressions presenting the strong bond between the universe of sounds and animated images, as well as the classical ones, focusing on narratives, describing the complexities of the contemporary world. Through the uncompromising transfusion of current visual, editing and narrative trends, the animated films realized in Poznań are endowed with unusual freshness and transgressiveness in comparison with those made in other schools.

The formula of teaching developed over the years, outstanding professors supported by a young generation of tutors and students immersed in the world of art, make us feel hugely optimistic about the future. We can be sure that future films realized there will keep surprising us, provoke us to reflect and latch on to an unusual animated trip. ■

Translated by **Małgorzata Sady**
Edited by **Prof. George M. Hyde**

Magdalena Deput
| *Ściany* | *Walls*
2004

(...) „istnienie” ruchu w filmie oparte jest na aktywności percepcyjnej widza i istocie animacji rozumianej jako tworzenie ciągu statycznych obrazów metodą „obraz-przerwa”, które poddane działaniu mechanizmu kinematograficznego odczucie tego ruchu stwarzają.

(...) “existence” of motion in film is based on the perceptional activity of the viewer and the essence of animation understood as creating a sequence of static images using the “image-gap” method, when exposed to the cinematographic mechanism, they create an impression of such motion.

fragment z tekstu:
Stefan Czyżewski
W filmie nie ma ruchu, zawsze jest tylko animacja!
s. 14

fragment from the text:
There is no motion in a movie, there is always only animation!
s. 16

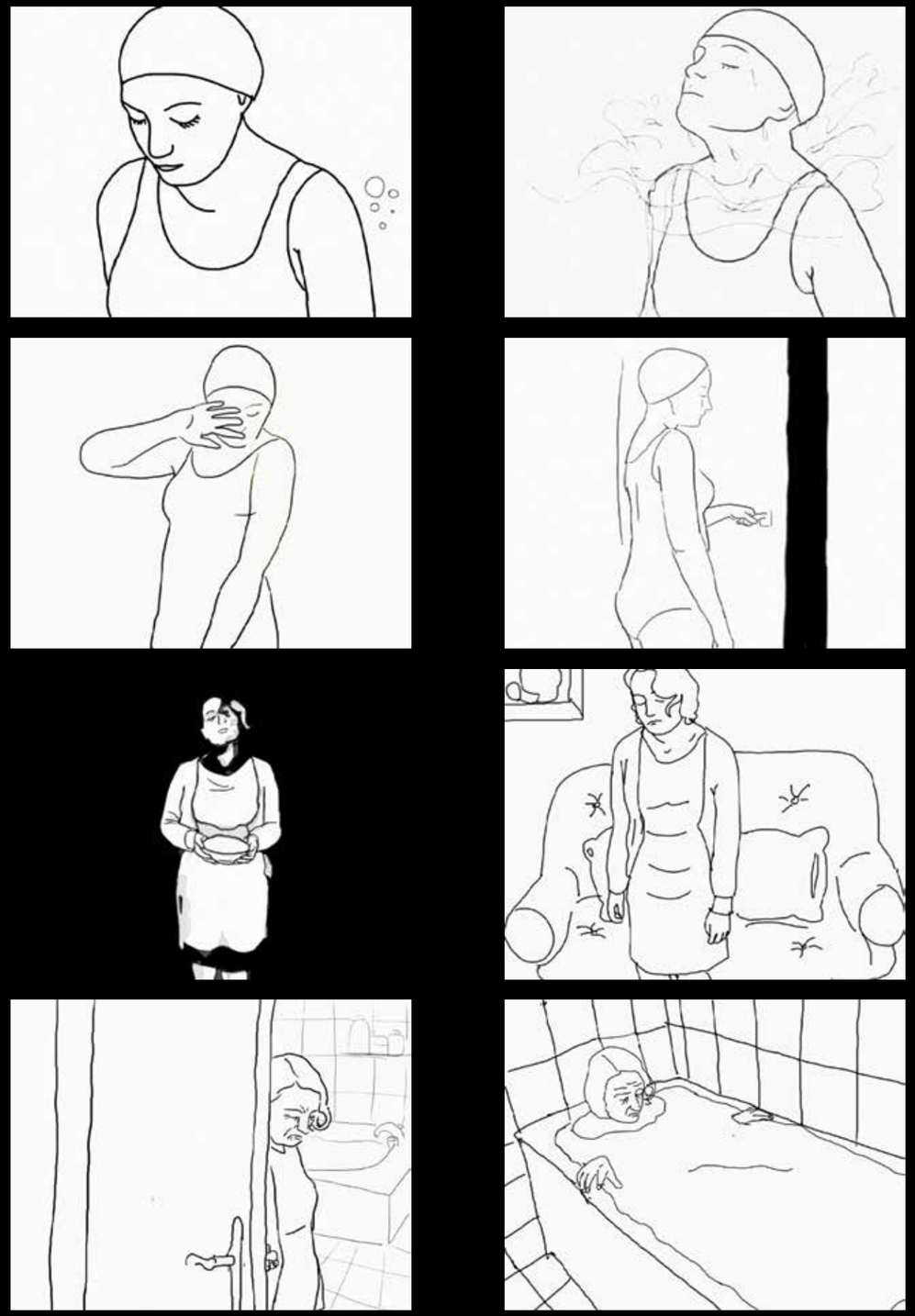
ćwiczenia | excercises

etiudy | etudes

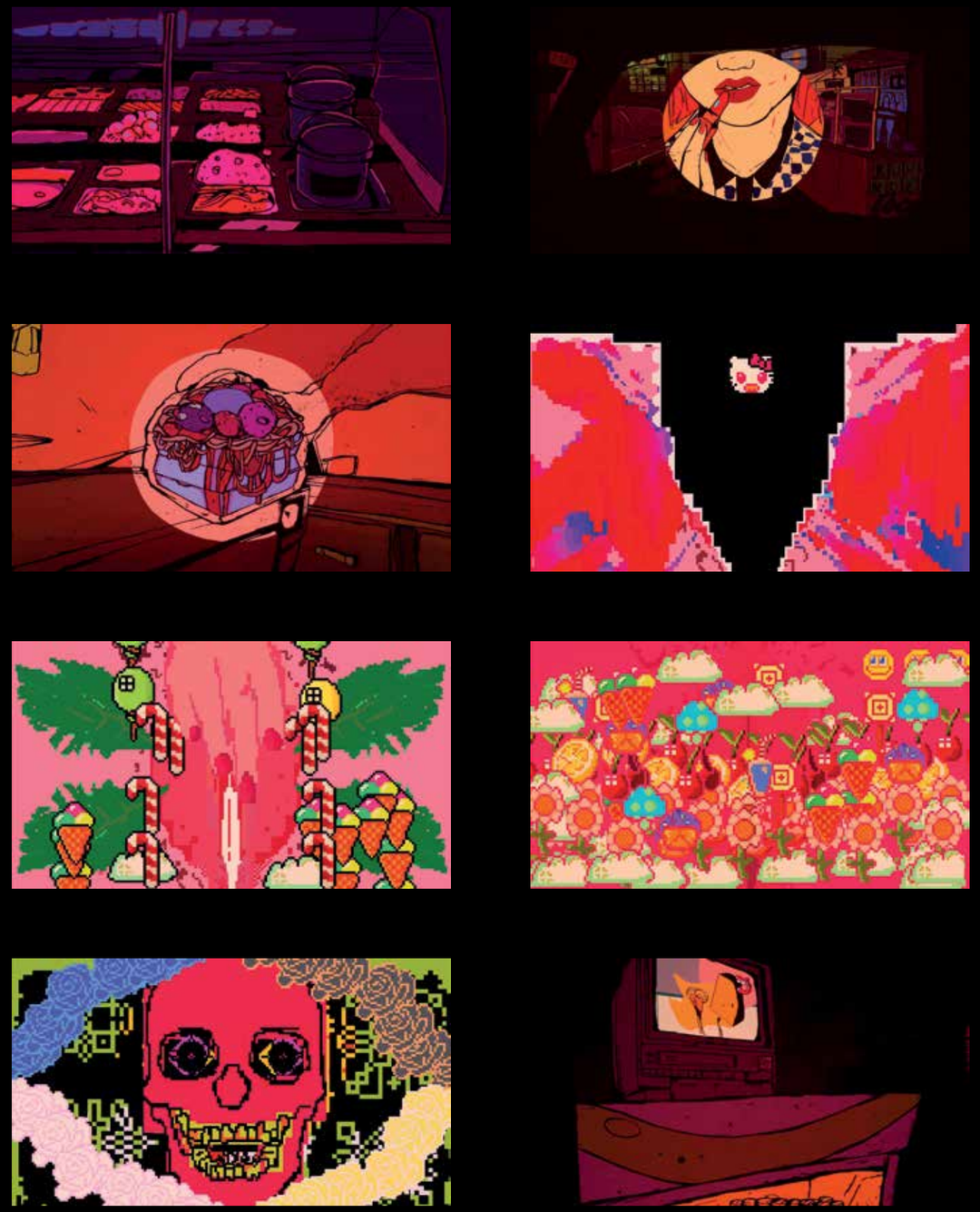
filmy dyplomowe | graduation films

Mateusz Gudel
| *Abel – Hey* | *Abel – Hey*
2016

Kamil Helbin
| *Rubinowa krew* | *Ruby Blood*, 2016

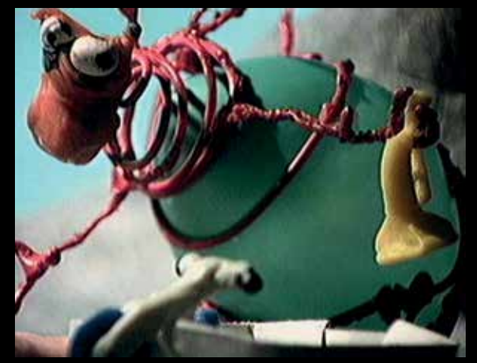


Aleksandra Szmida
| *Akwarium* | *Fish Tank*
2010

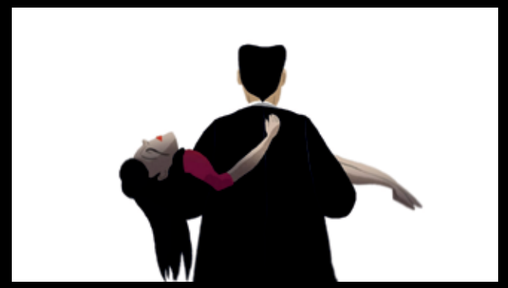


Patryk Grochowicki
| *SML* | *SML*
2011

Piotr Maciejewski
| *Bal u senatora* | *Ball at Senator's*, 1998

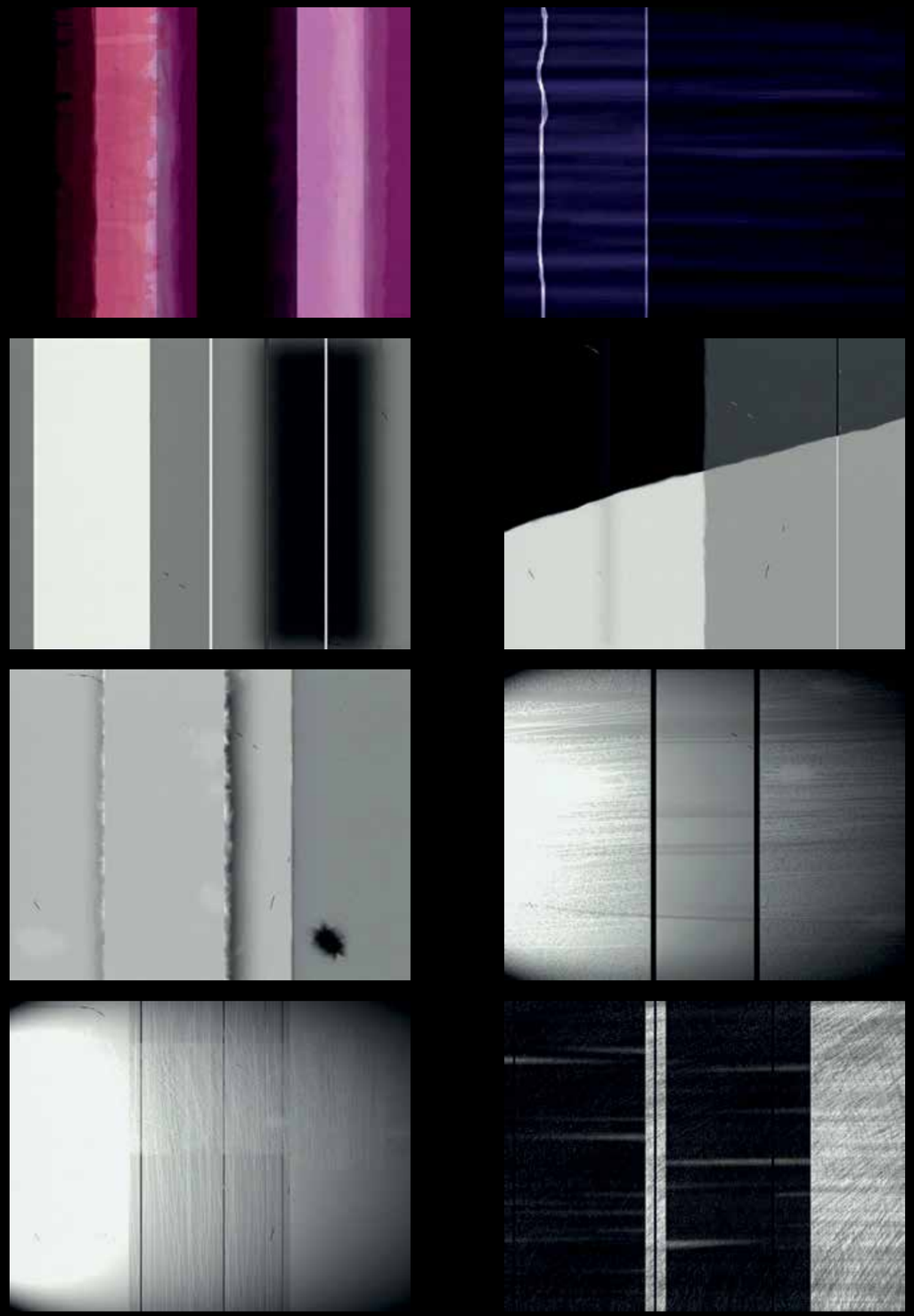


Andrzej Gosieniecki
| *Bzzyk* | *Buzzzz*
1999

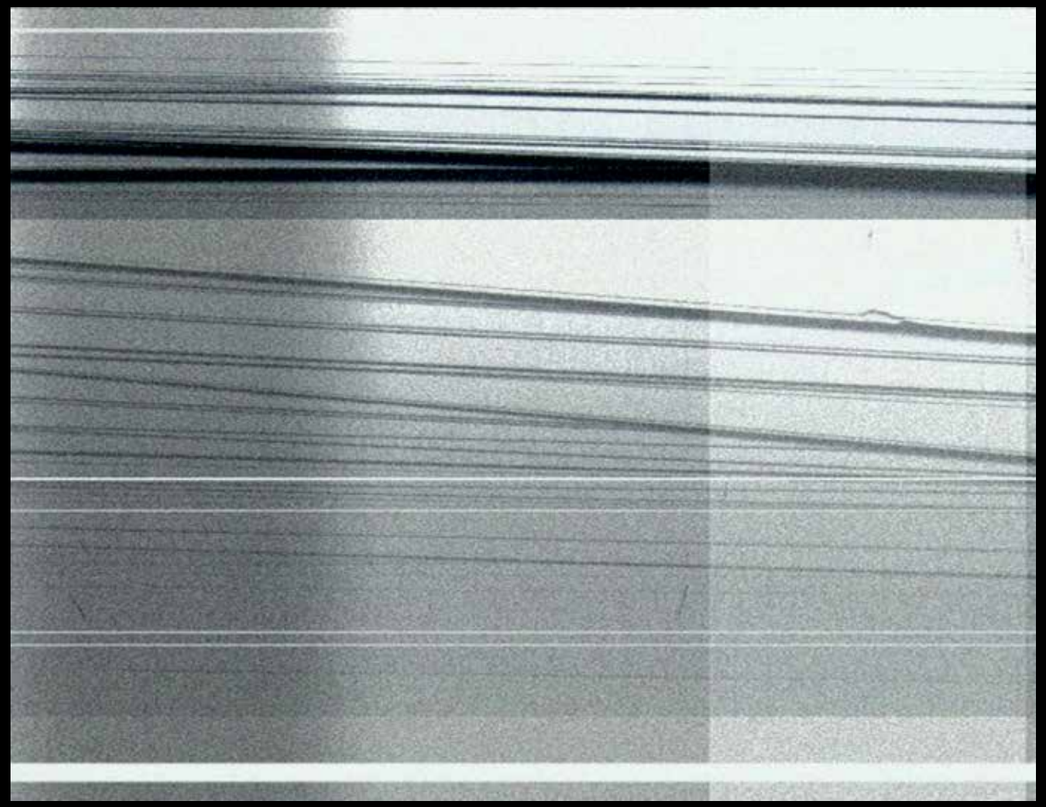


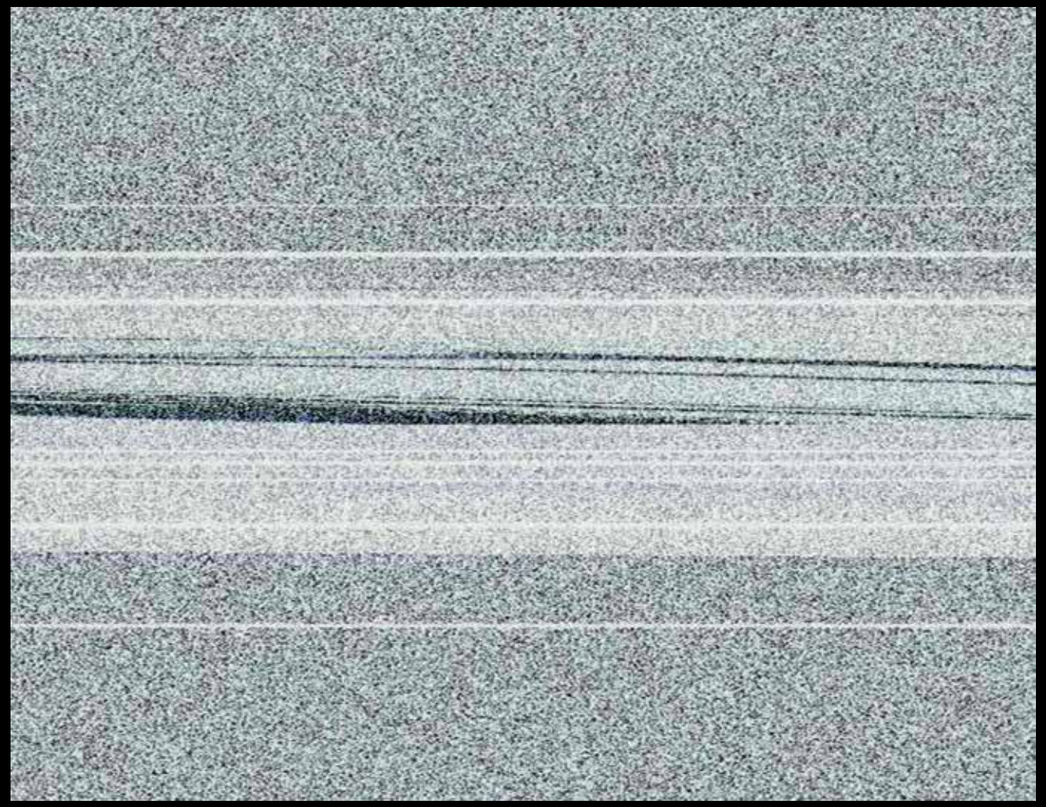
Dominika Szymanek
| *Amanojaku* | *Amanojaku*
2016

Dominika Szymanek
| *Amanojaku* | *Amanojaku*
2016



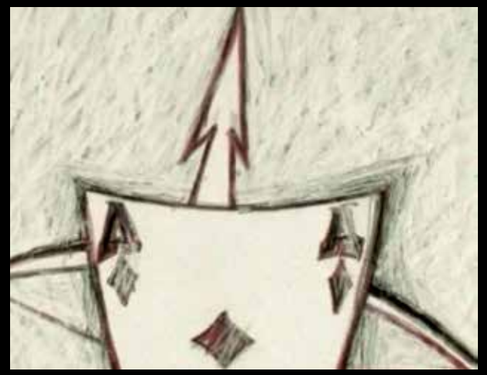
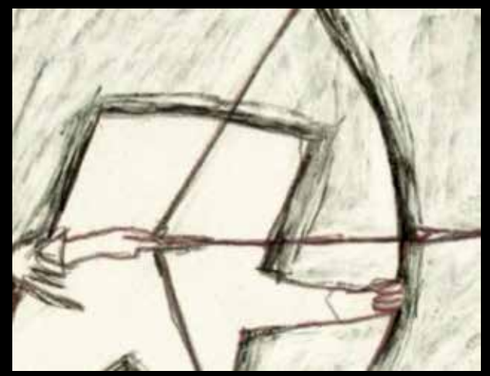
Jakub Gryglicki
| *Linie* | *The Lines*
2000





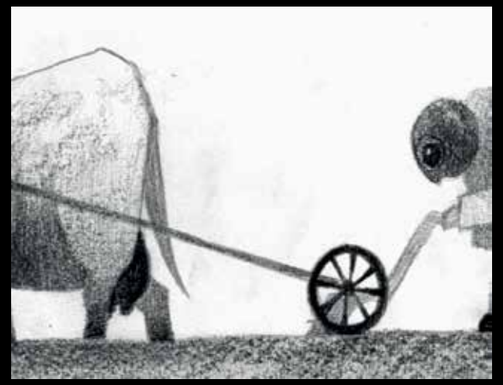
Paweł Prewencki
| *Bird's Song* | *Bird's Song*, 2007

Natalia Wilkoszewska
| *Crack of Doom* | *Crack of Doom*, 2002

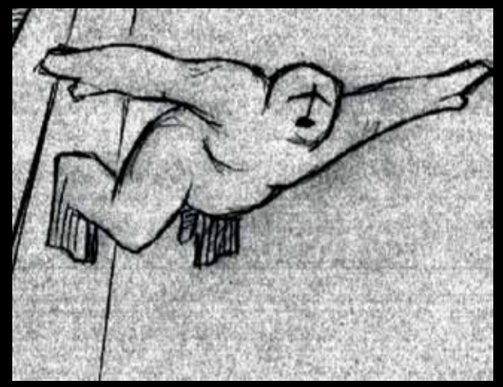
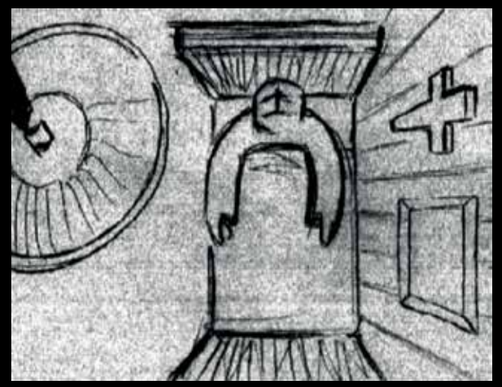
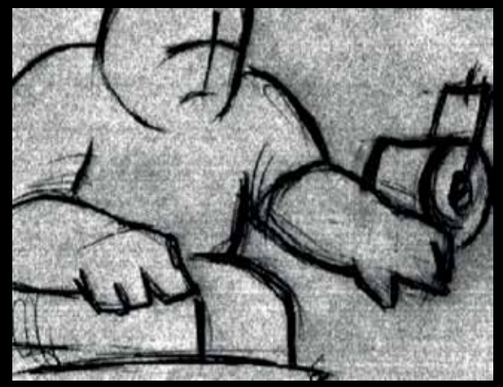
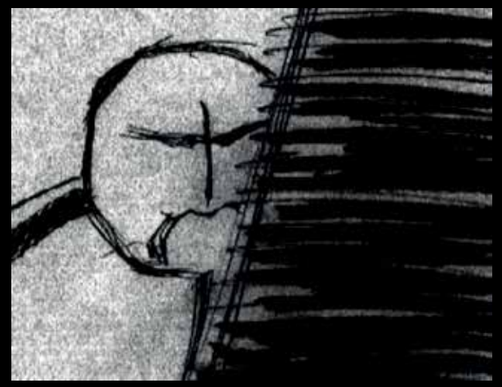
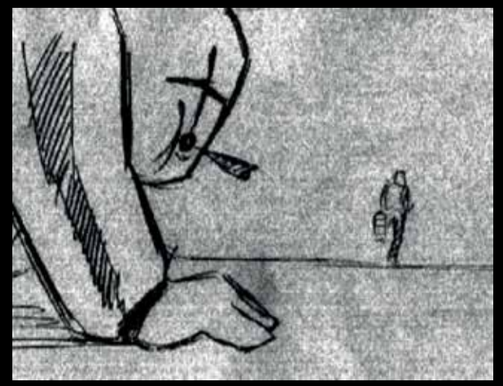
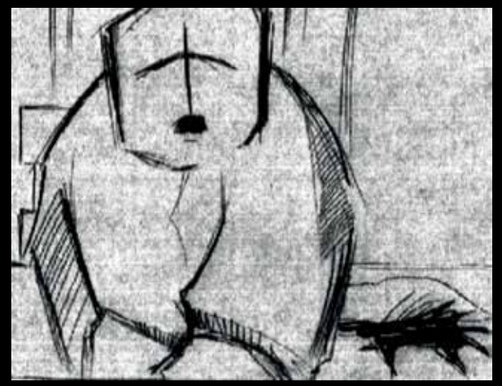
Joanna Kożuch
| *Czekając na Jokera* | *Waiting for the Joker*
2003

Aleksandra Kołosowska
| *Above Grey is Blue* | *Above Grey is Blue*
2009

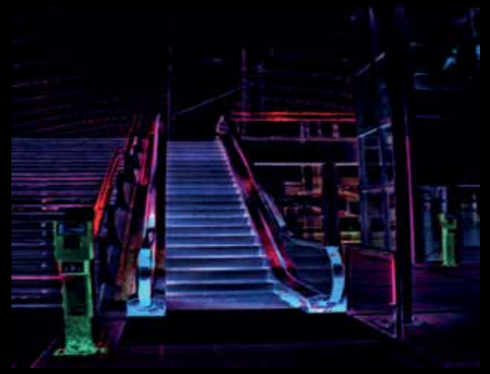


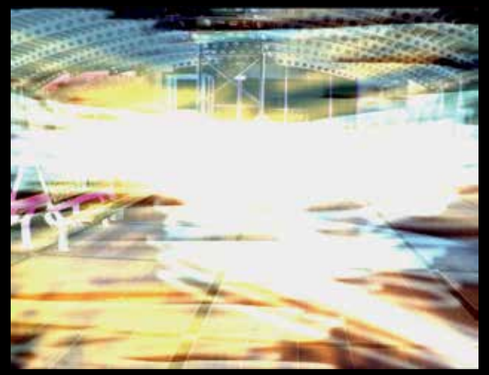
Paweł Prewencki
| *Cultivation* | *Cultivation*
2007

Mariusz Harmasz
| *Find No Message* | *Find No Message*
2003

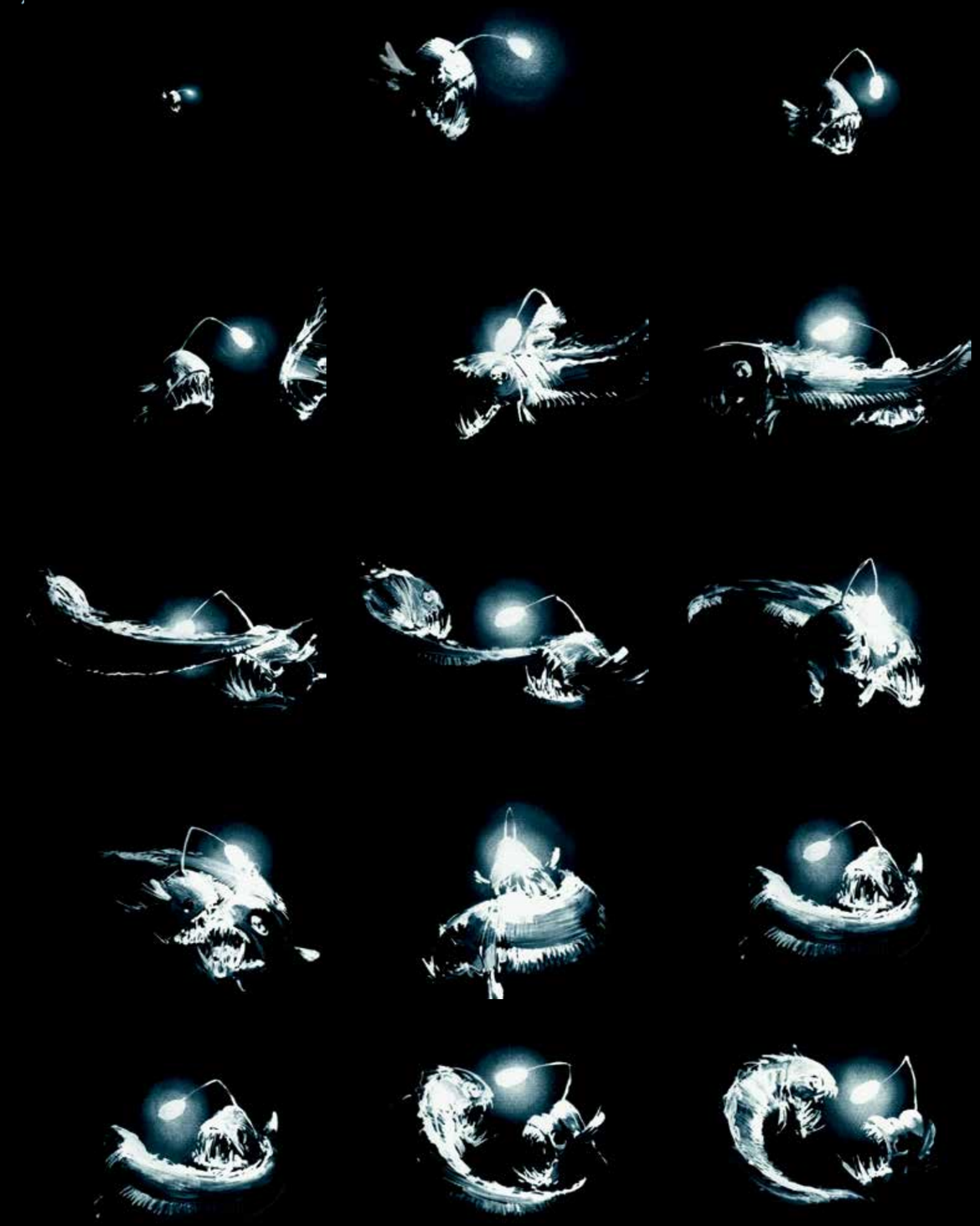
Piotr Białczak
| *Czwartek* | *Thursday*
2002



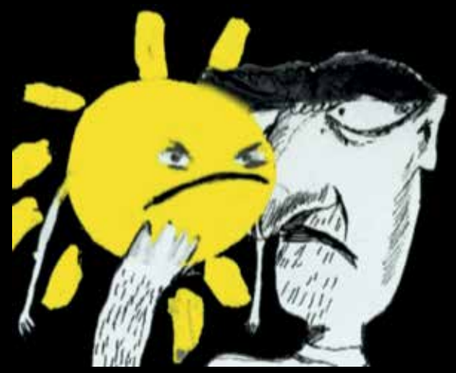


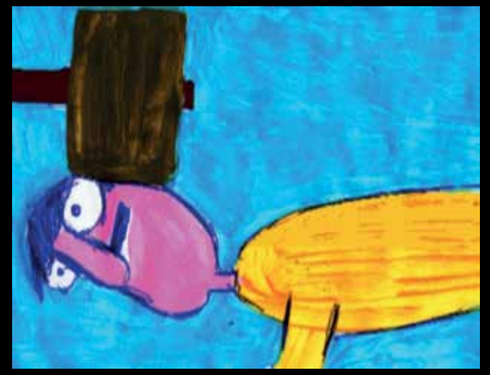
Zofia Strzelecka
| *Dead City* | *Dead City*, 2005

Marzena Smolińska
| Follow me... | Follow me...
2008



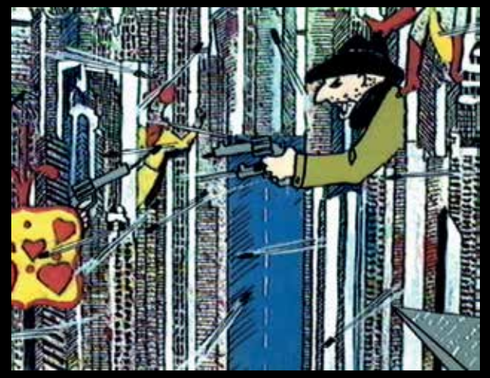
Robert Proch
| *Fugu* | *Fugu*
2008



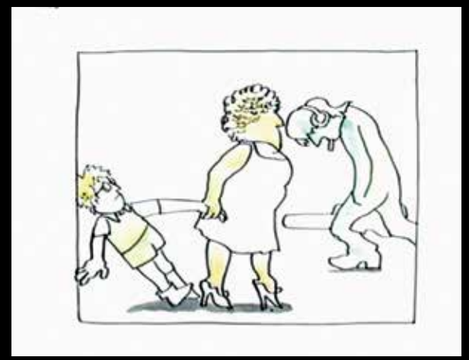
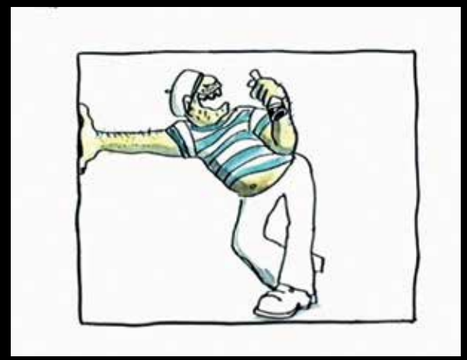


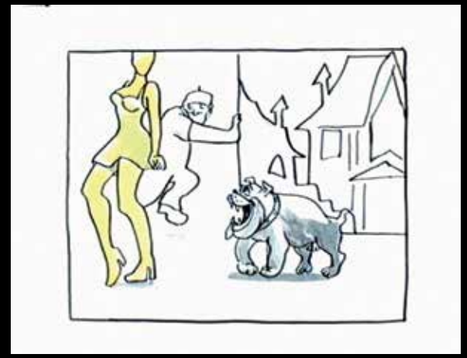
Emilia Prosół
| *Finally* | *Finally*
2004

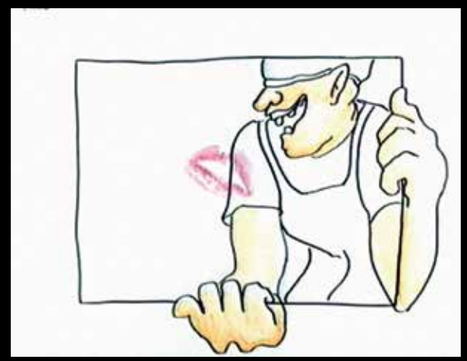
Wojciech Hoffmann
| *Hurt* | *Hurt*
2001



Agnieszka Borkowska
| *Małe WuWu* | *Little WuWu*
2000

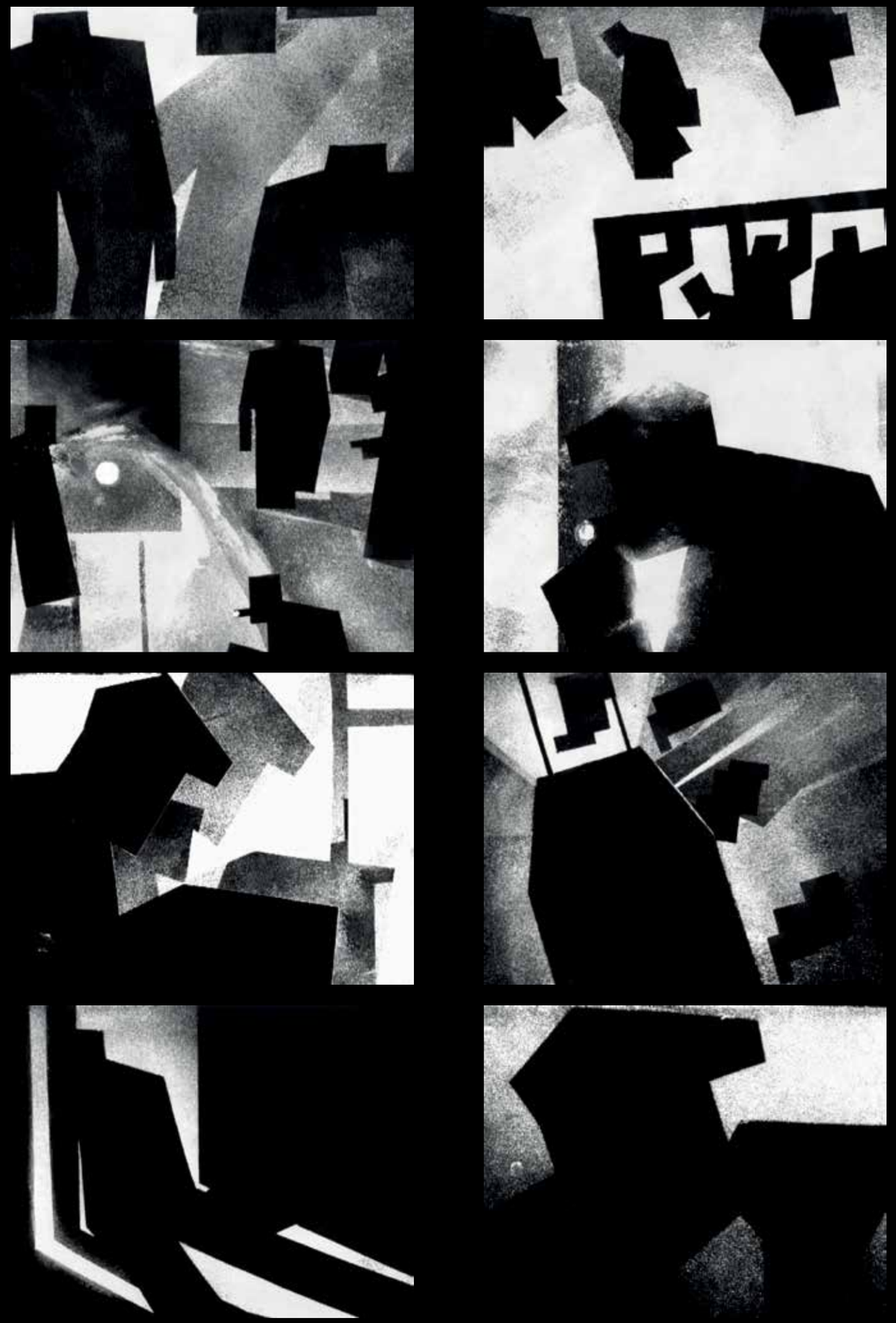







Joanna Migodzińska
| *Frame* | *Frame*
1996

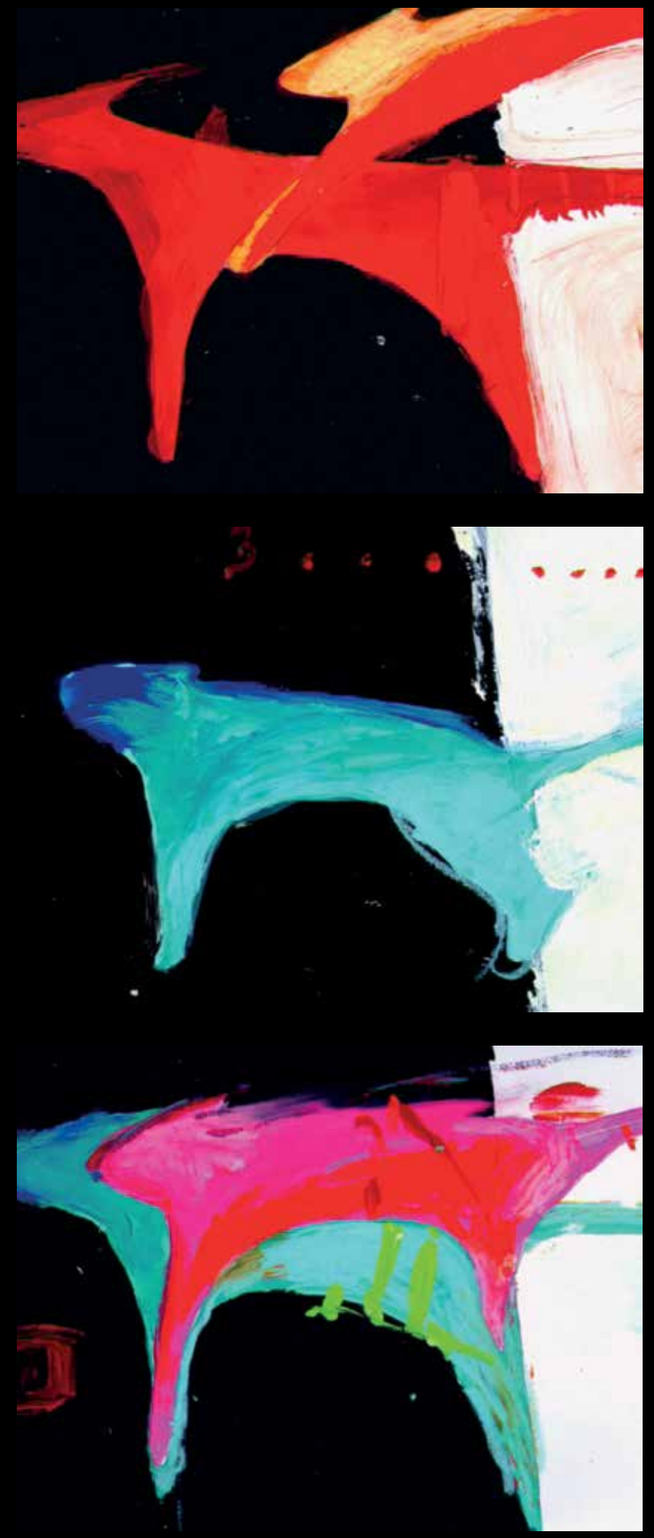
Dobromił Nosek
| *Interior* | *Interior*
2002



Wojciech Bąkowski
| *Masa* | *Mass*
2003

Ewelina Stefańska
| *Prolog* | *Prologue*
2010

Karol Łukasiewicz
| *6:02* | *6:02*, 2005

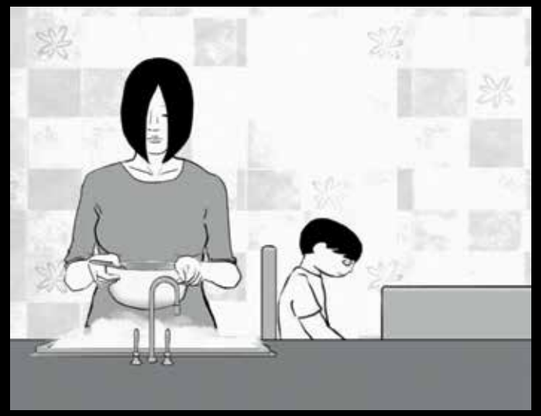


Natalia Wilkoszewska
| *Muka* | *Muka*
2003

Miłosz Margański
| *Miasto* | *City*
2008

Wojciech Bąkowski
| *Pętla* | *Loop*
2003

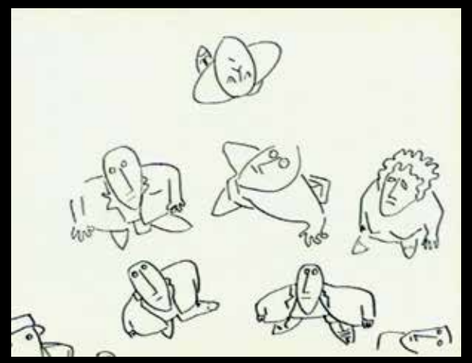
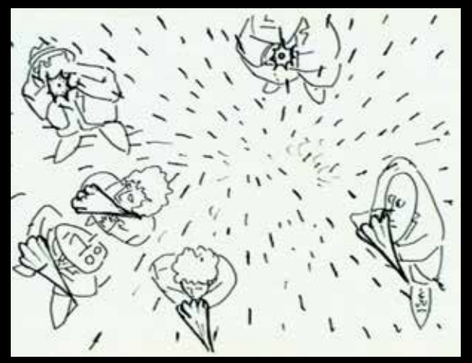
Monika Kuczyniecka
| *Tramwaj* | *Tram*
2007



Magdalena Szczurzewska
| *Rytuał* | *Ritual*
2011

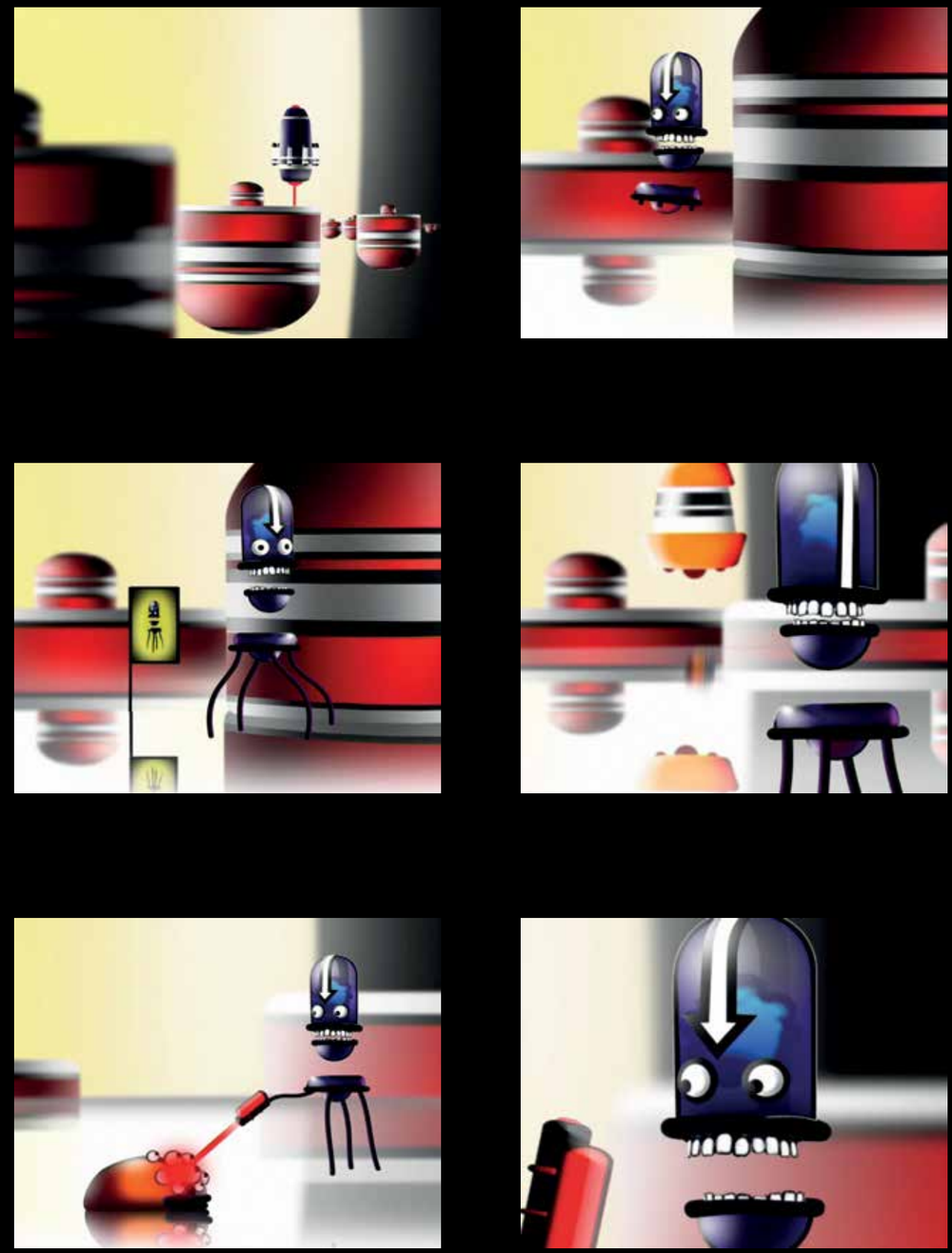
Robert Proch
| *Shadowrun* | *Shadowrun*
2008

Magdalena Deput
| *Ściany* | *Walls*, 2004

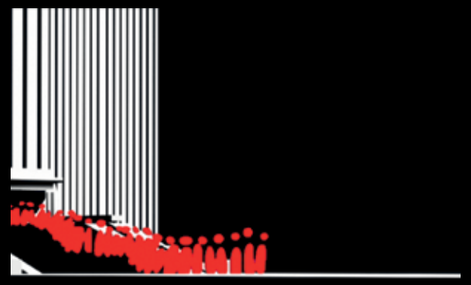



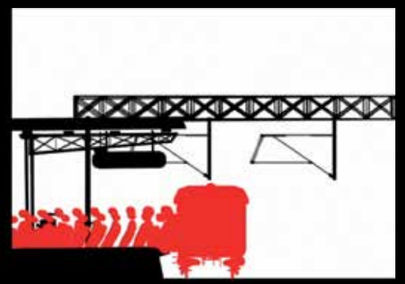
Joanna Migodzińska
| *Skąd się bierze deszcz, mamo?* | *Where Does the Rain Come From, Mum?* 1995

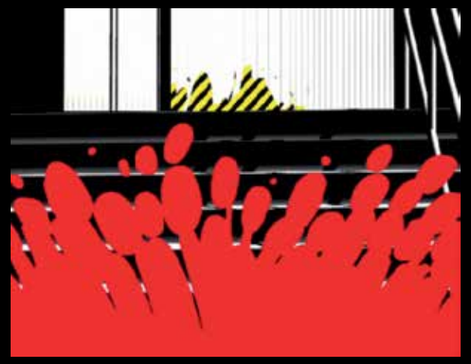
Wojciech Hoffmann
| *Someway* | *Someway*
2002

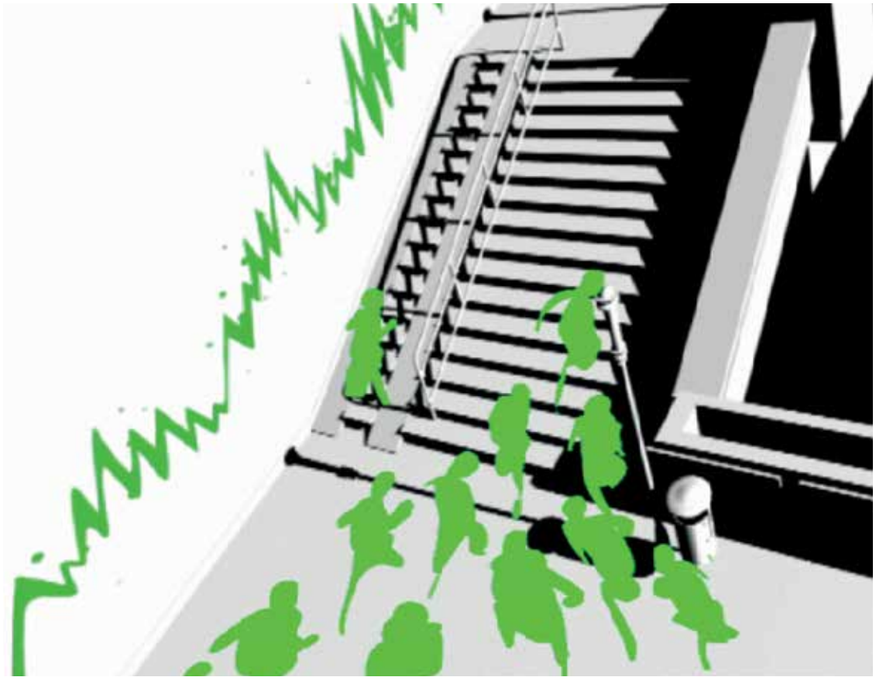


Arkadiusz Nowakowski
| *UFO Story* | *UFO Story*
2005









Robert Proch
| *Virus* | *Virus*
2009

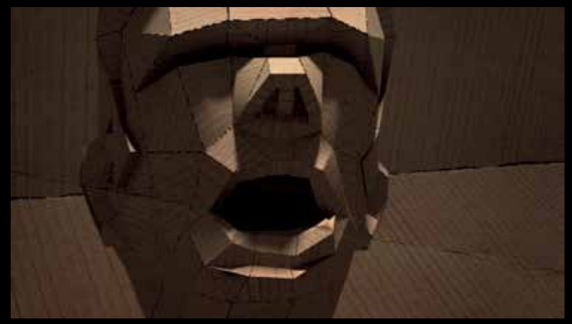
Pomiędzy eksperymentem a klasyką, abstrakcją a narracją, muzyką a ciszą

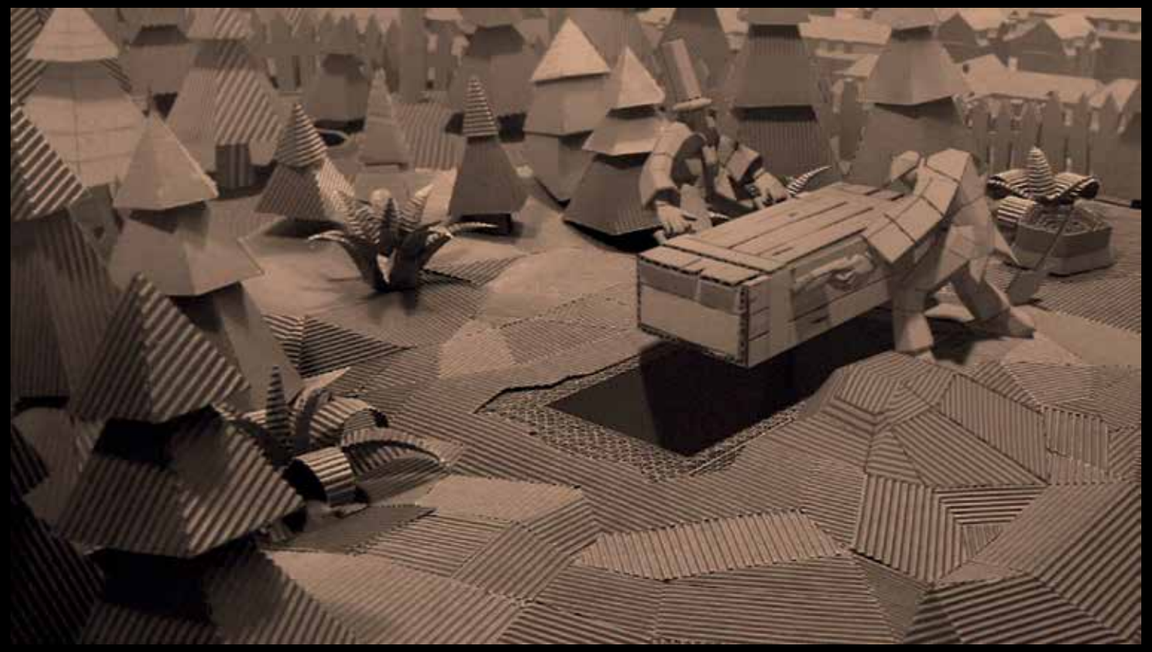
fragment z tekstu:
Mariusz Frukacz
Poznańska forma(cja)
s. 43
fragment from the text:
Poznań forma(tion)
s. 43

Between the experimental and classical, abstraction and narrative, music and silence

Arkadiusz Nowakowski
| *Zeżarło* | *Have Devoured*
2004

Cezary Kwaśny
| *104 w Nowym Jorku* | *104 in New York*
2010

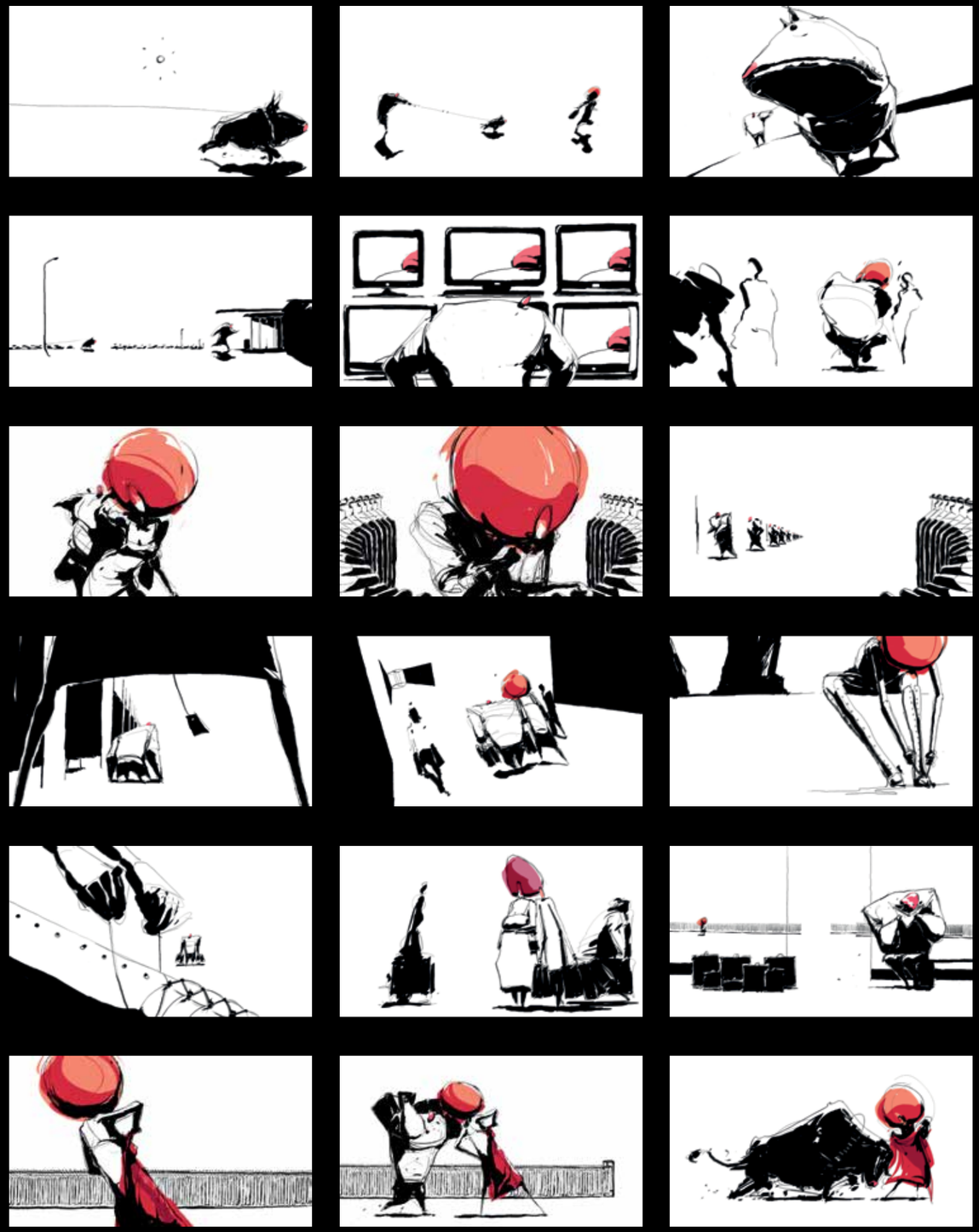




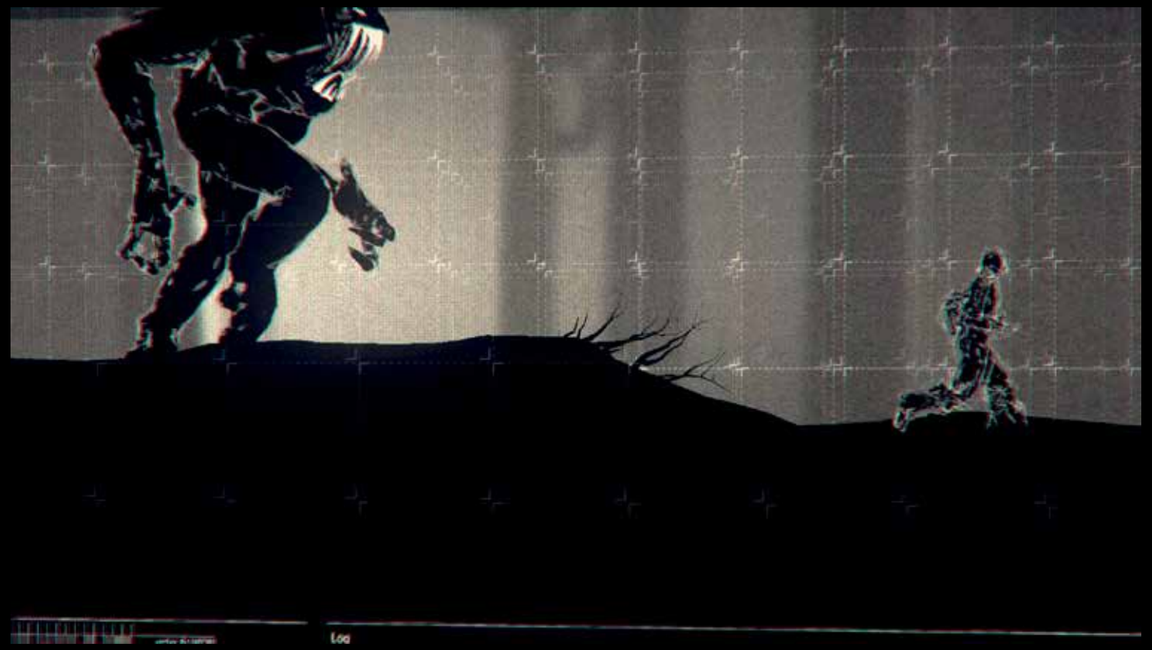
Miłosz Margański
| *Ars moriendi* | *Ars moriendi*
2014

Inga Michałowska
| *Szepty* | *Whispers*
2003

Krzysztof Baran
| *Conspire* | *Conspire*
2010



Robert Proch
| *Galeria* | *Gallery*
2010



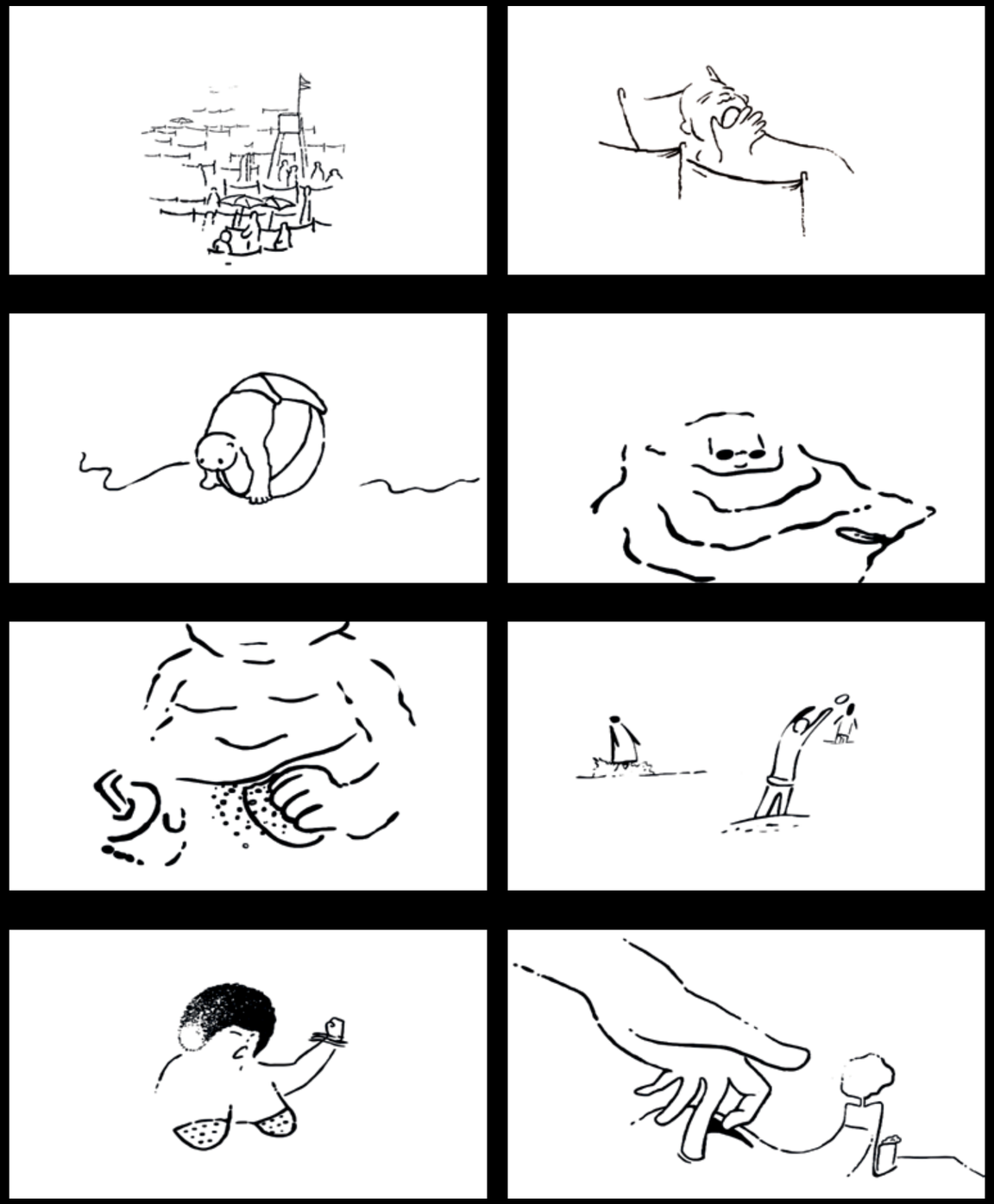
Michał Zwieruho
Jawa ( ); Jawa ( );
2015

Arkadiusz Zub
| *Kopalnia Wujek* | *The Wujek Coal Mine*
2013

Małgorzata Wojtkowiak
| *Kto się żeni...* | *Who is Getting Married...*
2012

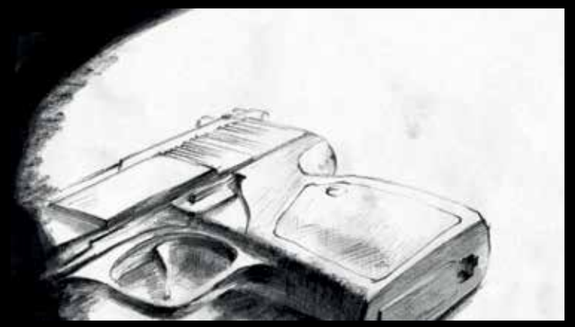
Zofia Mikołajczak
| *Loading* | *Loading*
2011

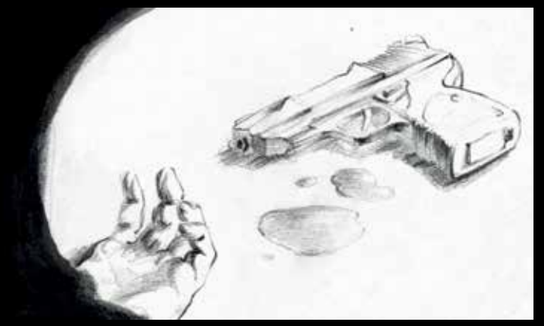
Piotr Białczak
| *Pasy* | *Road Crossing*
2004



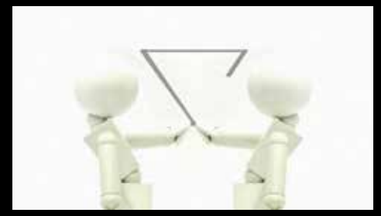
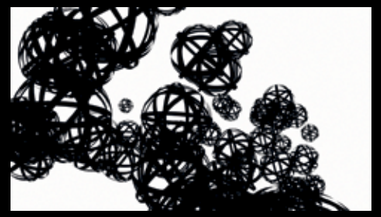
Paweł Prewencki
| *Plaża* | *Beach*
2013

Zuzanna Dąbrowska
| *Polovanie* | *Hunting*
2012

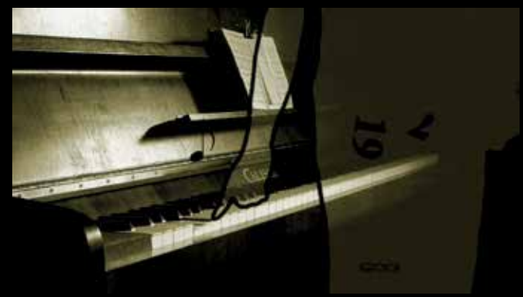


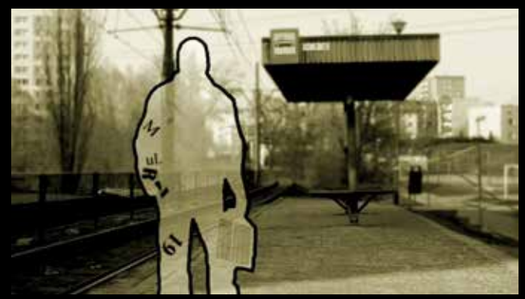


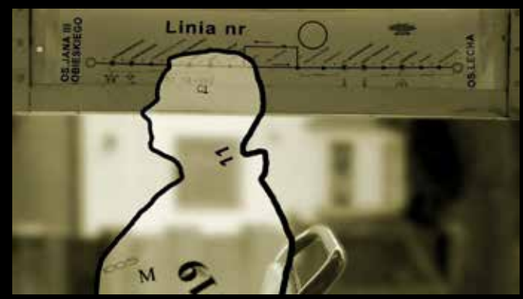
Cezary Kwaśny
| *Nocny ekspres* | *Night Express*
2005

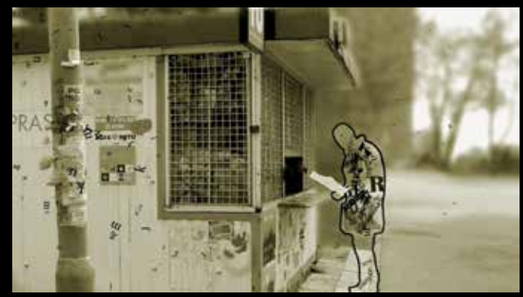



Szymon Kabała
| *Reset* | *Reset*
2010



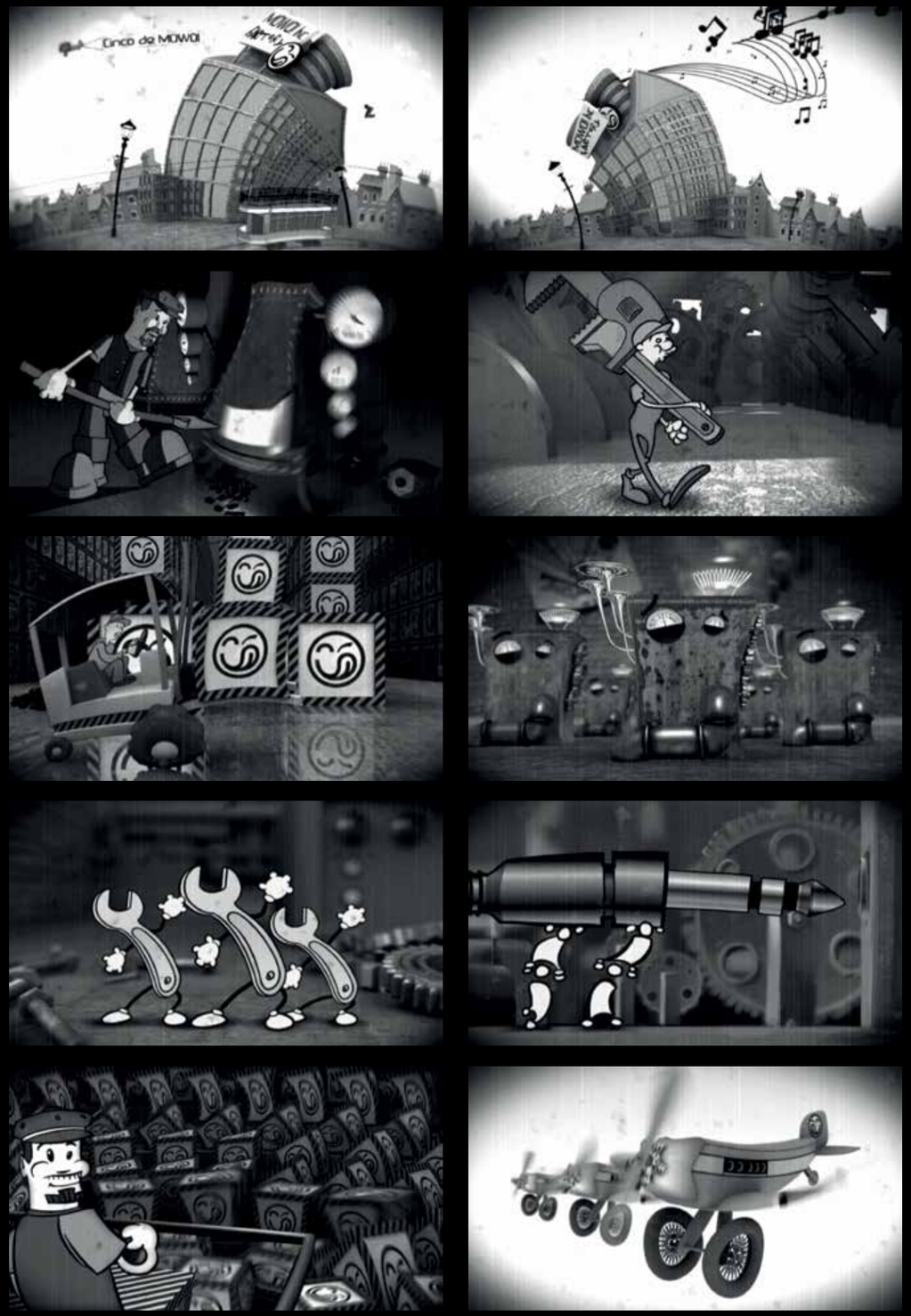




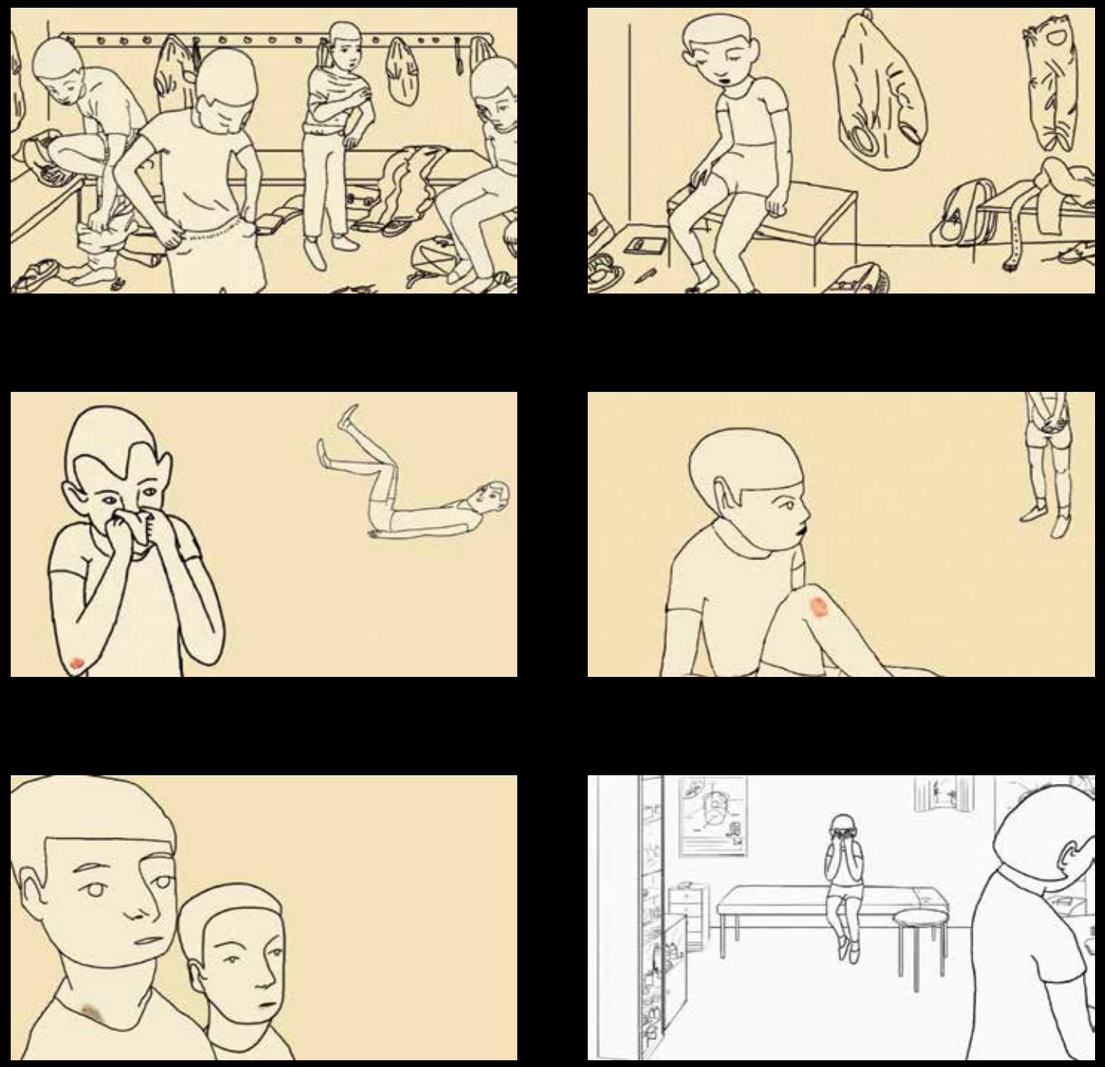


Agata Prętka
| *Porozmawiaj z nim* | *Talk to Him*, 2010

Agnieszka Waszczeniuk
| *Ślady ulotne* | *Traces of Ephemeral*
2016

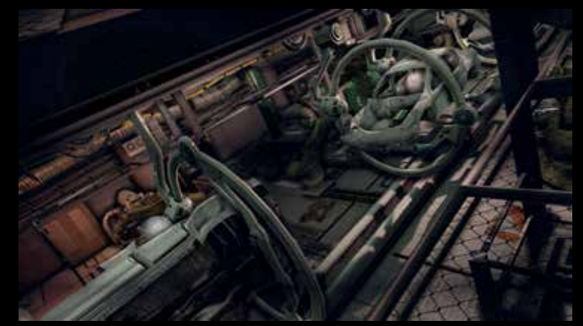


Cezary Kwaśny
| *Shake ya Boogie* | *Shake ya Boogie*
2007

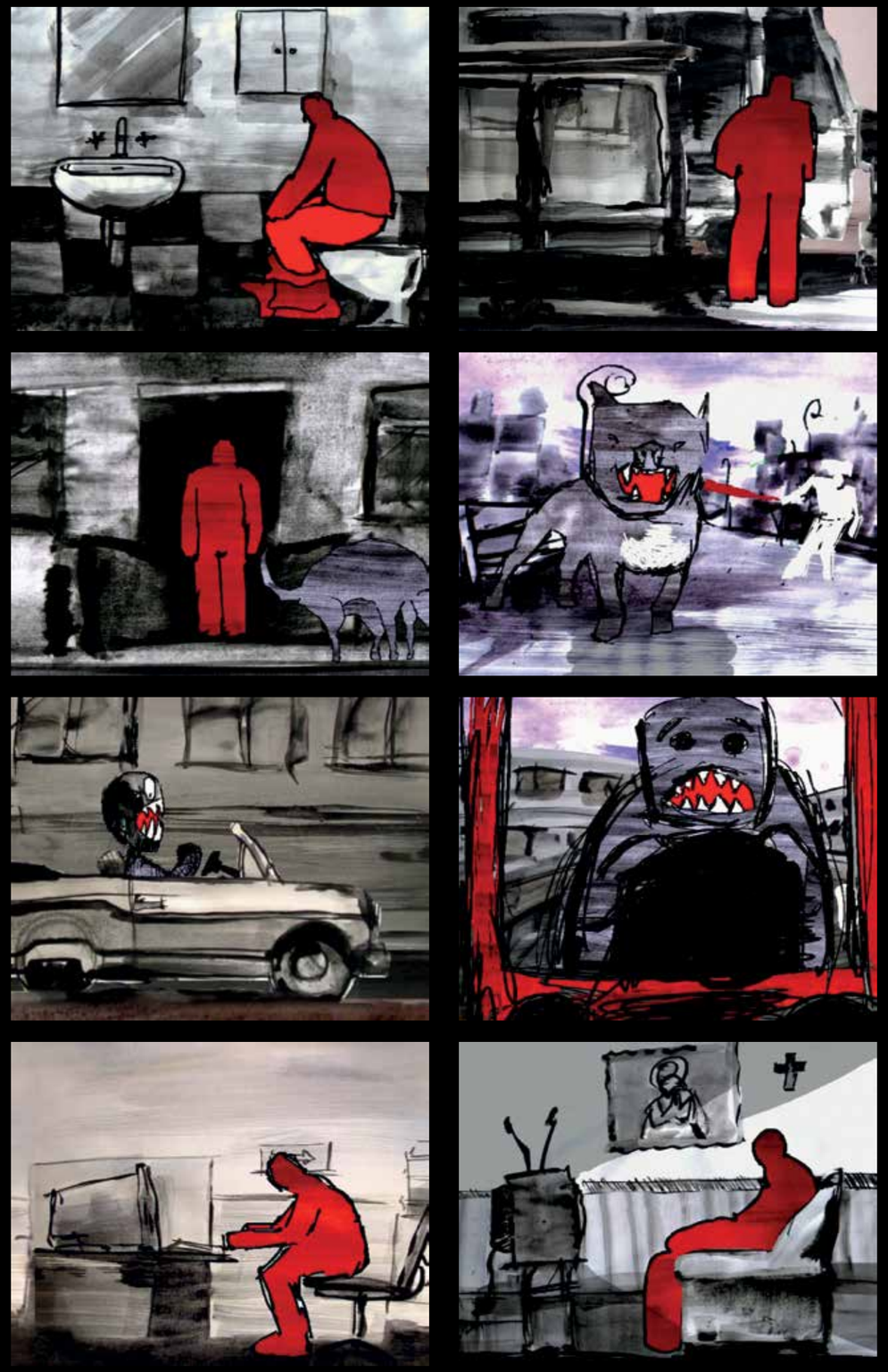


Aleksandra Szmida
| *Wychowanie fizyczne* | *Physical Education*
2010

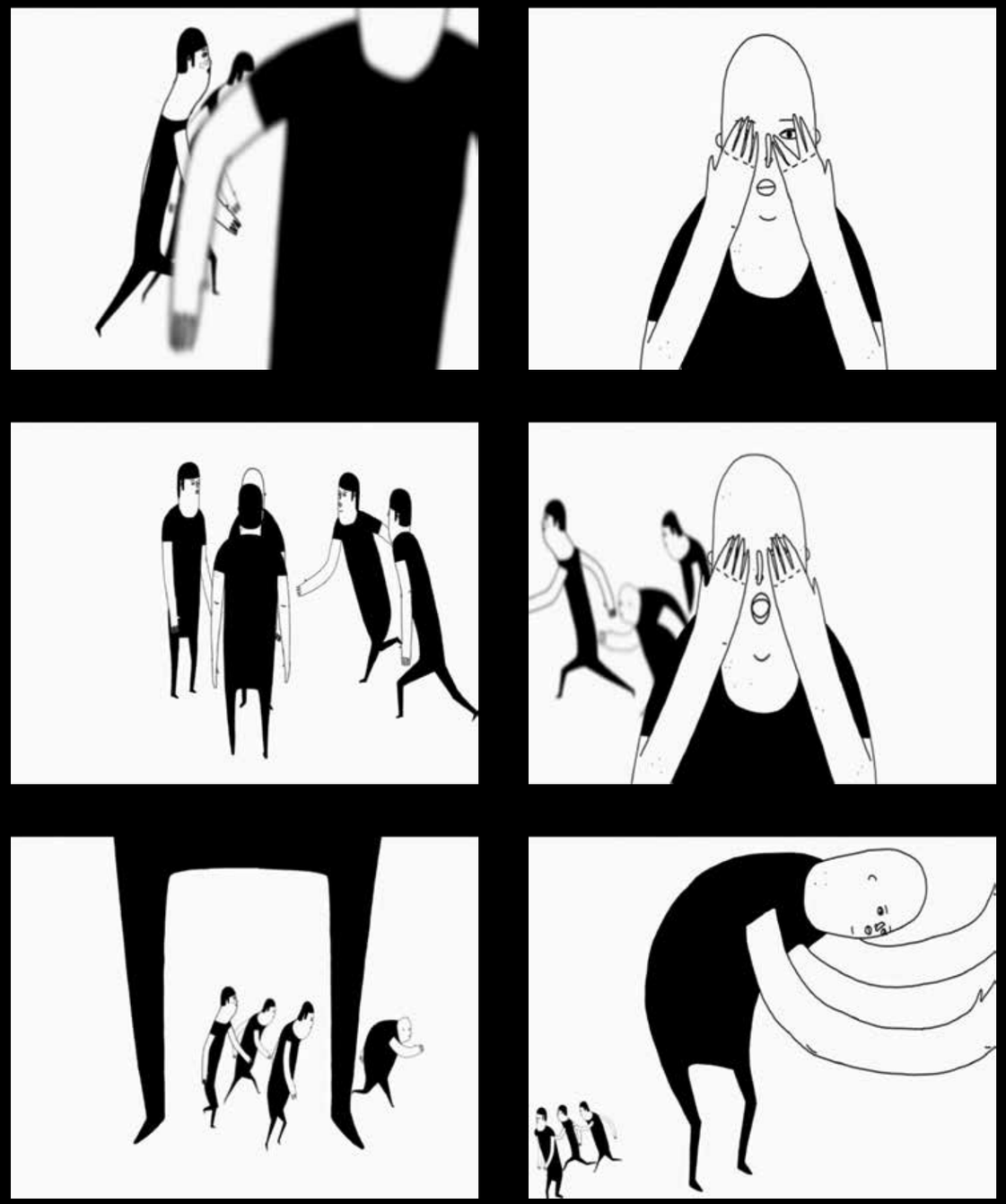
Paulina Wyrt
| *Furia* | *Fury*
2015



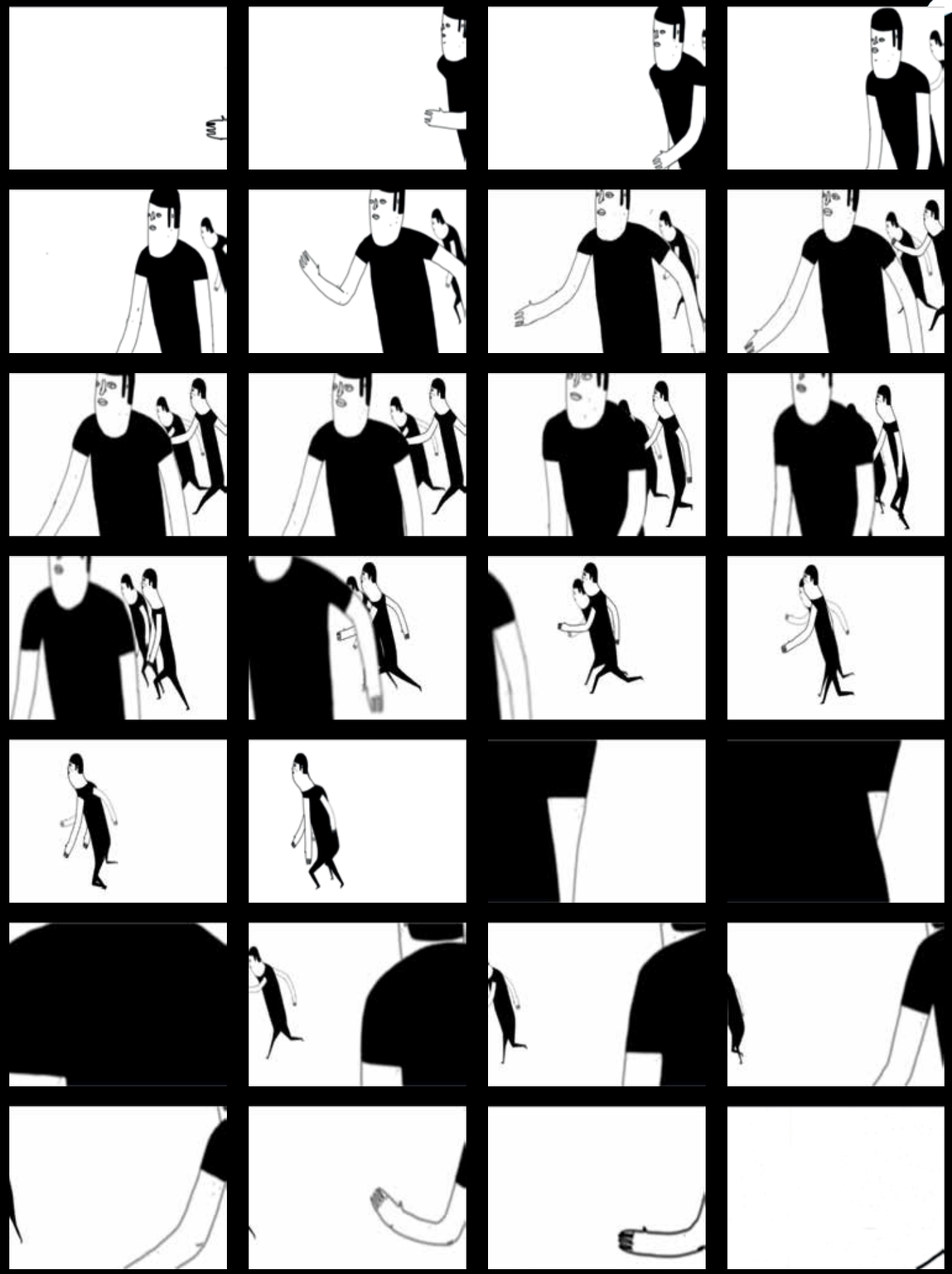
Miłosz Margański
| *Babel* | *Babel*
2010

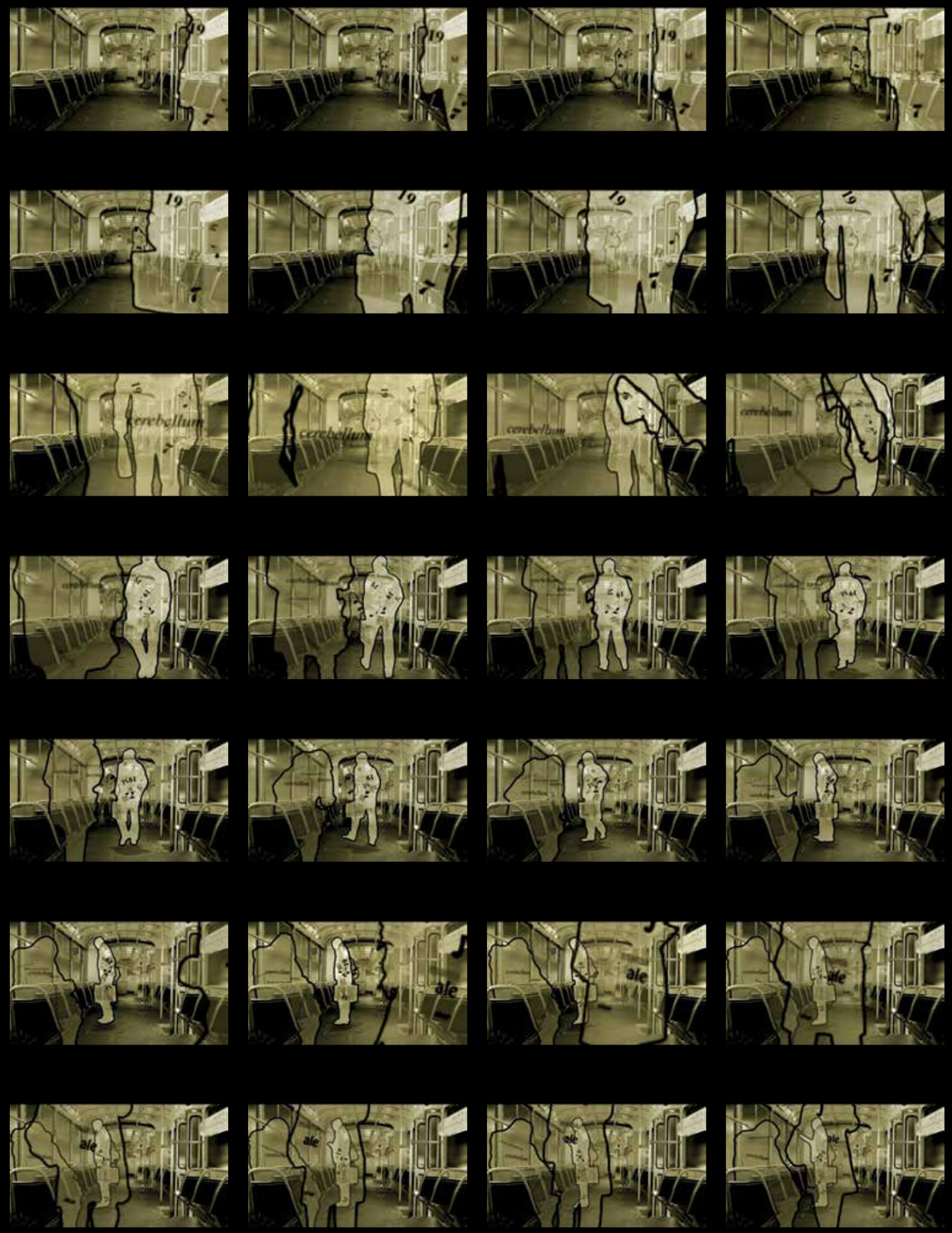


Miłosz Margański
I Poniedziałek | Monday
2007



Maja Tetłak
| *Gierki* | *Little Games*
2011

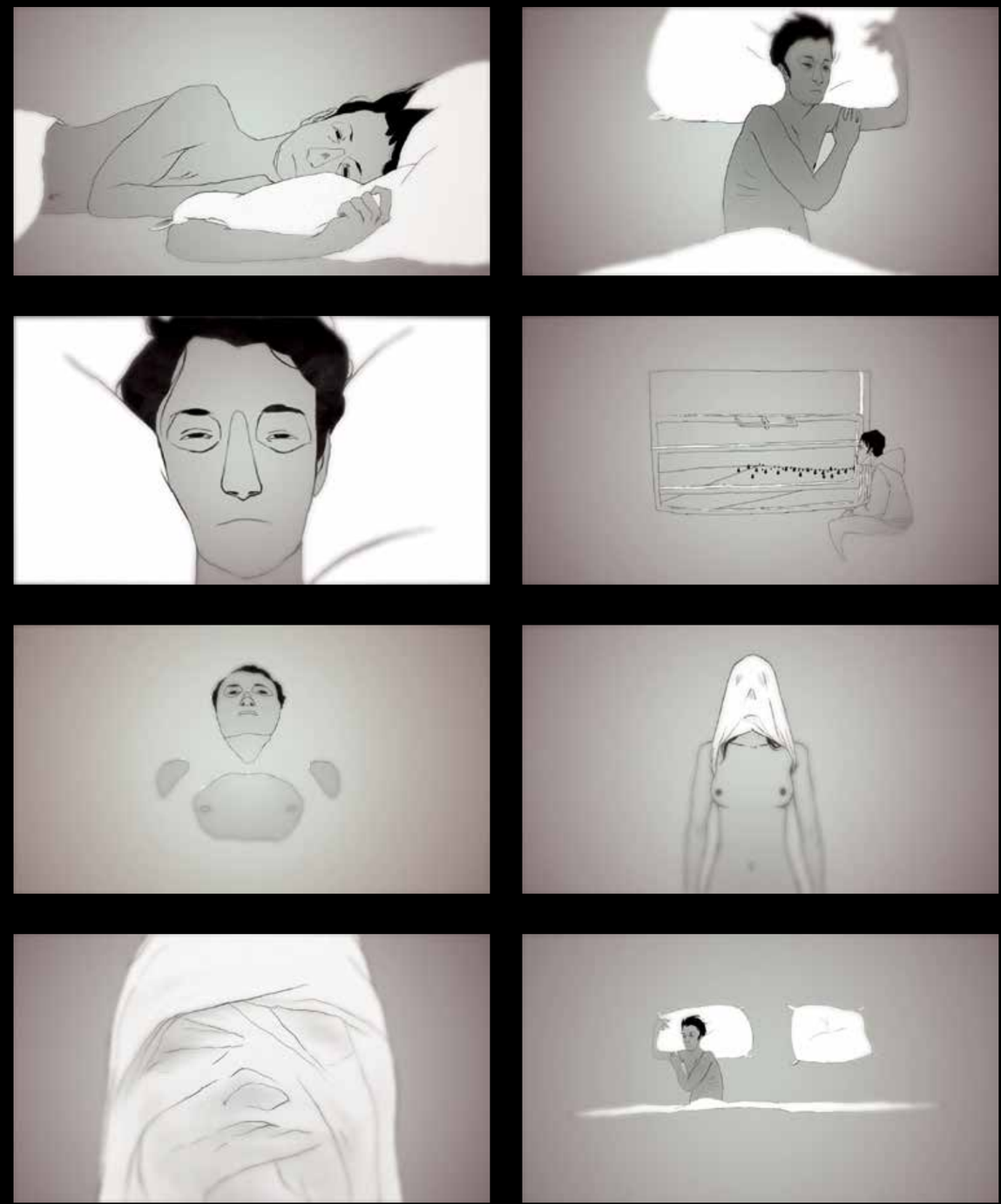




Agata Prętka
| *Porozmawiaj z nim* | *Talk to Him*, 2010

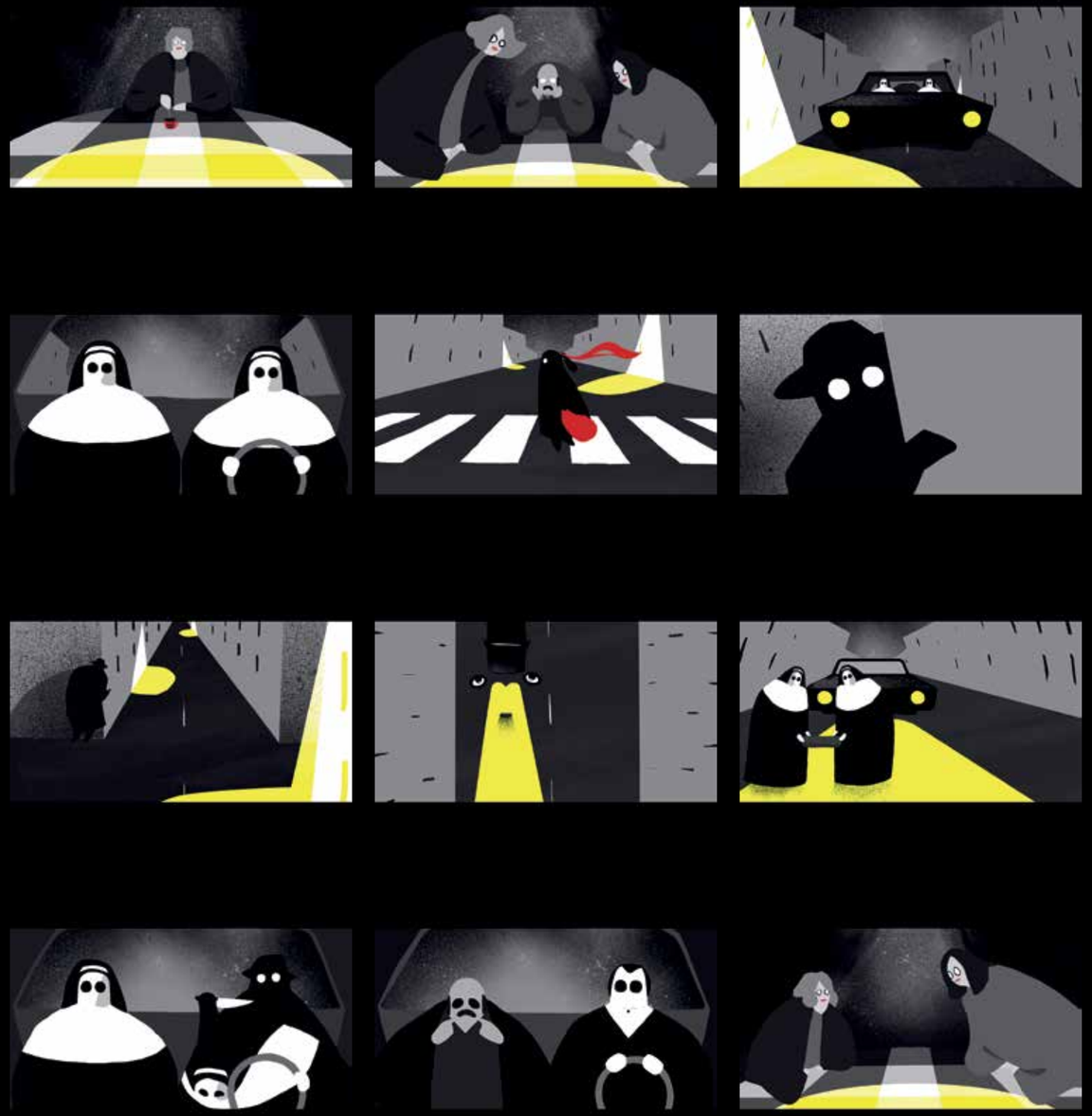
Angelina Janas
| *Rapatapatoja* | *Rapatapatoja*
1997

Szymon Kabała
| *Rytmy miasta* | *Rhythms of the City*, 2007



Kamil Helbin
| *Zasypianie* | *Falling Asleep*
2013

Miłosz Margański
| *Virtual? Reality* | *Virtual? Reality*, 2009

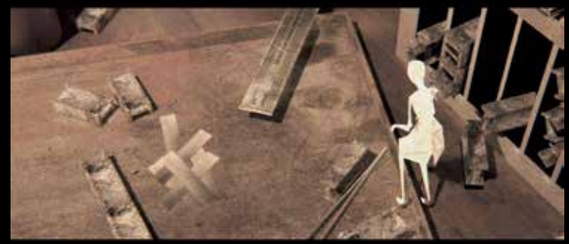


Marta Wiktorowicz
| *Czarna wołga* | *Black Volga*
2015

Tomasz Pilarski
| *But She's Nice...* | *But She's Nice...*
2014

Maria Kulpa
| *Szumiąs* | *Sibilant Forest*
2015'

Jakub Wojciechowski
| *Wstawać* | *Get up*
2016



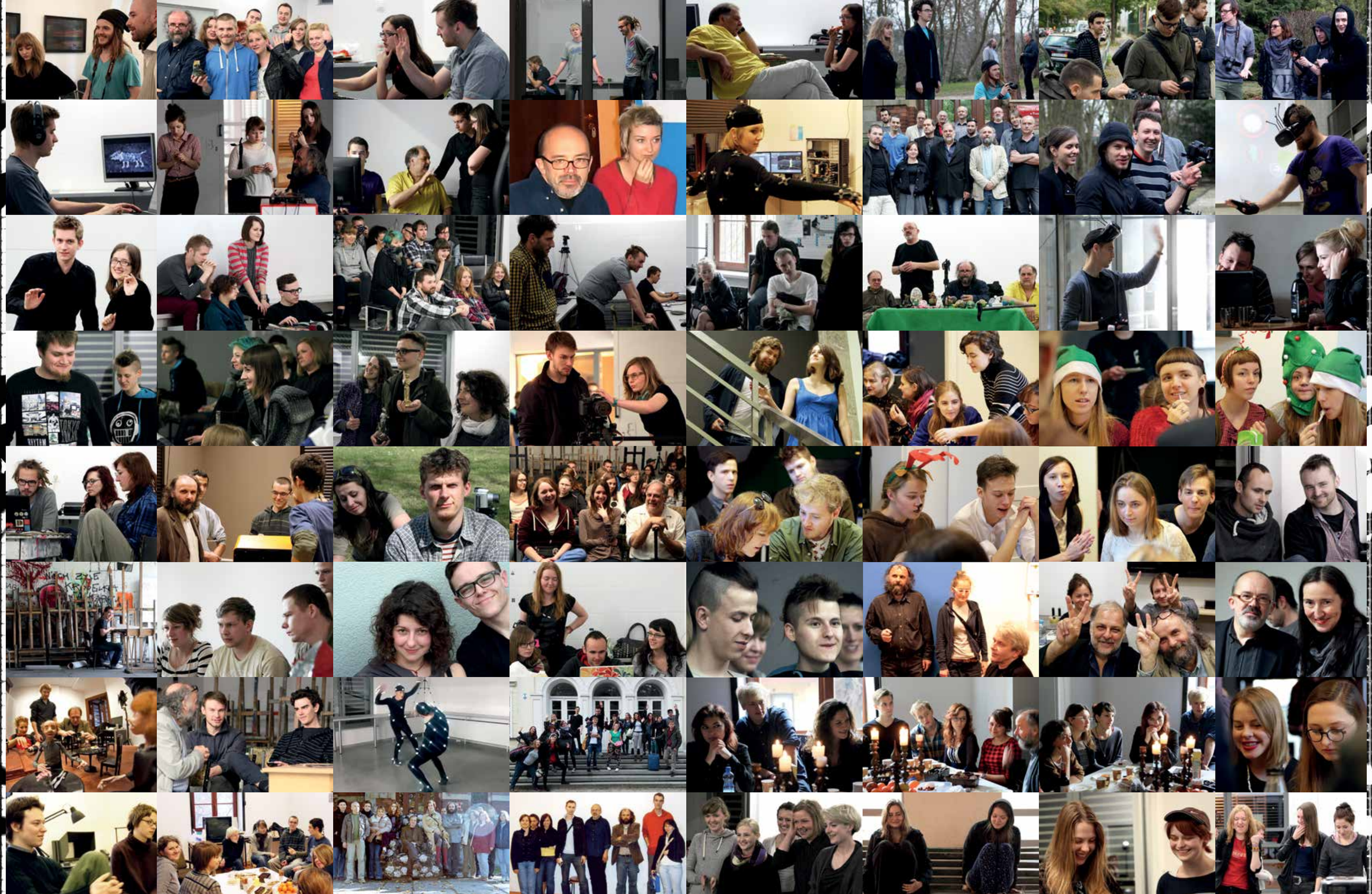
Mariusz Kołodziejczak
| *Drukarnia* | *Workshop*
2013

Paweł Prewencki
| *Co się dzieje, gdy dzieci nie chcą jeść zupy* | *What Happens When Kids Do Not Want To Eat Soup*, 2010

Etiudy i dyplomy weszły na stałe do kanonu polskiej animacji, a ich poszukujący i ciągle ewoluujący twórcy nie tylko obrazowali zmiany technologiczne i społeczne ostatnich dekad, ale nawiązywali także do aktualnych nurtów sztuk wizualnych. Ponowna lektura tych filmów pozwala dostrzec wyraźne, tendencje i postawy, które składają się na niezwykle barwną i różnorodną mapę unikalnego zjawiska, jakim jest poznańska animacja.

The etudes and diplomas are constituent parts of the Polish animation canon. The artists, ever searching and creating, have not only indexed technological and social changes taking place over recent decades, but have also made reference to recent developments in visual arts. Watching these films one can discern clearly defined tendencies and attitudes which constitute an extremely colourful and versatile map of the unique phenomenon known as Poznań animation.

fragment z tekstu:
Mariusz Frukacz
Poznańska forma(cja)
fragment from the text:
Poznań forma(tion)
s. 43



Rozpoczęcie zajęć na Wydziale Animacji 2014 / Start of classes at the Faculty of Animation 2014

Warsztaty i spotkanie Zbigniewa Rybczyńskiego ze studentami w Katedrze Animacji w Poznaniu, 2009 r.
/ Workshops and meeting of Zbigniew Rybczyński with students at Department of Animation in Poznan, 2009

Jacek Adamczak, Maciej Ćwiek

Historia animacji w poznańskiej Uczelni

Początek

Wytwórnia telewizyjnych filmów animowanych powstaje w Poznaniu. To tytuł artykułu z 13 lipca 1978 roku, z pierwszej strony gazety „Express Poznański", z którego czytelnik dowiaduje się o podpisaniu porozumienia między Komitetem ds. Radia i Telewizji a Urzędem Wojewódzkim w Poznaniu w sprawie przyznania na ten cel budynku, a także o tym, że „(...) poznańscy plastycy i muzycy znaczą wiele na mapie artystycznej Polski. Studenci Państwowej Wyższej Szkoły Sztuk Plastycznych zbierają liczne nagrody na konkursach krajowych i zagranicznych. Liceum Sztuk Plastycznych może przygotować rysowników, których tak wielu będzie potrzebowała nowa wytwórnia filmowa"[1].

Proces przygotowawczy przyszłej kadry Studia ma być dwutorowy. Szkoleniem animatorów wyłonionych w drodze konkursu zajmie się wytwórnia, a edukacją przyszłej kadry reżyserskiej poznańska uczelnia. Tak ten okres wspomina ówczesny rektor Państwowej Wyższej Szkoły Sztuk Plastycznych, prof. Antoni Zydroń:

> (...) władze podjęły jedną z wielu absurdalnych decyzji, aby w Poznaniu, gdzie nie było nikogo, kto bodaj marginalnie się tym zajmował, uruchomić Wytwórnię Filmów Animowanych. Zgodnie z panującą gigantomanią, jej docelowa produkcja miała sięgać 500 tytułów rocznie. Okazuje się jednak, że nawet absurd można korzystnie spożytkować. Wykorzystując fakt, że twórca krakowskiego ośrodka filmów animowanych, a także odpowiedniej jednostki Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie Kazimierz Urbański przenosi się właśnie do Warszawy, (...) zaproponowałem mu pracę w Poznaniu. Z racji bliskich naszych kontaktów nie odmówił i dał się wciągnąć w przygodę. Uczelnia podpisała umowę z Wytwórnią Filmów Animowanych, w której zobowiązywała się do kształcenia dla jej potrzeb kadr, w zamian za to Wytwórnia pokrywała koszty materiałów i obróbki filmów realizowanych przez studentów[2].

Katedra Animacji – Pracownia zdjęciowa, Poznań, 2002 r.
/ Department of Animation – Studio of photography, Poznań, 2002
Od lewej / From left to right: Krzysztof Rusinek, Sylwia Dudzic, Hubert Komerski, Jacek Adamczak, Piotr Muszalski, Magdalena Deput, Mariusz Harmasz

Kazimierz Urbański od 1979 roku pracuje w poznańskim Studiu Filmów Animowanych w organizacji. Jest jednym z trzech wybitnych twórców polskiej animacji (poza Mirosławem Kijowiczem – od 1980 roku, Witoldem Gierszem – od 1985 roku), którzy współtworzyli kierunek artystyczny Studia. Telewizyjne Studio Filmów Animowanych w Poznaniu zostaje ostatecznie powołane do życia 16 stycznia 1980 roku.

Pracownia

Kazimierz Urbański został zatrudniony w Państwowej Wyższej Szkole Sztuk Plastycznych w Poznaniu 1 października 1980 roku jako pedagog w Pracowni Filmu Animowanego w Katedrze Grafiki na Wydziale Malarstwa Grafiki i Rzeźby[3]. W kolejnym roku akademickim – 1981/82 następuje ważna zmiana w strukturze umiejscowienia pracowni, która będzie miała pozytywne konsekwencje dla rozwoju animacji na uczelni. Pracownia Filmu Animowanego wchodzi w skład Zakładu Psychofizjologii Widzenia, której kierownikiem jest prof. Antoni Zydroń[4]. Od 1 października 1982 roku Kazimierz Urbański jest zatrudniony na stanowisku starszego wykładowcy, obejmując funkcję kierownika Pracowni Filmu Animowanego[5].

---

1 M. Kirschke, *Wytwórnia telewizyjnych filmów animowanych powstaje w Poznaniu*, „Express Poznański" 1978, nr 156.

2 *Akademia Sztuk Pięknych w Poznaniu – Retrospektywa 1919–1999*, pod red. M. Jaskulskiej-Klaus, ASP, Poznań 2000, s. 88.

3 *Plan organizacji studiów na rok 1980/1981* z dnia 15.12.1980 – PWSSP Poznań.

4 *Plan organizacji studiów na rok 1981/198* z dnia 1.12.1981 – PWSSP Poznań.

5 *Plan organizacji studiów na rok 1982/1983* z dnia 14.12.1982 – PWSSP Poznań.

Telewizyjne Studio Filmów Animowanych w Poznaniu,1993 r.
/ Television Studio of Animation Films in Poznań, 1993
Od lewej / From left to right: Krzysztof Szyszka – operator /cinematographer, Maciej Ćwiek – reżyser /film director, Grażyna Lipińska – kierownik produkcji /associate producer, Wojciech Nowacki – operator /cinematographer, Krzysztof Napierała – operator /cinematographer, Jacek Adamczak – reżyser /film director

Kadra reżyserska Telewizyjnego Studia Filmów Animowanych w Poznaniu, 1994 r.
Absolwenci PWSSP w Poznaniu / Direction Department of the Television Studio of Animation Films in Poznań, 1994. Graduates of the State Higher School of Fine Arts in Poznan
Od lewej / From left to right: Anna Dudek, Jacek Adamczak, Wiesław Bober, Aleksandra Korejwo, Hieronim Neumann, Maciej Ćwiek

Zespół realizatorski Telewizyjnego Studia Filmów Animowanych w Poznaniu, 1994 r. / Producers team of the Television Studio of Animation Films in Poznan, 1994
Od lewej, góra / From left to right, standing: Wiesław Bober, Ewa Kruś, Ewa Sobolewska, Jacek Adamczak, Anna Dudek, Hieronim Neumann, Krzysztof Szyszka, Grażyna Lipińska.
Od lewej, siedzą / From left to right, sitting: Piotr Muszalski, Mariola Olejniczak, Aleksandra Korejwo, Krzysztof Napierała, Monika Martini-Madej

ASP w Poznaniu, 2001 r. / Academy of Fine Arts in Poznan, 2011
Egzamin dyplomowy Agnieszki Bilskiej – promotor Jacek Adamczak
/ Agnieszka Bilska's diploma work examination – promoter Jacek Adamczak
Pierwszy z prawej / First on the right: Kazimierz Urbański

Telewizyjne Studio Filmów Animowanych w Poznaniu.
Zespół realizatorski, 1994 r. / Television Studio of Animation Films in Poznań. Producers Team, 1994
Od lewej / From left to right: Jacek Kasprzycki, Artur Wrotniewski, Jacek Adamczak, Aleksandra Korejwo, Anna Zaremba, Anna Dudek, Piotr Muszalski

ASP w Poznaniu, 2003 r. / Academy of Fine Arts in Poznan, 2003
Egzaminy wstępne. Komisja egzaminacyjna i kandydaci na studia / Entry examination. Examination committee and candidates applying to the Academy

Plener Katedry Animacji, 2010 r. / Open Air Workshop of the Department of Animation, 2010
Dom plenerowy UAP w Skokach / Open Air Workshop House in Skoki

Zamyka się wstępny okres przygotowania do nauczania animacji na poznańskiej uczelni. Warunki pracy są bardzo skromne. Pierwsza pracownia to małe pomieszczenie z jednym stanowiskiem zdjęciowym, na którym funkcjonowała stara, przystosowana do zdjęć poklatkowych czechosłowacka kamera 35 mm Cinephon. Pracownia ta od początku miała status wolnego wyboru i trafiali do niej studenci różnych kierunków studiów.

Sformalizowany związek pomiędzy Telewizyjnym Studiem Filmów Animowanych w Poznaniu a Państwową Wyższą Szkołą Sztuk Plastycznych w Poznaniu znajduje wyraz w umowach, obejmujących produkcję wybranych filmów dyplomowych, obróbkę laboratoryjną taśmy filmowej, zaopatrzenie w podstawowe materiały do realizacji ćwiczeń filmowych oraz pomoc sprzętową. W 1983 i 1984 roku powstają przy współpracy z poznańskim Studiem pierwsze filmy dyplomowe zrealizowane przez studentów Pracowni Filmu Animowanego: *Okno* Wiesława Bobera, *Stomp* Macieja Ćwieka i *Troja* Aleksandry Korejwo. Z biegiem lat współpraca pomiędzy TVSFA a uczelnią, chociaż coraz mniej sformalizowana, rozwija się nadal na płaszczyźnie najważniejszej – artystycznej. Grupa pedagogów i absolwentów uczelni stanowi podstawowy trzon reżyserski kształtujący w dużym stopniu wizerunek artystyczny poznańskiego Studia. Druga połowa lat osiemdziesiątych i lata dziewięćdziesiąte to najbardziej twórczy okres tej grupy. Dzisiaj, z perspektywy czasu, widać po udziale filmów w krajowych i zagranicznych festiwalach, liczbie nagród i wyróżnień oraz ilości tytułów, jak ważna to była rola w dorobku artystycznym poznańskiego Studia Filmów Animowanych. W latach 1980–2002 ze 182 tytułów wyprodukowanych przez Studio, 89 zrealizowali pedagodzy i absolwenci uczelni. Spośród 66 indywidualnych nagród i wyróżnień 42 były udziałem pedagogów i absolwentów. Trwająca do dziś współpraca między Studiem a uczelnią na przestrzeni lat była tak szeroka i ważna, że wymagałaby odrębnego opracowania.

W latach 1984–1993 w Pracowni Filmu Animowanego zatrudnieni zostali absolwenci: Wiesław Bober (1984), Maciej Ćwiek (1984), Hieronim Neumann (1985), Jacek Adamczak (1990), Aleksandra Korejwo (1991) i Piotr Muszalski (1993), którzy stanowili kadrę umożliwiającą rozwój animacji na poznańskiej uczelni. Szczególnie ważną postacią, która dołączyła do zespołu dydaktycznego, był twórca wielu nagradzanych na festiwalach filmów Hieronim Neumann. W 1977 roku ukończył studia w PWSSP, realizując w pracowni prof. Antoniego Zydronia dyplomowy film animowany pt. *Wyliczanka*. W 1985 roku rozpoczął pracę na uczelni od prowadzenia przedmiotu graficzne projektowanie mediów.

Plener Katedry Animacji, 2012 r. / Open Air Workshop of the Department of Animation, 2012
Dom plenerowy UAP w Skokach / Open Air Workshop House in Skoki

Plener Katedry Animacji, 2013 r. / Open Air Workshop of the Department of Animation, 2013
Dom plenerowy UAP w Skokach / Open Air Workshop House in Skoki

Plener Katedry Animacji, 2015 r. / Open Air Workshop of the Department of Animation, 2015
Dom plenerowy UAP w Skokach / Open Air Workshop House in Skoki

Katedra Intermediów

Kolejnym etapem w rozwoju animacji na poznańskiej uczelni było powołanie w 1989 roku na Wydziale Malarstwa, Grafiki i Rzeźby Katedry Intermediów, której kierownikiem został prof. Antoni Zydroń. W skład katedry weszły następujące pracownie: Pracownia Filmu Animowanego, Pracownia Grafiki Telewizyjnej i Projektowania Komputerowego, Pracownia Wideo, dwie Pracownie Fotografii, dwie Pracownie Działań i Struktur Wizualnych.

Istotnym elementem rozwoju dydaktyki w zakresie animacji było powołanie w 1989 roku na kierunku Grafika specjalności film animowany. Umożliwiło to od 1990 roku przeprowadzenie egzaminu sprawdzającego umiejętności z zakresu animacji przy naborze kandydatów na pierwszy rok studiów. W 1989 roku w ramach rozwoju programu nauczania nawiązano współpracę z Akademią Muzyczną w Poznaniu, wprowadzając przedmiot recepcja dźwięku. Pierwszą nauczycielką akademicką tego przedmiotu była kompozytorka Lidia Zielińska, a od roku 1991 do dzisiaj wiedzę z tego zakresu przekazuje studentom kompozytor muzyki filmowej, teatralnej i instrumentalno-wokalnej Zbigniew Kozub. W roku 1993 w ramach Katedry Intermediów powołano II Pracownię Filmu Animowanego, której kierownikiem został Hieronim Neumann. Rozwój pracowni i przedmiotów kierunkowych związanych z animacją nie wykluczał od samego początku dużego udziału w planach studiów innych dyscyplin plastycznych. Studenci animacji zawsze kształcili się równolegle w zakresie rysunku, malarstwa, rzeźby, grafiki czy fotografii. Cechą charakterystyczną poznańskiej uczelni są pracownie wolnego wyboru, gdzie studenci mają możliwość zdobywania wiedzy i umiejętności w różnych dyscyplinach artystycznych. Pracownie animacji cieszą się dużą popularnością i właśnie w ramach swobody wyboru trafiają do nich studenci ze wszystkich wydziałów.

Wydział Komunikacji Multimedialnej

W listopadzie 1997 roku Senat Akademii Sztuk Pięknych w Poznaniu powołał Wydział Komunikacji Multimedialnej, który rozpoczął działalność 1 października 1998 roku. W skład wydziału wchodziły trzy katedry: Katedra Intermediów, Katedra Komunikacji Wizualnej, Katedra Fotografii oraz Zaoczne Studium Fotografii. Jednocześnie utworzono nowy kierunek studiów o nazwie Realizacja Obrazu Filmowego, Telewizyjnego i Fotografia z dwiema specjalnościami: film animowany oraz fotografia[6]. Pracownia Filmu Animowanego I prowadzona przez Kazimierza Urbańskiego, Pracownia Filmu Animowanego II prowadzona przez Hieronima Neumanna, a od 2000 roku Pracownia Rysunku Filmowego prowadzona przez Jacka Adamczaka wchodziły nadal w skład Katedry Intermediów.

W czerwcu 2002 roku prof. Kazimierz Urbański po 22 latach kończy pracę pedagogiczną w poznańskiej akademii. Bez wątpienia ten pionier polskiego nauczania animacji w szkolnictwie wyższym zostawił po sobie trwały ślad.

[6] *Uchwała Senatu ASP w Poznaniu nr 4/97/98* z dnia 18.11.1997.

Dynamiczny rozwój środków wyrazu sztuki filmowej spowodował wiele zmian również w obszarze animacji, jednak podstawowe elementy metodyki nauczania tej dyscypliny ukształtowane przez prof. Urbańskiego pozostają aktualne do dziś i są wykorzystywane do przekazywania umiejętności kolejnym pokoleniom studentów.

Rozpoczął się okres zmian strukturalnych dotyczących animacji na uczelni. W październiku 2002 roku zostaje powołana na Wydziale Komunikacji Multimedialnej Katedra Filmu, na czele której stanął Hieronim Neumann. W skład katedry weszły: Pracownia Filmu Animowanego I prowadzona przez Jacka Adamczaka, Pracownia Filmu Animowanego II prowadzona przez Hieronima Neumanna oraz przedmiot recepcja dźwięku prowadzony przez Zbigniewa Kozuba i laboratorium wideo prowadzone przez operatora filmowego Janusza Tatarkiewicza.

Od 2005 roku pracownicy naukowo-dydaktyczni specjalności animacja oraz fotografia przygotowywali wspólny wniosek o powołanie unikatowego kierunku pod nazwą Sztuka Rejestracji Obrazu[7]. Starania te uzyskały akceptację Ministra Edukacji i Nauki i na mocy jego decyzji Wydział Komunikacji Multimedialnej uzyskał uprawnienia do prowadzenia od roku akademickiego 2007/2008 kierunku unikatowego Sztuka Rejestracji Obrazu[8]. Pociągnęło to za sobą zmiany w strukturze Katedry Filmu, którą przemianowano na Katedrę Animacji. Jej kierownikiem został Piotr Muszalski[9]. Uwzględniając rozwój sztuki animacji również w innych niż film dyscyplinach artystycznych, zmieniono nazwy pracowni: pracownie filmu animowanego zastąpiono pracowniami animacji[10].

W 2007 roku powołana została III Pracownia Animacji prowadzona przez Macieja Ćwieka oraz Pracownia Warstwy Audytywnej prowadzona przez pracownika naukowo-dydaktycznego Akademii Muzycznej w Poznaniu Zbigniewa Kozuba[11]. Wypracował on autorski program kształcenia w obszarze dźwięku dla studentów animacji a działalność dydaktyczna w prowadzonej przez niego Pracowni Warstwy Audytywnej jest unikatowa w skali kraju. Jest autorem muzyki do etiud i filmów dyplomowych studentów animacji. Jego studenci i absolwenci Akademii Muzycznej w Poznaniu – m.in. Ewa Fabiańska-Jelińska, Radosław Mateja, Szymon Józwiak, Kacper Kajzderski, Andrzej Konieczny – uczestniczyli w plenerach Katedry Animacji pełniąc rolę kompozytorów i realizatorów dźwięku studenckich etiud filmowych.

Zbigniew Kozub wraz ze swoim zespołem muzycznym Animatic złożonym ze studentów Akademii Muzycznej w Poznaniu wykonywał wielokrotnie na żywo własne, oryginalne kompozycje do filmów studenckich. Wieloletnia współpraca pomiędzy studentami Uniwersytetu Artystycznego i Akademii Muzycznej w Poznaniu posiada ważny wymiar artystyczny oraz dydaktyczny.

W 2013 roku na mocy decyzji Senatu uczelni na Wydziale Komunikacji Multimedialnej utworzono nowy kierunek studiów I i II stopnia pod nazwą Animacja[12]. W tym samym roku rozpoczęła działalność IV Pracownia Animacji kierowana przez Piotra Muszalskiego. W związku z wprowadzeniem studiów dwustopniowych, w poszczególnych pracowniach animacji zaczęto realizować przedmioty kierunkowe. W zależności od specyfiki pracowni i stopnia zaawansowania studentów zbudowano wyrazisty i różnorodny program kształcenia przynoszący rezultaty w postaci wysokiego poziomu ćwiczeń, etiud i filmów dyplomowych.

Wydział Animacji

Kolejnym etapem rozwoju animacji na poznańskiej uczelni było powołanie w 2014 roku Wydziału Animacji, którego dziekanem został Maciej Ćwiek, prodziekanem – Piotr Muszalski, a kierownikiem Katedry Animacji – Miłosz Margański[13]. Celem powstania nowego wydziału było utworzenie pierwszej w Polsce jednostki, w której można zdobyć interdyscyplinarne kompetencje, wiedzę i doświadczenie w dziedzinie szeroko pojętego projektowania i realizacji ruchomego obrazu, gdzie głównym instrumentem kreacji jest proces animacji. W skład wydziału weszły pracownie i przedmioty kierunkowe Katedry Animacji.

W październiku 2016 roku rozpoczął się 37. rok akademicki, kolejny, w którym studenci Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu mogą poznawać tajniki sztuki animacji. Długi i bogaty dorobek dydaktyczny pedagogów stał się ważnym i trwałym elementem kształcenia poznańskiej uczelni. Sukcesy artystyczne studentów, nagrody na festiwalach i przeglądach filmowych potwierdzają ich wiedzę i umiejętności zdobyte w trakcie studiów. Animacja w poznańskiej szkole cieszy się od wielu lat dużą popularnością wśród kandydatów ubiegających się o indeks. Kolejne pokolenie wykształconych na uczelni pracowników naukowo-dydaktycznych wprowadza studentów w uwarunkowany technologicznie XXI wiek, co daje gwarancję stałego rozwoju tej dyscypliny sztuki w murach Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu.

[7] Autorzy opracowania projektu: Jacek Adamczak, Maciej Ćwiek, Piotr Chojnacki, Andrzej Florkowski, Stefan Wojnecki, Piotr Wołyński.

[8] *Decyzja Ministra Edukacji i Nauki – DSW-4002-KM-3UN/06* z dnia 10.02.2006.

[9] *Uchwała Senatu ASP w Poznaniu nr 19/2006/2007* z dnia 30.04.2007.

[10] *Uchwała Senatu ASP w Poznaniu nr 20/2006/2007* z dnia 30.04.2007.

[11] *Uchwała Senatu ASP w Poznaniu nr 21/2006/2007* z dnia 30.04.2007.

[12] *Uchwała Senatu ASP w Poznaniu nr 87/2011/2012* z dnia 22.06.2012. Autorzy opracowania programu studiów kierunek Animacja: Jacek Adamczak, Maciej Ćwiek, Piotr Muszalski.

[13] *Uchwała Senatu UAP nr 57/2013/2014* z dnia 13.06.2014.

Jacek Adamczak, Maciej Ćwiek

History of animation at the Poznań University of Arts

Background

Television Studio of Animated Films is born in Poznan. It is the title of an article which appeared on the first page of *Express Poznański* daily on July 13, 1978. It informs the readers about the venue which the studio acquired as a result of the agreement signed between Radio and Television Committee and Voivodeship Office in Poznan. It also mentions that artists and musicians from Poznań occupy a significant place on the artistic map of Poland and that the students of State Art College win numerous prizes at competitions at home and abroad. "Secondary Art School can start preparing draftsmen that will be needed in big numbers by a new film studio"[1].

The educational process was designed to follow two parallel tracks. The studio was to educate animators selected in the course of a competition. Animation directors were to be educated at the State College. Professor Antoni Zydroń, then its Rector, recollects those days:

> (...) the authorities made an absurd decision to establish Animated Film Studio in a city where nobody was even marginally involved in animation. Unrealistically, the studio was to produce 500 films a year. It turned out that even such an absurdity could be advantageous. Taking advantage of the fact that Kazimierz Urbański, who created an animated studio in Cracow and respective studio at the Academy of Fine Art there, moving to Warsaw (...). I offered him a job in Poznan. Being a good friend, he did not refuse and let himself be drawn into a new adventure. Our school signed an agreement with the Animated Film Studio according to which we were to train their staff. In return, the Studio was to cover the cost of material and processing of films realized by our students[2].

From 1979 Kazimierz Urbański was employed at the Poznan Animated Films Studio Organization Department. He was one of three outstanding Polish animators (two others were: Mirosław Kijowicz – from 1980 and Witold Giersz – from 1985) creating an artistic section of the Studio. The Television Studio of Animated Films in Poznan was founded on January 16, 1980.

Udźwiękawianie etiud studenckich. Plener Katedry Animacji, Skoki 2013 r.
/ Students' etudes audio post production. Open Air Workshop of the Department of Animation in Skoki 2013
Od lewej / From left to right: Kompozytorzy / Composers Radosław Mateja, Ewa Fabiańska-Jelińska, asystent / assistant Mariusz Kołodziejczak

Studio

Kazimierz Urbański was employed at the State Art College in Poznan from October 1, 1980 as a professor of Animated Film, Department of Graphic Art, Faculty of Painting, Graphic Art and Sculpture[3]. In the academic year 1981/82 an important change in the structure of his studio attribution took place with positive consequences for the development of animation. The Animated Film Studio became part of Psycho-physiology of Perception Faculty headed by Professor Antoni Zydroń[4]. On October 1, 1982 Kazimierz Urbański became a senior lecturer and head of Animated Film Studio[5].

The introductory stage of animation education was finalized. The working conditions were very modest. The first studio was just one small room with one seat which was equipped with an old Czech 35 mm camera for stop motion animation. From the very beginning it was a free choice studio and students from other courses could work there.

1 M. Kirschke, *Wytwórnia telewizyjnych filmów animowanych powstaje w Poznaniu,* „Express Poznański" 1978, No156.

2 *Akademia Sztuk Pięknych w Poznaniu – Retrospektywa 1919–1999*, ed. by M. Jaskulska-Klaus, ASP, Poznań 2000, p. 88.

3 *Plan organizacji studiów na rok 1980/1981* z dnia 15.12.1980 – PWSSP Poznań.

4 *Plan organizacji studiów na rok 1981/198* z dnia 1.12.1981 – PWSSP Poznań.

5 *Plan organizacji studiów na rok 1982/1983* z dnia 14.12.1982 – PWSSP Poznań.

Plener Katedry Animacji, 2016 r. / Open Air Workshop of the Department of Animation, 2016
Dom plenerowy UAP w Skokach / Open Air Workshop House in Skoki

The formalised association with Television Animated Film Studio (TVSFA) in Poznań included contracts for production of selected graduation films, developing films in labs, providing materials and equipment for teaching. In 1983 and 1984 the first graduation films got realized by the students of the Animated Film Studio: *Window* by Wiesław Bober, *Stomp* by Maciej Ćwiek and *Troy* by Aleksandra Korejwo. In time the association between TVSFA and our school, although less and less formalised, kept developing in the most significant area that is the artistic one. Pedagogues and graduates constituted the majority of the directors responsible for an artistic image of the Poznan Studio. The late 1980s and 1990s marked the most creative period in the history of the studio. When we look now at the number of films produced and screened internationally, number of prizes and honourable mentions won at festivals, we realise the significance of their contribution to the artistic development of the Poznan Studio. From 1980 to 2002, out of 182 films produced 89 were realised by the academics and graduates of the Poznan School, including 42 out of 66 awarded films.

Until now the teachers and graduates of the Poznan University of Art realise their films at the Television studio of Animated films in Poznan Ltd. Collaboration between these two institutions has been so significant and substantial that it would require a separate essay.

In 1984–1993 the graduates Wiesław Bober (1984), Maciej Ćwiek (1984), Hieronim Neumann (1985), Jacek Adamczak (1990), Aleksandra Korejwo (1991) and Piotr Muszalski (1993) were employed at the Animated Film Studio. They were also responsible for the development of animation at the Poznan school. Hieronim Neumann, a winner of numerous awards at film festivals is an outstanding figure in this context. He graduated in 1977 from Professor Antoni Zydroń's studio with *Wyliczanka (Counting out Game)*. Hieronim Neumann' s first job was teaching the Media Graphic Design course in 1985.

Department of Intermedia

The next stage was setting up the Department of Intermedia headed by Prof. Antoni Zydroń at the Faculty of Painting, Graphic Art and Sculpture. It consisted of several studios: Animated Film Studio, Television Graphic and Computer Design Studio, Video Studio, two Photography Studios and two Activities and Visual Structures Studios.

Establishing the specialization of animated film at Graphic Art in 1989 was a significant element of animation instruction. It resulted in introducing in 1990 an exam which tested the animation skills of applicants. In 1990 the collaboration with the Music Academy in Poznan started with introducing a Sound Reception module.

It was first taught by the composer Lidia Zielińska, and then from 1991 by the composer of film, theatre, instrumental and vocal music Zbigniew Kozub. In 1993 the Animated Film Studio II at the Department of Intermedia was set up, headed by Hieronim Neumann. The development of the studio and modules of teaching animation did not exclude studying other art disciplines. Animation students have always followed courses of drawing, painting, sculpture, graphic art or photography. The Poznan school is renowned for its free choice studios where students have an opportunity to acquire knowledge and skills in other art disciplines. Animation studios are very popular and students from all faculties are encouraged to study there.

Faculty of Multimedia Communication

In November 1997 the Senate of the Academy of Fine Arts in Poznan decided to establish the Faculty of Multimedia Communication. It started operating on October 1st, 1998. The Faculty consisted of three Departments – Intermedia, Visual Communication and Photography, including also External Photography course. At the same time new degree courses were set up, one being Realization of Film and Television Image, and the other Photography with two specializations: Animated Film and Photography[6]. Animated Film Studio I run by Kazimierz Urbański, Animated Film Studio II run by Hieronim Neumann, and from 2000 Film Drawing Studio run by Jacek Adamczak were all part of Intermedia Department.

In June 2002 Kazimierz Urbański retired after 22 years of teaching in Poznan. It goes without saying that this pioneer of Polish animation academic teaching left a momentous imprint on the Poznan school. The dynamic development of the means of expression used in film has resulted in significant changes also in the field of animation, however the fundamental elements of the teaching methods developed by Professor Urbański have not lost their vitality and are still used in teaching new generations of students.

Zbigniew Kozub podczas udźwiękawiania etiud studenckich.
/ Zbigniew Kozub at the time of audio post production of students' etudes.
Plener Katedry Animacji. Skoki, 2013 r. / Open Air Workshop of the Department of Animation in Skoki, 2013

In October 2002 Department of Film was established at the Faculty of Multimedia Communication, headed by Hieronim Neumann. It included the Animated Film Studio I run by Jacek Adamczak, Animated Film Studio II run by Hieronim Neumann. Sound Reception module run by Zbigniew Kozub and Video Laboratory run by Janusz Tatarkiewicz.

From 2005 Animation and Photography staff applied for establishing a unique course – Art of Image Registration[7]. The application was approved and by the decision of Minister of Education the Multimedia Communication Faculty got authorised to run this course starting with the academic year 2007/2008[8].

It brought about changes in the structure of Film Department. It changed its name to Department of Animation and Piotr Muszalski was appointed its head[9]. Taking into consideration the development of animation, also outside the artistic film area, the names of our studios changed from Animated Film Studios to Animation Studios[10].

Studio of Animation III of Maciej Ćwiek and Studio of Audio Layer of Zbigniew Kozub were constituted in 2007[11]. Zbigniew Kozub, scientific and didactic employee of the Music Academy in Poznan, established individual teaching program in the area of sound for animation students. His teaching activities at the Studio of Audio Layer is of unique character in the country. Composes music for études and diploma films of animation students. His students and graduates of the Academy of Music in Poznan – among others: Ewa Fabiańska-Jelińska, Radosław Mateja, Szymon Józwiak, Kacper Kajzderski, Andrzej Konieczny –

6 *Uchwała Senatu nr 4/97/98 ASP w Poznaniu* of 18.11.1997.

7 Project realised by Jacek Adamczak, Maciej Ćwiek, Piotr Chojnacki, Andrzej Florkowski, Stefan Wojnecki, Piotr Wołyński.

8 *Decyzja Ministra Edukacji i Nauki* – DSW-4002-KM-3UN/06 z dnia 10.02.2006.

9 *Uchwała Senatu ASP w Poznaniu nr 19/2006/2007* z dnia 30.04.2007.

10 *Uchwała Senatu ASP w Poznaniu nr 20/2006/2007* z dnia 30.04.2007.

11 *Uchwała Senatu ASP w Poznaniu nr 21/2006/2007* z dnia 30.04.2007.

participated in the open air workshops of the Department of Animation composing music and engineering sound for student's études. Zbigniew Kozub together with the Academy of Music in Poznan students as a band Animatic performed live own, original compositions for students' films. Long-lasting cooperation in between students of the University of Arts in Poznan and the Academy of Music in Poznan is of important artistic and didactic dimension.

In 2013 by the Senate decision a new course of 1st and 2nd degree named Animation was established at the Faculty of Multimedia Communication[12].

In the same year the Animation Studio IV headed by Piotr Muszalski was set up. Due to the fact that a two degree course was launched, special modules were introduced in respective animation studios. Depending on the profile of the studio as well as how advanced students were the broad and versatile curriculum was built which brought about high artistic level of etudes and graduation films.

Faculty of Animation

The next stage of developing animation in Poznan was establishing the Faculty of Animation in 2014, Maciej Ćwiek being appointed its dean, Piotr Muszalski its vice dean and Miłosz Margański head of the Animation Department[13]. The aim of establishing a new faculty was to set up the first Polish academic structure in which students could acquire interdisciplinary competences, knowledge and experience in the field of widely approached design and realization of a moving image where the main creative instrument is the process of animation itself. The Faculty of Animation included studios and courses of the Animation Department.

In October 2016 started 37th academic year, offering students a wide range of the ways to encounter the secrets of the art of animation. Versatile and rich teaching achievements of its pedagogues have become a significant and constant element of teaching at the Poznan University of Arts. Students' artistic successes at festivals and film screenings are living proof of their knowledge and skills acquired in the course of their studies. Hence, animation is very popular among future students. Another generation of teaching and scholarly staff introduces students into the 21st century which guarantees constant development of this area within the walls of the University of Arts in Poznań.

12 *Uchwała Senatu ASP w Poznaniu nr 87/2011/2012* z dnia 22.06.2012.

13 *Uchwała Senatu UAP nr 57/2013/2014* z dnia 13.06.2014.

Zbigniew Rybczyński w Katedrze Animacji w Poznaniu, 2009 r.
/ Zbigniew Rybczyński at the Department of Animation in Poznan, 2009. *Od lewej / From left to right:* Tomasz Tobolski, Zbigniew Rybczyński, Hieronim Neumann, Jacek Adamczak, Maciej Ćwiek

Plener Katedry Animacji, 2014 r. / Open Air Workshop of the Department of Animation, 2014
Dom plenerowy UAP w Skokach / Open Air Workshop House in Skoki

Egzamin dyplomowy studentów Katedry Animacji
/ Examination of the Department of Animation students' diploma works
Centrum Kultury Zamek / Culture Centre Zamek; Nowe Kino Pałacowe, Poznań 2015 r.
Na pierwszym planie / In the foreground: Hieronim Neumann

Absolwenci – Animacja

Graduates – Animation

1977

Hieronim Neumann ///

1983

Wiesław Bober ///

1984

Maciej Ćwiek ///
Aleksandra Korejwo ///

1986

Iwona Urban ///

1987

Jacek Olszlegier ///
Wojciech Pakmur ///

1990

Jacek Adamczak ///

1992

Dorota Maciejewska ///

1993

Piotr Muszalski ///
Artur Wrotniewski ///

1994

Tomasz Tobolski ///

1995

Łukasz Jankowski ///
Monika Martini-Madej ///
Krystyna Łuczak ///

1996

Renata Handziewicz ///

1997

Paweł Walicki ///
Bartosz Hildebrański ///
Joanna Migodzińska ///
Robert Mleczko ///
Zuzanna Lewandowska ///
Angelina Janas ///
Danuta Kurasz ///

1998

Marcin Sztukiewicz ///

1999

Piotr Maciejewski ///

2000

Agnieszka Borkowska ///
Andrzej Gosieniecki ///

2001

Agnieszka Bilska ///
Katarzyna Piórek ///

2002

Wojciech Hoffmann ///
Dobromił Nosek ///
Krzysztof Rogulski ///

2003

Mariusz Harmasz ///
Anna Kadukowska ///
Joanna Kożuch ///
Agata Mantaj ///
Inga Michałowska ///
Joanna Polak ///
Natalia Wilkoszewska ///

2004

Piotr Białczak ///
Magdalena Deput ///
Edyta Mazurczuk ///
Aleksandra Schulz ///

2005

Wojciech Bąkowski ///
Sylwia Dudzic ///
Agata Mantaj ///
Agnieszka Szczęśniak ///

2006

Ryszard Izydorczak ///
Arkadiusz Nowakowski ///
Krzysztof Rusinek ///
Zofia Strzelecka ///

2007

Dawid Borkiewicz //
Łukasz Cywiński //
Jakub Karlewicz //
Monika Kuczyniecka ///
Dariusz Sienkiewicz //
Jakub Szymański ///

2008

Anna Bigos //
Karolina Jankowska //
Tomasz Junik //
Zofia Mikucka //
Bartłomiej Osses //
Ewa Pazera //
Marcin Piasecki //
Marzena Smolińska ///

2009

Marta Chmielarz //
Artur Chochowski ///
Małgorzata Cieślik //
Bogna Łukomska //
Agnieszka Pokrywka ///
Bożena Stankiewicz ///
Agnieszka Wielgosz //

2010

Patryk Grochowicki /
Zuzanna Florkowska /
Milena Kowalska /
Kornelia Krajewska /
Karol Wieczorkiewicz /

Szymon Kabała ///
Cezary Kwaśny ///
Miłosz Margański ///
Michał Nabzdyk //
Paweł Prewencki ///
Agata Prętka ///
Robert Proch ///
Ewelina Stefańska ///
Andrzej Szych ///
Beata Śmigielska ///

2011

Maciej Klim /
Michał Kłopot /
Maja Tetłak /
Martyna Wróblewska /

Jarosław Danilenko ///
Justyna Kendzia //
Aleksandra Kołosowska ///
Tomasz Kwiatkowski //
Marek Lasota //
Jowita Łazarska ///
Karol Łukasiewicz ///
Zofia Mikołajczak ///
Łukasz Nowak //
Anna Skotarczyk ///
Maciej Sroczyński //
Magdalena Szczurzewska ///
Aleksandra Szmida ///

2012

Zuzanna Dąbrowska /
Karolina Jacewicz /
Sebastian Łukaszuk /
Małgorzata Wojtkowiak /

Zuzanna Florkowska //
Patryk Grochowicki //
Łukasz Kędziora ///
Paweł Krupski //
Ewa Sobiecka ///

2013

Gabriel Adamiak /
Maciej Fechner /
Michał Łajca /
Daniel Kłos /
Mikołaj Saar-Kozłowski /
Agnieszka Waszczeniuk /
Paulina Wyrt /
Arkadiusz Zub /

Piotr Bałabuch //
Michał Figas //
Mariusz Kołodziejczak //
Hanna Kotlarska //
Bartosz Ratajczyk //
Maciej Szajkowski //
Krzysztof Zdanowski //

2014

Mateusz Gudel /
Kamil Helbin /
Tomasz Pilarski /
Agata Marcinkowska /
Patrycja Majewska /
Krzysztof Raczkowski /
Dominika Szymanek /

Olga Beyga //
Patryk Bychowski //
Jędrzej Herwart //
Hanna Lisowska //
Konrad Moszyński //
Maciej Włodarczyk //

2015

Anna Chrzanowska /
Paweł Jastrzembski /
Maria Kulpa /
Klaudia Tabor /
Dorota Skupniewicz /
Marta Wiktorowicz /

Urszula Kasperska //
Paulina Wyrt //
Maciej Fechner //
Mikołaj Saar-Kozłowski //
Magdalena Zielińska //
Michał Zwieruho //

2016

Olga Brańska /
Daria Kruszka /
Grzegorz Leszczyński /
Alicja Leszyńska/
Robert Pławski /
Adriana Pulit /
Jakub Wojciechowski /

Mateusz Gudel //
Kamil Helbin //
Krzysztof Raczkowski //
Dominika Szymanek //
Agnieszka Waszczeniuk //
Małgorzata Wojtkowiak //

/ studia pierwszego stopnia – licencjackie
// studia drugiego stopnia – magisterskie
/// studia jednolite – magisterskie

Absolwenci, których promotorami artystycznej części pracy dyplomowej byli pedagodzy Katedry Animacji.

// studia drugiego stopnia – magisterskie, Wydział Grafiki i Komunikacji Wizualnej UAP
/ studia pierwszego stopnia – licencjackie, Wydział Edukacji Artystycznej UAP
// studia drugiego stopnia – magisterskie, Wydział Edukacji Artystycznej UAP
/// studia jednolite – magisterskie, Wydział Edukacji Artystycznej UAP

Lukasz Jankowski
Oddalenie / Moving Away
Dyplom – 1995

Angelina Janas
Rapatapatoja / Rapatapatoja
Dyplom – 1997

Natalia Wilkoszewska
Muka / Muka
Dyplom – 2003

Monika Kuczyniecka
Tramwaj / Tram
Dyplom – 2007

Szymon Kabała
Reset / Reset
Dyplom – 2010

Arkadiusz Zub
Kopalnia Wujek / The Wujek Coal Mine
Dyplom – 2013

Marta Wiktorowicz
Czarna wołga / Black Volga
Dyplom – 2015

Jakub Wojciechowski
Wstawać / Get up
Dyplom – 2016

prof. dr hab. **Jacek Adamczak**
prof. zw. UAP

Ur. w 1955 r. w Poznaniu. Reżyser, grafik, animator, scenarzysta. Ukończył studia w Państwowej Wyższej Szkole Sztuk Plastycznych w Poznaniu (obecnie Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu) na Wydziale Wychowania Plastycznego. Od 1990 r. pracownik naukowo-dydaktyczny poznańskiej uczelni. Kierownik I Pracowni Animacji na Wydziale Animacji. Prodziekan Wydziału Komunikacji Multimedialnej (2003–2008), prorektor ds. studenckich (2008–2016). W l. 1982–2001 realizator filmów w Telewizyjnym Studiu Filmów Animowanych w Poznaniu, od 2001 r. do dzisiaj reżyser współpracujący z TV Studiem Filmów Animowanych sp. z o.o. w Poznaniu. Specjalizuje się w różnorodnych technikach animacji rysunkowej. Twórczość skierowana głównie do młodego odbiorcy. Laureat nagród i wyróżnień na festiwalach krajowych i zagranicznych (m.in. w Krakowie, Poznaniu, Kairze, Chicago). Członek Stowarzyszenia Filmowców Polskich.

Born in 1955 in Poznań, director, graphic artist, animator, screenplay writer. Graduate of the State Higher School of Fine Arts in Poznan (The University of Arts in Poznan now). Academic teacher since 1990. Head – master of Studio of Animation I at the Faculty of Animation. Vice Dean of The Faculty of Multimedia Communication (2003–2008), Vice Rector for Students (2008–2016). Worked over animations realizations at Telewizyjne Studio Filmów Animowanych w Poznaniu (Television Film Animation Studio in Poznań) in betwenn 1982–2001.
Since 2001 until now, director cooperating with TV Studio Filmów Animowanych so. z o.o. w Poznaniu (TV Studio of Animated Films in Poznan LLC). Specialized in different techniques of drawing animation. Author of films mainly for young spectators. Laureate of awards and special awards of national and international festivals (Cracow, Poznań, Cairo, Chicago). Member of the Polish Filmmakers Association.

Filmografia / Cinematography: *.!?* [*Kropka, wykrzyknik, znak zapytania*] (wspólnie z Maciejem Ćwiekiem; 1989), *Kuplety toreadora* (1990), *Eine kleine Nachtmusik. Rondo. Allegro* (1991), *Wspomnienia z Alhambry* (1992), *Eine kleine Nachtmusik. Allegro* (1993), *Eine kleine Nachtmusik. Menuetto. Allegretto* (1993), *Eine kleine Nachtmusik. Romanze. Andante* (1995), *Eine kleine Nachtmusik. Serenada* (1996), *O wielkim wstydzie* (1998), *Szklana góra* (2002), *O kowalu i diable* (2004), *Król kruków* (2008), *Poznańskie koziołki* (wspólnie z Januszem Gałązkowskim; 2009), *Jak szukaliśmy Lailonii* (2011), *O drwalu i diable* (2015), *Kamień na dnie jeziora* (2017).

Jerzy Armata

Krytyk filmowy i muzyczny. Redaktor naczelny „Magazynu Filmowego". Wiceprzewodniczący Koła Piśmiennictwa Stowarzyszenia Filmowców Polskich. Selekcjoner i juror wielu festiwali filmowych. Dyrektor artystyczny Tarnowskiej Nagrody Filmowej. Wykładowca Szkoły Wyższej Psychologii Społecznej w Warszawie. Autor licznych artykułów prasowych, audycji telewizyjnych i radiowych, a także książek o tematyce filmowej, zwłaszcza poświęconych filmowi animowanemu. Odznaczony medalem „Zasłużony Kulturze – Gloria Artis" (2013). Laureat Platynowych Koziołków 33. Międzynarodowego Festiwalu Filmów Młodego Widza „Ale Kino!" w Poznaniu (2015).

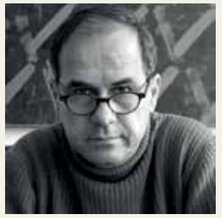
Film and music critic. Head – master editor of Film Magazine. Vice Chair of Literacy Club of the Polish Filmmakers Association.
Art Director of the Tarnów Film Award. Lecturer of Szkoły SWPS University of Social Sciences and Humanities in Warsaw. Author of numerous articles, mainly focusing over animated film. Decorated with Medal for Merit to Culture – Gloria Artis in 2013. Laureate of Platinum Goats of the International Young Audience Film Festiwal "Ale Kino" in 2015.

prof. dr hab. **Stefan Czyżewski**
prof. zw. UŁ

Ur. w 1953 r. Operator filmowy, kulturoznawca. Absolwent filmoznawstwa na Uniwersytecie Łódzkim (1977), Wydziału Operatorskiego Państwowej Wyższej Szkoły Filmowej, Telewizyjnej i Teatralnej (1980) i North American Studies Center przy Uniwersytecie Łódzkim (1996). Realizator zdjęć do wielu filmów dokumentalnych, fabularnych, oświatowych, teatrów TV, seriali i programów telewizyjnych – łącznie ponad 100 tytułów. Laureat 16 nagród krajowych i zagranicznych dla filmów. Współpracował z reżyserami, m.in.: W. Drymerem, A. Górną, T. Junakiem, K. Nawrocką, G. Królikiewiczem, H. Klubą, M. Kuberą, P. Hubenką, J. Wrightem. Autor ponad 60 publikacji naukowych, m.in. w pismach: „Dyskurs", „Fotografia", „Camer@obscura", „Kamera. Film & Tv", „Images", „Pozytyw", „FilmPro", oraz w wielu wydaniach zbiorowych i tomach pokonferencyjnych.

Zainteresowania naukowe: zagadnienia warsztatowe związane z realizacją obrazu filmowego, problemy estetyczne wizualnej strony dzieła filmowego w aspekcie elementów konstruujących obraz ekranowy, a także problematyka teorii mediów obrazowych jako systemów komunikacji, ze szczególnym uwzględnieniem fotografii.

Born in 1953. Cinematographer, cultural theorist, Graduate of Filmknowledge program at Łódź Uniwersytet (1977). Faculty of Cinematography of the State Higher Film, Television and Theatre School in 1980 and North American Studies Center at Łódź Uniwersytet in 1996.
Cinematography for documentary, drama, science, television theatre, tv series and television programs, over 100 titles. Holder of 16 national and international awards. Cooperated with W. Drymer, A. Górna, T. Junak, K. Nawrocka, G. Królikiewicz, H. Kluba, M. Kubera, P. Hubenka, J. Wright.
Scientific interests – questions regarding film image realization, aesthetic problems of the visual layer of the film masterpiece in relation to construction elements of cinema image as well as the theory of imagining media as a communication systems, mostly particularly: photography.
Author of over 60 scientific publications, among others: "Dyskurs", "Fotografia", "Camer@obscura", "Kamera. Film & Tv", "Images", "Pozytyw", "FILMPRO", as well as numerous group publications and post conference publications.



prof. dr hab. **Maciej Ćwiek**
prof. zw. UAP

Ur. w 1960 r. Reżyser, grafik, animator, scenarzysta, producent filmowy. Absolwent Wydziału Malarstwa, Grafiki i Rzeźby Państwowej Wyższej Szkoły Sztuk Plastycznych w Poznaniu w 1984 r. (obecnie Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu). W l. 1984–2001 realizator filmów w Telewizyjnym Studiu Filmów Animowanych w Poznaniu. Od 1992 r. kieruje własnym studiem animacji komputerowej. Od 1984 r. pracownik naukowo-dydaktyczny poznańskiej uczelni. Kierownik III Pracowni Animacji na Wydziale Animacji. Prodziekan Wydziału Komunikacji Multimedialnej (2008–2014), od 2014 r. dziekan Wydziału Animacji UAP.

Born in 1960. Director, graphic artists, animator, set designer, film producer. Graduate of the Faculty of Painting, Graphic Arts and Sculpture of the State Higher School of Fine Arts in Poznan (now the University of Arts in Poznan) in 1984.
Works over films realization in between 1984–2001 at television Studio of Animated Films in Poznan. Runs his own Studio of Computer Animation since 1992. Since 1984 an academic teacher at the University of Arts in Poznan. Head – master of the Studio of Animation III at the Faculty of Animation. Vice Dean of the Faculty of Multimedia Communication (2008–2014).
Dean of the Faculty of Animation since 2014.

Filmografia / Cinematography: *Stomp* (1984), *Model* (1986), *Video-disc* (1986), *Neonowa krowa* (1987), *Cuda i dziwy* (1988), *Wilki* (1989), *.!?* [*Kropka, wykrzyknik, znak zapytania*] (wspólnie z Jackiem Adamczakiem; 1989), *Badinerie* (1989), *Kukułka* (1990), *Divertimento presto KV 138* (1992), *Stary zamek* (1992), *Magritte* (wspólnie z Hieronimem Neumannem; 1995), *Pejzaże. Mazurek e-moll* (1995), *Wideoklip v. 4.0* (2006), *Walc cis-moll* (2006), *Podróż* (2007), *Ulica* (2012).

prof. dr hab. **Zbigniew Kozub**
prof. ndzw. UAP

Ur. w 1960 r. w Szczecinie. Kompozytor, organista. Studiował w klasie kompozycji Floriana Dąbrowskiego w Akademii Muzycznej w Poznaniu, którą ukończył w 1985 r. Obecnie profesor nadzwyczajny na tej uczelni, gdzie prowadzi klasę kompozycji i kieruje Katedrą Kompozycji na Wydziale Kompozycji, Dyrygentury, Teorii Muzyki i Rytmiki. W l. 1992–1999 prezes poznańskiego oddziału Związku Kompozytorów Polskich. Od 1991 r. związany z Uniwersytetem Artystycznym w Poznaniu, kierownik Pracowni Warstwy Audytywnej na Wydziale Animacji. Laureat dziewięciu nagród w konkursach kompozytorskich oraz nagrody specjalnej Festiwalu Filmów Fabularnych i Telewizyjnych dla Dzieci i Młodzieży w Poznaniu (1992).

Filmografia: muzyka do filmów w reż. Jacka Adamczaka: *O wielkim wstydzie* (wg Leszka Kołakowskiego; 1998), *Szklana góra* (2002), *O kowalu i diable* (2004), *Król kruków* (2008), *Poznańskie koziołki* (trylogia, 2007–2009), *Jak szukaliśmy Lailonii* (2011), *O drwalu i diable* (2015), *Kamień na dnie jeziora* (2017), w reż. Anny Dudek (dla brytyjskiej sieci TV S4C): *The Flower of the Fern* (2002), *The Story of Flax* (2003), oraz do kilkudziesięciu studenckich filmów dyplomowych UAP w Poznaniu.

Born in 1960 in Szczecin, Composer, organist. Studies majored in composition class of Florian Dąbrowski at Music Academy in Poznan. Graduates in 1985. Currently professor of the Music Academy in Poznan. Runs composition class and works as the head manager of the Department of Composition. Works at the University of Arts in Poznan since 1994. Head master of the Studio of Audio Layer of the Faculty of Animation. Laureate of 9 awards at composition competitions also specially awarded at "Ale kino" Festival in 1992.
Cinematography: Music for films directed by Jacek Adamczak: *O wielkim wstydzie* (according to Leszek Kołakowski; 1998), *Szklana Góra* (2002), *O kowalu i diable* (2004), *Król Kruków* (2008), *Poznańskie Koziołki* (trilogy, 2007–2009), *Jak szukaliśmy Lailonii* (2011), *O drwalu i diable* (2015), *Kamień na dnie jeziora* (2016), and Anna Dudek (for British TV network S4C): *Flower of Fern* (2002), *History of Flax* (2003), and several dozen University of Arts in Poznan students diploma films.

dr **Mariusz Frukacz**

Ur. w 1976 r. Doktor nauk technicznych, pracuje w ETH Zürich. Krytyk filmu i animacji, kurator pokazów filmowych w kraju i za granicą, do 2013 r. wicedyrektor Ogólnopolskiego Festiwalu Autorskich Filmów Animowanych OFAFA w Krakowie. Członek Stowarzyszenia Filmowców Polskich i Międzynarodowego Stowarzyszenia Twórców Filmu Animowanego (ASIFA), w l. 2012–2014 kierował ASIFA Poland. Współzałożyciel i redaktor międzynarodowego magazynu poświęconego animacji „Homo Felix", publikuje m.in. w pismach: „Ekrany", „Cinepur", „ASIFA Magazine", „Kino" oraz w portalu internetowym culture.pl. Redaktor działu „Animacja" w *Tekstyliach bis. Słowniku młodej polskiej kultury.* Współautor książek: *Polski film animowany, Polish Cinema Now!* oraz *Wunderkamera. Kino Terry'ego Gilliama,* redaktor antologii DVD *Akcja animacja. Filmy najnowsze,* autor zbioru wywiadów z polskimi twórcami animacji *24 klatki na sekundę. Rozmowy o animacji.*

Born in 1976. Dr of technical sciences, work at ETH Zurich. Animation and film critic, curates movies shows in Poland and abroad, deputy director of the Ogólnopolskiego Festiwalu Autorskich Filmów Animowanych OFAFA in Cracow (National Festival of Amateurs Animated Films OFAFA). Member of the Polish Filmmakers Association and ASIFA (International Animated Film Association). Head manager of Polish ASIFA since 2012 for 2 years. Co-creator and head editor of international magazine dedicated to animation. Publishes among in: „Ekrany", „Cinepur", „ASIFA Magazine", „Kino" and culture.pl. Editor of Animation section of „Tekstylia Bis. Słownik młodej polskiej kultury". Co-author of books: „Polski film animowany", „Polish Cinema Now!", „Wunderkamera. Kino Terry'ego Gilliama", editor of DVD anthology of „Akcja animacja. Filmy najnowsze". Author of the book: „24 klatki na sekundę. Rozmowy o animacji".

dr hab. **Wojciech Hoffmann**
ad.

Absolwent Akademii Sztuk Pięknych w Poznaniu, studiował w Academie Minerva w Groningen w Holandii. W l. 2002 i 2003 laborant w Katedrze Intermediów ASP w Poznaniu. W l. 2003-2016 asystent w II Pracowni Animacji na Wydziale Animacji UAP. Profesor wizytujący Tecnológico de Monterrey, Queretaro w Meksyku w 2013 r. Od 2009 r. dyrektor Centrum Sztuki Współczesnej przy Starym Rynku w Poznaniu w Skansenie Miniatur w Pobiedziskach. Członek Stowarzyszenia Filmowców Polskich. Działał na polu VJ-ingu, audio-artu, dając koncerty i budując obiekty dźwiękowe. Koncertował jako VJ z grupą Loco Star. Twórca filmów animowanych i eksperymentalnych, instalacji interaktywnych oraz performance'ów audiowizualnych prezentowanych w Polsce, Austrii, Niemczech, Holandii, Wielkiej Brytanii, Francji, Stanach Zjednoczonych, Serbii i Chorwacji. Realizator kilkunastu teledysków, w tym do projektów: Maximum Balloon (DGC Records), Baaba Kulka (Mystic Production), dla zespołów: Skalpel (PlugAudio), Ścianka (BMG), Pidżama Porno i Strachy na Lachy oraz dla Paula Wirkusa i Roberta Brylewskiego.

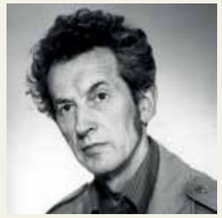
Studied at the Academy of Fine Arts in Poznan (University of Arts in Poznan now) and Academie Minerva in Groningen in Holland. Worked at the Laboratory at the Intermedia Department of the Academy in 2002 and 2003. Visiting Profesor at Tecnológico de Monterrey, Queretaro in Mexico, in 2013. Head Manager of the Centrum Sztuki Współczesnej at Old Town Market in Poznań in Skansenie Miniatur in Pobiedziska. Member of Polish Filmmakers Association. Performed as VJ in the filed of audioart giving concerts and designing sound objects. Gave concerts as VJ together with Loco Star. Presented his films, objects, performance and works in Poland and abroad in Austria, Germany, Holland, United Kingdom, France, USA, Serbia and Croatia. Author of several video clips among others for: Maximum Balloon (DGC Records), Skalpel (PlugAudio), Baaba Kulka (Mystic Production), Ścianka (BMG), Paul Wirkus, Robert Brylewski, Pidżama Porno i Strachy na Lachy.

dr **Miłosz Margański**
ad.

Ur. w 1981 r. Absolwent Wydziału Komunikacji Multimedialnej Akademii Sztuk Pięknych w Poznaniu (obecnie Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu). Zakończył studia w 2010 r., realizując film w Pracowni Animacji prof. Jacka Adamczaka. Od 2010 r. asystent w III Pracowni Animacji. Od 2014 r. kierownik Katedry Animacji na Wydziale Animacji UAP. Zajmuje się filmem interaktywnym, grami komputerowymi, VR, nowoczesnymi technologiami.

Born in 1981. Graduate of the Faculty of Multimedia Communication of the Academy of Fine Arts in Poznan (the University of Arts in Poznan now). Graduated in 2010 at Prof. Jacek Adamczak Studio. Works as an assistant in Studio of Animation III. Head – master of the Department of Animation at the Faculty of Animation of the University of Arts in Poznan since 2015. Interested in interactive film, computer games, VR, contemporary technologies.

Filmografia / Cinematography: *3 is a magic number, Rytmy miasta, Poniedziałek...* (2007), *Placówka, Miasto* (2008), *VIP* (2009), *Virtual?Reality* (2009), *Babel* (2010), *Ars moriendi* (2014).



prof. **Kazimierz Urbański**
Ur. w 1929 r. w Święciechowej. Zm. w 2015 r. Reżyser, scenograf, autor spektakli audiowizualnych, wybitny pedagog. Współtwórca polskiej szkoły animacji.
W 1956 r. ukończył Wydział Scenografii w Krakowskiej Akademii Sztuk Pięknych. W l. 1956–1958 studiował w Wyższej Szkole Rzemiosł Artystycznych w Pradze. Pomysłodawca, założyciel (w 1957 r.) i kierownik (do 1972 r.) pionierskiej Pracowni Rysunku Filmowego w Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie. W 1966 r. wraz z grupą studentów powołał do życia krakowską filię warszawskiego Studia Miniatur Filmowych, którą kierował do 1969 r. W 1974 r. placówka uzyskała niezależność jako Studio Filmów Animowanych w Krakowie. W l. 1972–1973 kierownik Podyplomowego Seminarium Plastyki Kinetycznej Wyższej Szkoły Rzemiosł Artystycznych w Zurychu. W l. 1973–1982 prowadził Pracownię Projektowania Plastycznego dla Filmu i Telewizji w Podyplomowym Studium Scenografii ASP w Warszawie.
W l.1980–2002 wykładowca Państwowej Wyższej Szkoły Sztuk Plastycznych w Poznaniu (obecnie Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu), twórca pierwszej w historii uczelni Pracowni Filmu Animowanego.
W l. 1979–1996 reżyser w Telewizyjnym Studiu Filmów Animowanych w Poznaniu. W l. 1994–2000 wykładowca animacji w Państwowej Wyższej Szkole Filmowej, Telewizyjnej i Teatralnej w Łodzi.

Born in 1929 in Święciechowa, died on January 18th, 2015. Director, set designer, author of audiovisual plays. Co-creator of polish school of animation. Graduate the faculty of Scenography of the Academy of Fine Arts in Cracow in 1956. Studied at Higher School of Artistic Crafts in Prague since 1956 until 1958. Established the Studio of Film Drawing at Academy of Fine Arts in Cracow in 1957 and conducted until 1972. Together with a group of studnts established Cracow branch of the Warsaw's Studio of Film Miniatures in 1966 that he conducted until 1969
In 1974 studio became independent and called The Studio of Animated films in Cracow. The studio became one of the most important centres of animation in Poland. Held the post of a Head-master at the post diploma seminar of kinetic plasticity at Higher School of Crafts in Zurich (1972–1973). Conducted the studio of plastic design for film and television at post-diploma studio of scenography of the Academy of Fine Arts in Warsaw (1973–1982). Works at the State Higher School of Fine Arts in Poznan (the University of Arts in Poznan now) since 1980 where he established first, in the history of the University, Studio of Animated Film. In cooperation with the University of Arts in Poznan until 2002.
Worked as director at the Television Studio of Animated Films in Poznan (1979–1996). Gave lectures in animation at State Higher school of Film, Television and Theatre in Łódź (1994–2000).

Filmografia / Cinematography: *Romanca* (1960), *Gips – romanca* (1960), *Igraszki* (1962), *Materia* (1962), *Diabły* (1963), *Moto-gaz* (1963), *Pamiętnik filatelisty* (1964), *Słodkie rytmy* (1965), *Na krakowskim Rynku* (1965), *Czar kółek* (1966), *Tren zbója* (1967), *Rezerwat* (1968), *Humane Vitae* (1969), *Arytmia* (1980), *Demony* (1981), *Lunapark* (1989), *Witkacego wywoływanie duchów* (1989), *Taniec szkieletów. Dance macabre* (wspólnie z Aleksandrą Korejwo; 1990), *Koncert fortepianowy C-dur Andante KV 467* (1991), *Hans Memling. Sąd Ostateczny* (1994), *Nokturn c-moll op. 48 nr 1* (1996).

dr hab**. Piotr Muszalski**
prof. ndzw. UAP
Ur. w 1960 r. Absolwent Wydziału Malarstwa, Grafiki i Rzeźby Państwowej Wyższej Szkoły Sztuk Plastycznych w Poznaniu (obecnie Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu). Reżyser, scenarzysta, animator, autor scenografii filmowych. Dyplom w 1993 r. w Pracowni Filmu Animowanego prof. Kazimierza Urbańskiego. W l. 2008–2014 kierownik Katedry Animacji. Od 2014 r. prodziekan Wydziału Animacji. Kierownik Pracowni Animacji Materii, w której realizowane są filmy w technikach materii sypkiej, wycinanki, plastelinowej oraz płynnej farby, tworzone bezpośrednio pod kamerą. Wykładowca historii i teorii animacji. W l. 1993–2000 współpracownik Telewizyjnego Studia Filmów Animowanych w Poznaniu.
Członek Stowarzyszenia Filmowców Polskich. Twórca filmów prezentowanych na ponad 120 festiwalach, przeglądach i pokazach. Zajmuje się archeologią kina, iluzją optyczną, historią animacji, a zwłaszcza okresem przedkinematograficznym.

Born in 1960. Graduate of the Faculty of Painting, Graphic Arts and Sculpture of the State Higher School of Fine Arts in Poznan (the University of Arts in Poznan now). Director, set designer, animator, author of films scenography. Diploma in the Studio of Animated Film of Prof. Kazimierz Urbański. Head – master of the Department of Animation since 2008 for 6 years. Since 2014 Vice Dean of the Faculty of Animation. Head – master of the Studio of Matter Animation where films are made in the technique of powder matter, scrapper animation, plasticine as well liquid technique, paint being captured right underneath the camera. Lectures in the field of theory and history of animation. Cooperated with the Television Studio of Animated Films for 7 years since 1993. Member of Polish Filmmakers Association. His films were presented at over 120 festivals, reviews and shows. Involved into cinema archaeology, optical illusion, history of animation and most of the before the cinematograph times.

Filmografia / Cinematography: *Toccata d-moll* (1994), *Gustav Klimt* (1996), *The Way of the Buddha* (1997), *Jak bóg Maior utracił tron* (1999).

prof. dr hab. **Hieronim Neumann**
prof. zw. UAP
Ur. w 1948 r. w Poznaniu. Dyplom w 1977 r. z projektowania graficznego ze specjalizacją komunikacja wizualna w Państwowej Wyższej Szkole Sztuk Plastycznych w Poznaniu (obecnie Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu). Projektant i reżyser w Studiu Małych Form Filmowych „Se-Ma-For" w Łodzi (1977–1982) oraz w Telewizyjnym Studiu Filmów Animowanych w Poznaniu (1981–2001). Od 1985 r. pedagog w ASP w Poznaniu, od 1993 r. kierownik II Pracowni Animacji na tej uczelni. W l. 1990–1991 profesor wizytujący w Pracowni Podstaw Komunikacji Wizualnej i Filmu Animowanego na Wydziale Sztuk Pięknych Uniwersytetu Bilkent w Ankarze.
Od 2000 r. prowadzi również Pracownię Filmu Animowanego w ASP w Warszawie.

Born in 1948 in Poznan. Diploma in graphic design specializing in visual communication at State Higher School of Fine Arts in Poznan in 1977 (the University of Arts in Poznan now). Designer and director at SEMAFOR Studio Małych form Filmowych in Łódź (Studio of Small Film Forms) 1977–1982, designer and director at Polish Television – Television Studio of Animated Films in Poznan (1981–2001). Academic teacher at the Academy of Fine Arts in Poznan since 1994, head- master of the Studio of Animation II. Visiting professor at the Studio of Elementary Visual Communication and Animated Film of the Faculty of Fine Arts of the Bilkent University in Ankara (1990–1991). Head – master of the Studio of Animated Film at the Academy of Fine Arts in Warszaw since 2000.

Filmografia / Cinematography: *Wyliczanka* (1977), *5/4* (1979), *Blok* (1982), *Figa* (1982), *Katar* (1984), *Galapagos* (1985), *Zdarzenie* (1987), *Lot trzmiela* (1993), *Magritte* (wspólnie z Maciejem Ćwiekiem; 1995), *O zabawkach dla dzieci* (1999), *Remote control* (2002), *Zoopraxiscope* (2005).

mgr **Paweł Prewencki**
as.
Ur. w 1983 r. w Kołobrzegu. W l. 2003–2005 studia w zakresie projektowania wnętrz na Wydziale Wzornictwa Przemysłowego w Koszalinie. Absolwent animacji (studia w l. 2005–2010) na Wydziale Komunikacji Multimedialnej Akademii Sztuk Pięknych w Poznaniu (obecnie Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu). Pracował jako asystent na Politechnice Koszalińskiej w pracowni rysunku prowadzonej przez prof. dr hab. Elżbietę Kalinowską-Motkowicz. Od 2013 r. asystent w I Pracowni Filmu Animowanego na Wydziale Animacji UAP.
W 2015 r. laureat stypendium programu „Młoda Polska" przyznawanego przez Ministra Kultury RP.
Od 2012 r. prowadzi firmę Fifne Studio, zajmującą się produkcją filmów animowanych, grafiką użytkową oraz wizualizacjami 3D. Laureat nagród i wyróżnień na festiwalach krajowych i zagranicznych. Projekcja filmów na ok. 200 festiwalach i pokazach krajowych i międzynarodowych.

Born in 1983 in Kołobrzeg. Studied Interior Design at University of Technology at the Faculty of Industrial Design for 2 years. Afterwards studied animation at the Faculty of Multimedia Communication of the Academy of Fine Arts in Poznan (The University of Arts in Poznan now), 2005 – 2010. Laureate of the "Młoda Polska" (Young Poland) scholarship given by the Minister of Culture of the Republic of Poland in 2015. Since 2012 runs Fifne Studio company involved in making animations, graphics, 3D computer images. Laureate of awards and special awards of national and international festivals. His films were screened at about 200 national and international festivals and shows.

Filmografia / Cinematography: *Rytmy miasta* (2006), *Nocny expres* (2006), *Cultivation* (2007), *Bird's Song* (2007), *Co się dzieje, gdy dzieci nie chcą jeść zupy* (2010), *Hoot and Hollach* (2012), *Plaża* (2013).

mgr **Janusz Tatarkiewicz**
st. wykł.
Ur. w 1960 r. w Poznaniu. Reżyser, operator, fotograf. Autor zdjęć do filmów dokumentalnych, reklamowych i teledysków. Absolwent Wydziału Komunikacji Multimedialnej Akademii Sztuk Pięknych w Poznaniu (obecnie Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu) w zakresie fotografii. W l. 1979–1986 związany z Telewizją Polską. Od 1989 r. zatrudniony w PWSSP w Poznaniu. Obecnie starszy wykładowca na Uniwersytecie Artystycznym w Poznaniu.

Born in 1960 in Poznan. Director and director of photography for documentary films, television advertisements, video clips. Graduate of the Faculty of Multimedia Communication of the Academy of Fine Arts in Poznan majoring in Photography (the University of Arts in Poznan now). Cooperated with Polish Television since 1979 until 1986. Worked at State Higher School of Fine Arts in Poznan (University of Arts in Poznan now) since 1989. Lecturing in the post of senior lecturer at the University of Arts in Poznan.

Ważniejsze realizacje / Major works:
17-odcinkowy serial publicystyczny *Powiększenie* (wspólnie z Józefem Kowalewskim; 1986–1988); filmy dokumentalne: *Rodakowski w Poznaniu* (1994), *Miasto plakatów* (1995), *Dziwaczka* (1995), *Ludzie i Kościół* (wspólnie z Ewą Górską-Tatarkiewicz; 1999–2000), 16-odcinkowy serial *Tajemnice Watykanu* (2005–2006), *Lump* (2007), *Jean Michele Jarre w Stoczni Gdańskiej* (2007), *Sztuka i wiara* (2012); fabularyzowane filmy dokumentalne: *Testimony* (2007), *Krzyżacy* (2011), *Habit i zbroja* (2016); album fotograficzny *Sztuka i wiara. Skarby Watykanu* (wspólnie z Arturo Mari; 2012).

dr hab. **Maja Wolna**
ad.
Ur. w 1980 r. Dyplom w Pracowni Drzeworytu na Wydziale Grafiki Akademii Sztuk Pięknych w Poznaniu (obecnie Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu).
Od 2005 r. asystentka na Wydziale Grafiki i Komunikacji Wizualnej w Pracowni Plakatu. Od 2012 r. na stanowisku adiunkta prowadzi samodzielnie zajęcia z Projektowania Graficznego na kierunku Animacja.
Od 2016 r. prowadzi Pracownię Grafiki Filmowej na Wydziale Animacji UAP. Pracuje również w Wyższej Szkole Informatyki Stosowanej i Zarządzania WIT w Warszawie na Wydziale Grafiki oraz w Wyższej Szkole Fotografii w Warszawie. Laureatka międzynarodowych konkursów, m.in. nagrodzona Złotym Medalem w kategorii plakatów ideowych na 22. Międzynarodowym Biennale Plakatu w Warszawie. Uczestniczka wystaw grupowych i indywidualnych w Polsce i za granicą. Prowadzi warsztaty w zakresie grafiki w Polsce, a także poza granicami kraju (Finlandia – Helsinki). Współpracuje m.in. z „Gazetą Wyborczą". Angażuje się w działania skupione na problemach społecznych, zwłaszcza dotyczących przemocy, wolności i praw człowieka. Plakaty, ilustracje, kolaże, obrazy stanowią część jej artystycznej pracy. Czerpiąc z doświadczeń w zakresie grafiki, eksperymentuje z nowymi projektami wykorzystującymi nowe środki wyrazu artystycznego.

Born in 1980. Diploma at Woodcut Studio of the Faculty of Graphic Arts of the Academy of Fine Arts in Poznan (the University of Arts in Poznan now). Lectures as an assistant at Poster Studio of the Faculty of Graphic Arts and Visual Communication since 2005. Since 2013 academic tutor provides lecturing in graphic design for animation students. Since 2016 runs the Studio of Film Graphics at the Faculty of Animation of the University of Arts in Poznan. Works also at Warsaw School of Information Technology at the Faculty of Graphic Arts and also at Wyższej Szkole Fotografii in Warsaw. Laureate of international competitions (among others: Golden Medal in the category of Ideological Poster of the 22nd International Poster Biennial in Warsaw). Participates in group and individual exhibitions in Poland and abroad. Manages workshops in the field of graphic arts in Poland as well as abroad (Helsinki, Finland). Cooperates with "Gazeta Wyborcza". Involved in social problems, mostly in violence, liberty, human rights. Posters, illustrations, collages, paintings describe her artistic achievement. Reaching for experience rooting in the field of graphic arts experiments in new projects applying new media of artistic expression.

mgr **Paulina Wyrt**
as.
Ur. w 1986 r. w Wągrowcu. Absolwentka Wydziału Animacji Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu. Ukończyła studia w 2015 r., realizując film w Pracowni Animacji prof. Piotra Muszalskiego. Od 2016 r. asystentka w IV Pracowni Animacji. Zajmuje się animacją w technikach sypkich oraz ilustracją książkową.

Born in 1986 in Wągrowiec. Graduate of the Faculty of Animation of the University of Arts in Poznan in 2015. Diploma realization at Prof. Piotr Muszalski Studio. Since 2016 works as an assistant at Studio of Animation IV. Creates book illustrations and also animations in powder techniques.

Filmografia / Cinematography: *A Tainted Bird* (2013), *Furia* (2015).

Struktura Wydziału Animacji / Structure of The Faculty of Animation

Tabela 1

Pracownicy naukowo-dydaktyczni i dydaktyczni Katedry Animacji
Department of Animation Teaching Staff and Faculty Members

	Imię i nazwisko / Name and surname	Dydaktyka w katedrze / Teaching in the Dep.	Pracownia/przedmiot / Studio/subject	Stanowisko/funkcja / Position	Zatrudnienie na Uczelni / Employment in the School
1	Jacek Adamczak	1990–1995	Pracownia Filmu Animowanego I / Studio of Animation I	asystent / assistant	1990–do dzisiaj / until now
		1995–2000	Rysunek filmowy / Animation drawing	prowadzący przedmiot / head	
		2000–2002	Pracownia Rysunku Filmowego / Studio of Animation Drawing	kierownik pracowni / head of the studio	
		2002–2007	Pracownia Filmu Animowanego I / Studio of Film Animation I	kierownik pracowni / head of the studio	
		2002–2007	Podstawy animacji / Elementary animation studio	prowadzący przedmiot / head	
		2007–2013	Metody i formy obrazowania / Methods and ways of imaging	prowadzący przedmiot / head	
		Od / since 2007	I Pracownia Animacji / Studio of Animation I	kierownik pracowni / head of the studio	
		Od / since 2013	Podstawy animacji / Elementary animation	prowadzący przedmiot / head	
2	Wiesław Bober	1984–1985	Pracownia Filmu Animowanego / Studio of Film Animation	asystent stażysta / intern assistant	1984–1985
3	Maciej Ćwiek	1984–1992	Pracownia Filmu Animowanego I / Studio of Film Animation I	asystent / assistant	1984–do dzisiaj / until now
		1995–2003	Pracownia Filmu Animowanego II / Studio of Film Animation II	wykładowca / lecturer	
		2003–2007	Realizacja animacji komputerowej / Realization of computer animation	prowadzący przedmiot / head	
		2007–2013	Projektowanie obrazu cyfrowego / Studio of digital image modelling	prowadzący przedmiot / head	
		Od / since 2007	III Pracownia Animacji / Studio of Film Animation III	kierownik pracowni / head of the studio	
		Od / since 2013	Animacja komputerowa / Digital animation studio	prowadzący przedmiot / head	
4	Wojciech Hoffmann	2004–2007	Pracownia Filmu Animowanego II / Studio of Film animation II	asystent / assistant	2004–do dzisiaj / until now
		2007–2016	Pracownia Filmu Animowanego II / Studio of Film animation II	asystent / assistant	
		2013–2016	Warsztat zapisu obrazu / Image recording workshop	prowadzący przedmiot / head	
5	Wojciech Jaraczewski	1982–1985	Pracownia Filmu Animowanego / Studio of Film Animation	wykładowca / lecturer	1982–1985
6	Mariusz Kołodziejczak	2014–2015	IV Pracownia Animacji / Studio of Film Animation IV	asystent / assistant	2014–2015
7	Zbigniew Kozub	Od / since 1991	Recepcja dźwięku / Sound reception	prowadzący przedmiot / head	1991–do dzisiaj / until now
		Od 2007	Pracownia Warstwy Audytywnej / Studio of Audio Film Layer	kierownik pracowni / head of the studio	
		Od / since 2013	Realizacja ścieżki dźwiękowej / Studio of sound realization	prowadzący przedmiot / head	
8	Aleksandra Korejwo	1991–1993	I Pracownia Animacji / Studio of Animation I	asystentka / assistant	1985–1993
9	Miłosz Margański	Od / since 2010	III Pracownia Animacji / Studio of Animation III	asystent / assistant	2010–do dzisiaj / until now
		Od / since 2013	Warsztat animacji 3D / 3D animation workshop	prowadzący przedmiot / head	
10	Piotr Muszalski	1993–2002	Pracownia Filmu Animowanego I / Studio of Animation I	asystent / assistant	1993–do dzisiaj / until now
		2002–2007	Pracownia Filmu Animowanego I / Studio of Animation I	adiunkt	
		2007–2013	I Pracownia Animacji / Studio of Animation I	adiunkt	
		Od / since 2013	IV Pracownia Animacji / Studio of Animation IV	kierownik pracowni / head of the studio	
		Od / since 2013	Animacja materii / Matter animation studio	prowadzący przedmiot / head	
11	Hieronim Neumann	1985–1993	Graficzne projektowanie mediów / Media graphic design	prowadzący przedmiot / head	1985–do dzisiaj / until now
		1993–2007	Pracownia Filmu Animowanego II / Studio of Film Animation II	kierownik pracowni / head of the studio	
		2007–2013	Obrazowanie multimedialne / Multimedia imaging studio	prowadzący przedmiot / head	
		Od / since 2007	II Pracownia Animacji / Studio of Animation II	kierownik pracowni / head of the studio	
		Od / since 2013	Animacja multimedialna / Multimedia animation studio	prowadzący przedmiot / head	

Tabela 1 cd.

	Imię i nazwisko / Name and surname	Dydaktyka w Katedrze / Teaching in the Dep.	Pracownia/przedmiot / Studio/subject	Stanowisko/funkcja / Position	Zatrudnienie na Uczelni / Employment in the School
12	Robert Proch	2010–2013	I Pracownia Animacji / Studio of Animation I	asystent/ assistant	2010–2013
13	Paweł Prewencki	Od / since 2013	I Pracownia Animacji / Studio of Animation I	asystent / assistant	2013–do dzisiaj / until now
		Od / since 2013	Warsztat animacji 2D / 2D animation workshop	prowadzący przedmiot / head	
14	Janusz Tatarkiewicz	1998–1999	Pracownia Wideo / Studio of Animation	wykładowca / lecturer	1989–do dzisiaj / until now
		2002–2003	Laboratorium wideo / Video laboratory	wykładowca / lecturer	
		Od / since 2007	Podstawy techniki zdjęciowej / Elementary shooting technique	wykładowca / lecturer	
		Od / since 2014	Podstawy oświetlenia planu zdjęciowego / Elementary shooting plan lighting	wykładowca / lecturer	
15	Kazimierz Urbański	1980–1982	Pracownia Filmu Animowanego / Studio of Film Animation	prowadzący przedmiot / head	1980–2002
		1982–2002	Pracownia Filmu Animowanego I / Studio of Film Animation I	kierownik pracowni / head of the studio	
16	Maja Wolna	2012–2016	Podstawy projektowania graficznego / Elementary graphic design	prowadząca przedmiot / head	2005–do dzisiaj / until now
		2014–2016	Grafika – komunikacja wizualna / Graphics – visual communications	prowadząca przedmiot / head	
		Od / since 2016	Pracownia Grafiki Filmowej / Studio of Film Graphics	kierownik pracowni / head of the studio	
17	Paulina Wyrt	Od / since 2016	IV Pracownia Animacji / Studio of Animation IV	asystentka / assistant	2016–do dzisiaj / until now

Tabela 2

Pracownicy naukowo-dydaktyczni i dydaktyczni przedmiotów teoretycznych dotyczących filmu
Film theory subjects Teaching Staff and Faculty Members

	Imię i nazwisko / Name and surname	Dydaktyka w Katedrze / Teaching in the Dep.	Przedmiot / Subject	Stanowisko/funkcja / Position	Zatrudnienie na Uczelni / Employment in the School
1	Urszula Czartoryska	1992–1993	Historia filmu i fotografii / History of film and photography	wykładowca / lecturer	1992–1993
2	Marek Hendrykowski	2000–2001	Wiedza o filmie / Film knowledge	wykładowca / lecturer	2000–2001
3	Ryszard Kluszczyński	2001–2004	Wiedza o filmie / Film knowledge	wykładowca / lecturer	2001–2006
4	Wanda Mirowska	1994–1995	Wprowadzenie do wiedzy o filmie / Elementary film knowledge	wykładowca / lecturer	1994–1996
		1995–1996	Wiedza o filmie / Film knowledge	wykładowca / lecturer	
5	Piotr Muszalski	2009–2010	Wybrane zagadnienia z historii filmu animowanego / History of animated film selected problems	wykładowca / lecturer	1993–do dzisiaj / until now
		2010–2013	Historia rejestracji obrazu / History of image registration	wykładowca / lecturer	
		Od / since 2013	Historia animacji / Animation history	wykładowca / lecturer	
6	Krzysztof Napierała	1997–2003	Podstawowe zagadnienia operatorskie / Elementary cinematography	wykładowca / lecturer	1997–2003
7	Hieronim Neumann	2003–2009	Wybrane zagadnienia z historii filmu animowanego / History of animated film selected problems	wykładowca / lecturer	1985–do dzisiaj / until now
8	Dagmara Rode	2004–2011	Wiedza o filmie / Film knowledge	wykładowca / lecturer	2004–2011
9	Anna Zaremba	1996–2003	Eksplikacja reżyserska / Director's explication	wykładowca / lecturer	1996–2003
10	Lidia Zielińska	1989–1992	Recepcja dźwięku / Sound reception	wykładowca / lecturer	1989–1992 2001–2010

Tabela 3

Wydział Animacji – pracownie i przedmioty Katedry Animacji w roku 2014
Faculty of Animation – practice based classes and theory lectures of the Department of Animation in 2014

Pracownia / Studio	Przedmiot / Subject	Kierownik pracowni / prowadzący przedmiot / stanowisko / Head of the studio / academic teacher / position
I Pracownia Animacji / Studio of Animation I	Podstawy animacji / Elementary animation	prof. dr hab. Jacek Adamczak, prof. zw. UAP mgr Paweł Prewencki, as.
II Pracownia Animacji / Studio of Animation II	Animacja multimedialna / Multimedia animation	prof. dr hab. Hieronim Neumann, prof. zw. UAP dr Wojciech Hoffmann, ad.
III Pracownia Animacji / Studio of Animation III	Animacja komputerowa / Computer animation	dr hab. Maciej Ćwiek, prof. ndzw. UAP dr Miłosz Margański, ad.
IV Pracownia Animacji / Studio of Animation IV	Animacja materii / Matter animation	dr hab. Piotr Muszalski, prof. ndzw. UAP
	Historia animacji / History of animation	
Pracownia Warstwy Audytywnej / Studio of Audio Film Layer	Recepcja dźwięku / Sound reception	dr hab. Zbigniew Kozub, prof. ndzw. UAP
	Realizacja ścieżki dźwiękowej / Realization of audio truck	
	Podstawy projektowania graficznego / Elementary graphic design	dr Maja Wolna, ad.
	Grafika – komunikacja wizualna / Graphics – visual communication	
	Podstawy techniki zdjęciowej / Elementary cinematography	mgr Janusz Tatarkiewicz, st. wykł.
	Podstawy oświetlenia planu zdjęciowego / Elementary shooting plan lighting	
	Warsztat animacji 2D / 2D animation workshop	mgr Paweł Prewencki, as.
	Warsztat animacji 3D / 3D animation workshop	dr Miłosz Margański, ad.
	Warsztat zapisu obrazu / Image registration workshop	dr Wojciech Hoffmann, ad.

Tabela 4

Wydział Animacji – pracownie i przedmioty Katedry Animacji w roku 2016
Faculty of Animation – practice based classes and theory lectures of the Department of Animation in 2016

Pracownia / Studio	Przedmiot / Subject	Prowadzący / Academic teacher
I Pracownia Animacji / Studio of Animation I	Podstawy animacji / Elementary animation	prof. dr hab. Jacek Adamczak, prof. zw. UAP mgr Paweł Prewencki, as.
II Pracownia Animacji / Studio of Animation II	Animacja multimedialna / Multimedia animation	prof. dr hab. Hieronim Neumann, prof. zw. UAP
III Pracownia Animacji / Studio of Animation III	Animacja komputerowa / Computer animation	prof. dr hab. Maciej Ćwiek, prof. zw. UAP dr Miłosz Margański, ad.
IV Pracownia Animacji / Studio of Animation IV	Animacja materii / Matter animation	dr hab. Piotr Muszalski, prof. ndzw. UAP mgr Paulina Wyrt, as.
	Historia animacji / History of animation	
Pracownia Warstwy Audytywnej / Studio of Audio Film Layer	Recepcja dźwięku / Sound reception	prof. dr hab. Zbigniew Kozub, prof. ndzw. UAP
	Realizacja ścieżki dźwiękowej / Realization of audio truck	
Pracownia Grafiki Filmowej / Studio of Film Graphics	Podstawy projektowania graficznego / Elementary graphic design	dr hab. Maja Wolna, ad.
	Grafika – komunikacja wizualna / Graphics – visual communication	
	Podstawy techniki zdjęciowej / Elementary shooting technique	mgr Janusz Tatarkiewicz, st. wykł.
	Podstawy oświetlenia planu zdjęciowego / Elementary shooting plan lighting	
	Warsztat animacji 2D / 2D animation workshop	mgr Paweł Prewencki, as.
	Warsztat animacji 3D / 3D animation workshop	dr Miłosz Margański, ad.

Tabela 5

Historia pracowni animacji w strukturze uczelni
History of Animation Studios in the School structure

Wydział / Zakład / Faculty / Institute	Katedra / Department	Rok / Year	Pracownia / Studio	Kierownik pracowni / Studio Head	Kierunek / Major	Specjalność / Specialization
Wydział Malarstwa, Grafiki i Rzeźby / Faculty of Painting, Graphics and Sculpture	Katedra Grafiki / Department of Graphic Arts	1980	Pracownia Filmu Animowanego / Studio of Film Animation	wykł. Kazimierz Urbański	Grafika / Graphic Arts	
Zakład Psychofizjologii Widzenia / Psychophysiology of Vision Institute		1981	Pracownia Filmu Animowanego / Studio of Film Animation	st. wykł. Kazimierz Urbański	Grafika / Graphic Arts	
Wydział Malarstwa, Grafiki i Rzeźby / Faculty of Painting, Graphics and Sculpture	Katedra Intermediów / Department of Intermedia	1989	Pracownia Filmu Animowanego I / Studio of Film Animation I	doc. Kazimierz Urbański	Grafika / Graphic Arts	Film animowany / Animated film
		1993	Pracownia Filmu Animowanego II / Studio of Film Animation II	wykł. Hieronim Neumann		
Wydział Komunikacji Multimedialnej / Faculty of Multimedia Communication	Katedra Intermediów / Department of Intermedia	1998	Pracownia Filmu Animowanego I / Studio of Film Animation I	prof. Kazimierz Urbański	Realizacja Obrazu Filmowego, Telewizyjnego i Fotografia / Film, TV and Photographic Image Realization	Film animowany / Animated film
			Pracownia Filmu Animowanego II / Studio of Film Animation II	dr Hieronim Neumann, ad.		
		2000	Pracownia Rysunku Filmowego / Studio of Animation Drawing	dr Jacek Adamczak, ad.		
Wydział Komunikacji Multimedialnej / Faculty of Multimedia Communication	Katedra Filmu / Department of Film	2002	Pracownia Filmu Animowanego I / Studio of Film Animation I	dr hab. Jacek Adamczak, ad.	Realizacja Obrazu Filmowego, Telewizyjnego i Fotografia / Film, TV and Photographic Image Realization	Film animowany / Animated film
			Pracownia Filmu Animowanego II / Studio of Film Animation II	prof. dr hab. Hieronim Neumann, prof. ndzw. ASP		
Wydział Komunikacji Multimedialnej / Faculty of Multimedia Communication	Katedra Animacji / Department of Animation	2007	I Pracownia Animacji / Studio of Film Animation I	dr hab. Jacek Adamczak, prof. ndzw. ASP	Sztuka Rejestracji Obrazu / The Art of Image Registration	Animacja / Animation
			II Pracownia Animacji / Studio of Film Animation II	prof. dr hab. Hieronim Neumann, prof. zw. ASP		
			III Pracownia Animacji / Studio of Film Animation III	dr hab. Maciej Ćwiek, ad.		
			Pracownia Warstwy Audytywnej / Studio of Audio Film Layer	dr hab. Zbigniew Kozub,ad.		
Wydział Komunikacji Multimedialnej / Faculty of Multimedia Communication	Katedra Animacji / Department of Animation	2013	I Pracownia Animacji / Studio of Film Animation I	prof. dr hab. Jacek Adamczak, prof. zw. UAP	Animacja / Animation	
			II Pracownia Animacji / Studio of Film Animation II	prof. dr hab. Hieronim Neumann prof. zw. UAP		
			III Pracownia Animacji / Studio of Film Animation III	dr hab. Maciej Ćwiek, prof. ndzw. UAP		
			IV Pracownia Animacji / Studio of Film Animation IV	dr hab. Piotr Muszalski, ad.		
			Pracownia Warstwy Audytywnej / Studio of Audio Film Layer	dr hab. Zbigniew Kozub prof. ndzw. UAP		
Wydział Animacji / Faculty of Animation	Katedra Animacji / Department of Animation	2014	I Pracownia Animacji / Studio of Film Animation I	prof. dr hab. Jacek Adamczak, prof. zw. UAP	Animacja / Animation	
			II Pracownia Animacji / Studio of Film Animation II	prof. dr hab. Hieronim Neumann prof. zw. UAP		
			III Pracownia Animacji / Studio of Film Animation III	dr hab. Maciej Ćwiek, prof. ndzw. UAP		
			IV Pracownia Animacji / Studio of Film Animation IV	dr hab. Piotr Muszalski, prof. ndzw. UAP		
			Pracownia Warstwy Audytywnej / Studio of Audio Film Layer	dr hab. Zbigniew Kozub, prof. ndzw. UAP		
Wydział Animacji / Faculty of Animation	Katedra Animacji / Department of Animation	2016	I Pracownia Animacji / Studio of Film Animation I	prof. dr hab. Jacek Adamczak, prof. zw. UAP	Animacja / Animation	
			II Pracownia Animacji / Studio of Film Animation II	prof. dr hab. Hieronim Neumann prof. zw. UAP		
			III Pracownia Animacji / Studio of Film Animation III	dr hab. Maciej Ćwiek, prof. zw. UAP		
			IV Pracownia Animacji / Studio of Film Animation IV	dr hab. Piotr Muszalski, prof. ndzw. UAP		
			Pracownia Warstwy Audytywnej / Studio of Audio Film Layer	prof. dr hab. Zbigniew Kozub, prof. ndzw. UAP		
			Pracownia Grafiki Filmowej / Studio of Film Graphics	dr hab. Maja Wolna, ad.		

Nagrody dla filmów studenckich / Students' films awards

Tabela 6

Nagrody dla filmów studenckich na festiwalach filmowych (wybór) Students' films awards at film festivals (selection)			
Tytuł / Title	**Autor / Author**	**Festiwal / Festival**	**Kategoria / Category**
Oddalenie	Łukasz Jankowski	Festiwal Mcm Nuit Du Clip – Midem 1996, Cannes	Najlepszy Montaż / Best Editing
		Ogólnopolski Festiwal Autorskich Filmów Animowanych OFAFA, Kraków 1995	Grand Prix
		Yach Film Festival 1995	Nominacja do Grand Prix / Nominated for Grand Prix
Masa	Wojciech Bąkowski	Ogólnopolski Festiwal Autorskich Filmów Animowanych OFAFA, Kraków 2003	II Nagroda / 2nd Prize
Pętla		Ogólnopolski Festiwal Autorskich Filmów Animowanych OFAFA, Kraków 2003	II Nagroda / 2nd Prize
Plaża	Maja Kuta	Festiwal Filmów Krótkometrażowych „In Out", Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia Gdańsk 2005	Nagroda Główna / Main Prize
Tadzik kładzie panele	Monika Kuczyniecka	Międzynarodowy Festiwal Filmów Jednominutowych, Gdańsk 2006	Wyróżnienie / Honourable mention
Tramwaj	Monika Kuczyniecka	Letni Festiwal Filmowy w Zamościu, 2008	Wyróżnienie / Honourable mention
		Festiwal Filmów Optymistycznych „Happy End", Rzeszów 2007	Nagroda Specjalna / Special Award
		5. Europejski Festiwal Młodego Kina w Warszawie, 2007	II Nagroda / 2nd Prize
		Festiwal filmów niezależnych, Warszawskie Alternatywy Filmowe 2007	Wyróżnienie / Honourable mention
		Off-Era Filmowa 2007 w Bydgoszczy	Wyróżnienie / Honourable mention
		Barejada 2007, Festiwal Filmów Komediowych i Niezależnych w Jeleniej Górze	Wyróżnienie / Honourable mention
Virus	Robert Proch	Ogólnopolski Festiwal Filmu Animowanego „Boruta", Łęczyca 2009	II Nagroda / 2nd Prize
		II Międzynarodowy Festiwal Filmów Animowanych „Animator" Poznań 2009	Wyróżnienie za Najlepszy Film Muzyczny / Special Award for Best Music Film
Bird`s song	Paweł Prewencki	IV Międzynarodowy Festiwal Animacji „Reanimacja", Łódź 2009	Wyróżnienie / Honourable mention
		Koszaliński Festiwal Debiutów Filmowych „Młodzi i Film", 2009	Wyróżnienie / Honourable mention
		The International Festival of Animated Image „Animadrid", Madryt 2010	Wyróżnienie za Najlepszy Film Studencki / Special Award for Best Student Film
Placówka	Miłosz Margański	Kult Off Kino Festiwal, TVP Kultura, 2009	Nagroda dla Najlepszego Filmu Animowanego / Award for Best Animation Film
Dziękuję Ci, mamo...	Agata Prętka	II Multimedia Szajna Festiwal 2010	I Nagroda w kategorii Multimedia / 1st Prize in The Category Multimedia
Porozmawiaj z nim	Agata Prętka	Ogólnopolski Festiwal Filmu Animowanego „Boruta", Łęczyca 2010	II Nagroda / 2nd Prize
		Anifest Student Festival, Teplice 2011	Nagroda Główna / Main Prize
		Ogólnopolski Festiwal Autorskich Filmów Animowanych OFAFA, Kraków 2011	Grand Prix dla Najlepszej Etiudy Studenckiej / Grand Prix for Best Student's Etude
		57 Ogólnopolski Konkurs Filmów Niezależnych im. prof. H. Kluby, Konin 2011	Grad Prix dla Najlepszego Filmu Studenckiego / Grand Prix for Best Student's Film
Galeria	Robert Proch	Anifest Student Festival, Teplice 2011	Wyróżnienie / Honourable mention
		Festival Animateka, Lublana 2010	Podwójne Wyróżnienie Jury / Double Special Award of Jury
		Festival Monstra, Lizbona 2011	Wyróżnienie, Onda Curta Award / Special Award Onda Curta Award
		Animocje, Bydgoszcz 2012	II Nagroda / 2nd Prize
		Anifestrozafa, Albania, 2012	Best Student Film
		Short Film Festival, Toronto 2011	Wyróżnienie / Honourable mention
		Multivision Festival, St Petersburg 2011	The Best Graffiti Video-Art
		19th International Animation Festival Anima Mundi Janeiro, 2011	Award Granted by The Festival Directors
		Balkanima, Belgrad 2011	Grand Prix

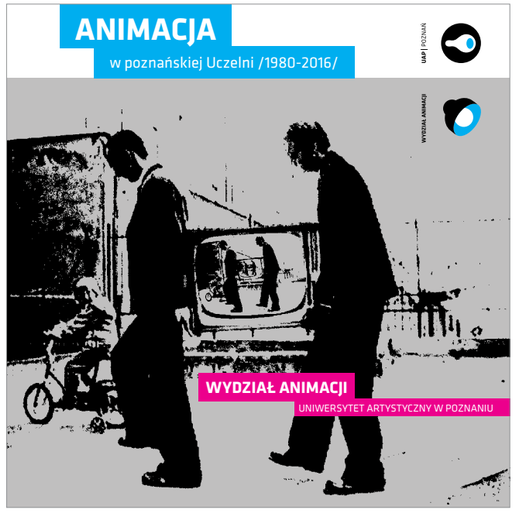
Tabela 6 cd.

Tytuł / Title	**Autor / Author**	**Festiwal / Festival**	**Kategoria / Category**
Gierki	Maja Tetłak	Balkanima, Belgrad 2012	Nagroda dla Najlepszej Szkoły Filmowej / Award for The Best Animation School
The Splash – The history of Animal Punk	Andrzej Szych	Festiwal Krytyków Sztuki Filmowej „Kamera Akcja", Łódź 2011	Grand Prix
Co się dzieje, gdy dzieci nie chcą jeść zupy	Paweł Prewencki	Festiwal Debiutów Filmowych „Młodzi i Film", Koszalin 2012	Wyróżnienie / Honourable mention
		Balkanima, Belgrad 2012	Nagroda dla Najlepszej Szkoły Filmowej / Award for The Best Animation School
		Fest-International Film Festival, Portugalia 2012	Best Animation
		10th Fantoche Animated Film Festival, Szwajcaria, 2012	Best Visual
		9th Animateka, Słowenia 2012	Grand Prix
		Animocje, Bydgoszcz 2013	II Nagroda w kategorii Filmu Studenckiego / 2nd Prize for Best Student's Film
		Festiwal Filmów Polskich Los Angeles 2013	Hollywood Eagla Animation Awards
		Ogólnopolski Festiwal Autorskich Filmów Animowanych OFAFA, Kraków 2013	Grand Prix dla Najlepszej Etiudy Studenckiej / Grand Prix For Best Student's etude
		5th International Animation Festival Chilemonos, Chile 2014	Best International Short
Plaża	Paweł Prewencki	The Underground Film Festival, Nowy Jork 2013	Grand Prix w kategorii Film Animowany / Grand Prix for Best Film
		Animocje, Bydgoszcz 2013	II Nagroda w kategorii Filmu Studenckiego / 2nd Prize for Best Student's Film
		Ogólnopolski Festiwal Autorskich Filmów Animowanych OFAFA, Kraków 2013	Nagroda Specjalna / Special Award
		5th International Animation Festival Chilemonos, Chile 2014	Best International Short
		XI Balkanima, Belgrad 2014	Nagroda Specjalna / Special Award
Kokieteria, czyli jak kobiety uwodzą	Agnieszka Waszczeniuk	Ogólnopolski Festiwal Autorskich Filmów Animowanych OFAFA, Kraków 2014	Grand Prix dla Najlepszej Etiudy Studenckiej / Grand Prix for Best Student's Etude
		II Ogólnopolski Festiwal Polskiej Animacji „O!Pla" 2014	Wyróżnienie / Honourable mention
		Międzynarodowy Festiwal Filmowy „ZOOM-Zbliżenia" 2015	Wyróżnienie / Honourable mention
But She's Nice	Tomasz Pilarski	Ogólnopolski Festiwal Autorskich Filmów Animowanych OFAFA, Kraków 2015	Nagroda Specjalna za Szczególne Walory Artystyczne / Special Award for Significant Artistic Quality
Czarna wołga	Marta Wiktorowicz	V Ogólnopolski Festiwal Polskiej Animacji „O!Pla" 2015	„Złoty Tobołek Koziołka Matołka" w kategorii studenckiej
Whaddup fish	Tomasz Pilarski	IV Ogólnopolski Festiwal Polskiej Animacji „O!Pla" 2016	III Nagroda Brązowy Tobołek Koziołka Matołka / 3rd Prize for Brązowy Tobołek Koziołka Matołka
Furia	Paulina Wyrt	Salair International Film Festival, Rosja 2016	Główna Nagroda za Najlepszy, Animowany Film Studencki / Main Prize for Best Animation Student's Film
		Fest – New Directors/New Films Festival, Portugalia 2016	Silver Lynx za Najlepszą, Krótkometrażową Animację / Silver Lynx for Best Short Animation
Bez tytułu	Paulina Wyrt	7. Festiwal Filmów i Form Jednominutowych „The One Minutes" Polska 2012	Pierwsza Nagroda, kategoria Forma / 1st Prize, category Form
		XXIV Wielkopolskie Porównania Filmowe, Polska 2012	III Nagroda / 3rd Prize

Bibliografia / Bibliography

1. Władysław Tatarkiewicz, *Dzieje sześciu pojęć,* PWN, Warszawa 1976.
2. *Słownik łacińsko-polski,* oprac. Kazimierz Kumaniecki, PWN, Warszawa 1965.
3. Vivian Sobchak, *The active eye: A Phenomenology of Cinematic Vision.* "Quarterly Review of Film and Video", Volume 12, No. 3, 1990.
4. Hugo Münsterberg, *Dramat kinowy. Studium psychologiczne,* Łódź 1990.
5. Joseph Plateau, *Correspondance mathématique et physique,* Bruxelles 1828.
6. Władysław Jewsiewicki, *Prehistoria filmu,* Filmowa Agencja Wydawnicza, Warszawa 1953.
7. Dalia Judovitz, *Unpacking Duchamp: Art in Transit,* Berkeley, Los Angeles, Oxford: University Of California Press, 1995.
8. Frank Kessler, *On Fairies and Technologies,* [w:] *Moving Images: from Edison to the Webcam,* ed. by John Fullerton and Astrid Söderbergh Widding, AURA, John Libbey & Company Pty Ltd, Sydney 2000.
9. Karol Irzykowski, *Dziesiąta muza. Zagadnienia estetyczne kina,* Kraków 1924.
10. Marek Kirschke, *Wytwórnia telewizyjnych filmów animowanych powstaje w Poznaniu,* „Ekspress Poznański" 1978, nr 156.
11. *Akademia Sztuk Pięknych w Poznaniu – Retrospektywa 1919–1999,* pod red. Małgorzaty Jaskulskiej-Klaus, ASP, Poznań 2000.
12. Kazimierz Urbański, *Program zajęć pracowni Rysunku Filmowego | The Syllabus of the Didactic of the Film Drawing Studio,* Kraków 1969. (Z archiwum K. Urbańskiego).
13. Kazimierz Urbański, *Specyfika filmu animowanego* [ankieta], „Kwartalnik Filmowy" 1964, nr 4, s. 34.
14. *Plan organizacji studiów na rok 1980/1981* z dnia 15.12.1980 – PWSSP Poznań.
15. *Plan organizacji studiów na rok 1981/1982* z dnia 1.12.1981 – PWSSP Poznań.
16. *Plan organizacji studiów na rok 1982/1983* z dnia 14.12.1982 – PWSSP Poznań.
17. *Uchwała Senatu ASP w Poznaniu nr 4/97/98* z dnia 18.11.1997
18. *Decyzja Ministra Edukacji i Nauki – DSW-4002-KM-3UN/06* z dnia 10.02.2006.
19. *Uchwała Senatu ASP w Poznaniu nr 19/2006/2007* z dnia 30.04.2007.
20. *Uchwała Senatu ASP w Poznaniu nr 20/2006/2007* z dnia 30.04.2007.
21. *Uchwała Senatu ASP w Poznaniu nr 21/2006/2007* z dnia 30.04.2007.
22. *Uchwała Senatu ASP w Poznaniu nr 87/2011/2012* z dnia 22.06.2012.
23. *Uchwała Senatu UAP nr 57/2013/2014* z dnia 13.06.2014
24. http://www.asifa.net/who-we-are/statutes/#purpose
25. Preambuła w statucie *Association Internationale du Film d'Animation*
26. http://mit.weii.tu.koszalin.pl/MIT8/Modele%20inzynierii%20teleinformatyki%208_05%20Czulak%20Herma.pdf [20.09.2016]
27. https://en.wikipedia.org/wiki/Silent_film [20.09.2016]
28. http://culture.pl/pl/tworca/kazimierz-urbanski

Spis filmów na płycie DVD / DVD film list



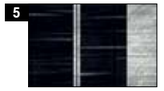
Etiudy / Etudes:

1
Fugu / 2008
realizacja: **Robert Proch**

2
Akwarium / Fish Tank / 2010
realizacja: **Aleksandra Szmida**

3
Ars moriendi / 2014
realizacja: **Miłosz Margański**

4
Bird's Song / 2007
realizacja: **Paweł Prewencki**
muzyka: **Ewa Fabiańska**

5 
Linie / The Lines / 2000
realizacja: **Jakub Gryglicki**
muzyka: **Michał Kowalonek**

6
Frame / 1996
realizacja: **Joanna Migodzińska**
muzyka: **Zbigniew Kozub**

7
Kokieteria / Coquetry / 2014
realizacja: **Agnieszka Waszczeniuk**

8
Nocny ekspres / Night Express / 2005
realizacja: **Cezary Kwaśny**

9
Orkiestra / The Orchestra of Cars / 2005
realizacja: **Cezary Kwaśny**
muzyka: **Mocean Worker – Right Now**

10
Skąd się bierze deszcz, mamo? / Where Does The Rain Come From, Mum? / 1995
realizacja: **Joanna Migodzińska**
muzyka: **Zbigniew Kozub**

11
Ufo Story / 2005
realizacja: **Arkadiusz Nowakowski**

12
Virus / 2009
realizacja: **Robert Proch**
muzyka: **The Herbaliser**

13
Zeżarło / Have Devoured / 2004
realizacja: **Arkadiusz Nowakowski**

14
Plaża / Beach / 2013
realizacja: **Paweł Prewencki**
muzyka: **Zbigniew Kozub**

Filmy dyplomowe / Graduation films:

1
But She's Nice... / 2014*
realizacja: **Tomasz Pilarski**
muzyka: **Damian Czajka**

2
Amanojaku / 2016**
realizacja: **Dominika Szymanek**
muzyka: **Maksym Ziemba**

3
Co się dzieje, gdy dzieci nie chcą jeść zupy / What Happens When Kids Do Not Want To Eat Soup / 2010***
realizacja: **Paweł Prewencki**
muzyka: **Szymon Józwiak**

4
Czarna wołga / Black Volga / 2015*
realizacja: **Marta Wiktorowicz**
muzyka: **Damian Czajka**

5
Furia / Fury / 2015**
realizacja: **Paulina Wyrt**
muzyka: **Damian Czajka**

6
Galeria / Gallery / 2010***
realizacja: **Robert Proch**
muzyka: **Tupika**

7
Gierki / Little Games / 2011*
realizacja: **Maja Tetłak**
muzyka: **Ewa Fabiańska**

8
Loading / 2011***
realizacja: **Zofia Mikołajczak**

9
Muka / 2003***
realizacja: **Natalia Wilkoszewska**
muzyka: **Zbigniew Kozub**

10
Pasy / Road Crossing / 2004***
realizacja: **Piotr Białczak**
muzyka: **Zbigniew Kozub**

11
Polovanie / Hunting / 2012*
realizacja: **Zuzanna Dąbrowska**
muzyka: **Aaron Kelley, Skinny Williams (Paris music)**

12
Porozmawiaj z nim / Talk to Him / 2010***
realizacja: **Agata Prętka**
muzyka: **Zbigniew Kozub**

13
Reset / 2010***
realizacja: **Szymon Kabała**

14
Na potem / For Later On / 2016*
realizacja: **Mateusz Gudel**

15
Rubinowa krew / Ruby Blood / 2016**
realizacja: **Kamil Helbin**
muzyka: **Przemysław Leszczyk**

16
Jawa ( ); / 2015**
realizacja: **Michał Zwieruho**
muzyka: **Zbigniew Kozub**

17
Szepty / Whispers / 2003***
realizacja: **Inga Michałowska**
muzyka: **Zbigniew Kozub**

18
Szumilas / Sibilant Forest / 2015*
realizacja: **Maria Kulpa**
muzyka: **Radosław Mateja**

19
Ślady ulotne / Traces of Ephemeral / 2016**
realizacja: **Agnieszka Waszczeniuk**
muzyka: **Joanna Wabik**

20
Tramwaj / Tram / 2007***
realizacja: **Monika Kuczyniecka**
muzyka: **Zbigniew Kozub**

21
Wstawać / Get up / 2016*
realizacja: **Jakub Wojciechowski**
muzyka: **Grzegorz Leszczyński**

22
Wychowanie fizyczne / Phisical Education / 2011***
realizacja: **Aleksandra Szmida**

* dyplom studiów I stopnia

** dyplom studiów II stopnia

*** dyplom jednolitych studiów magisterskich

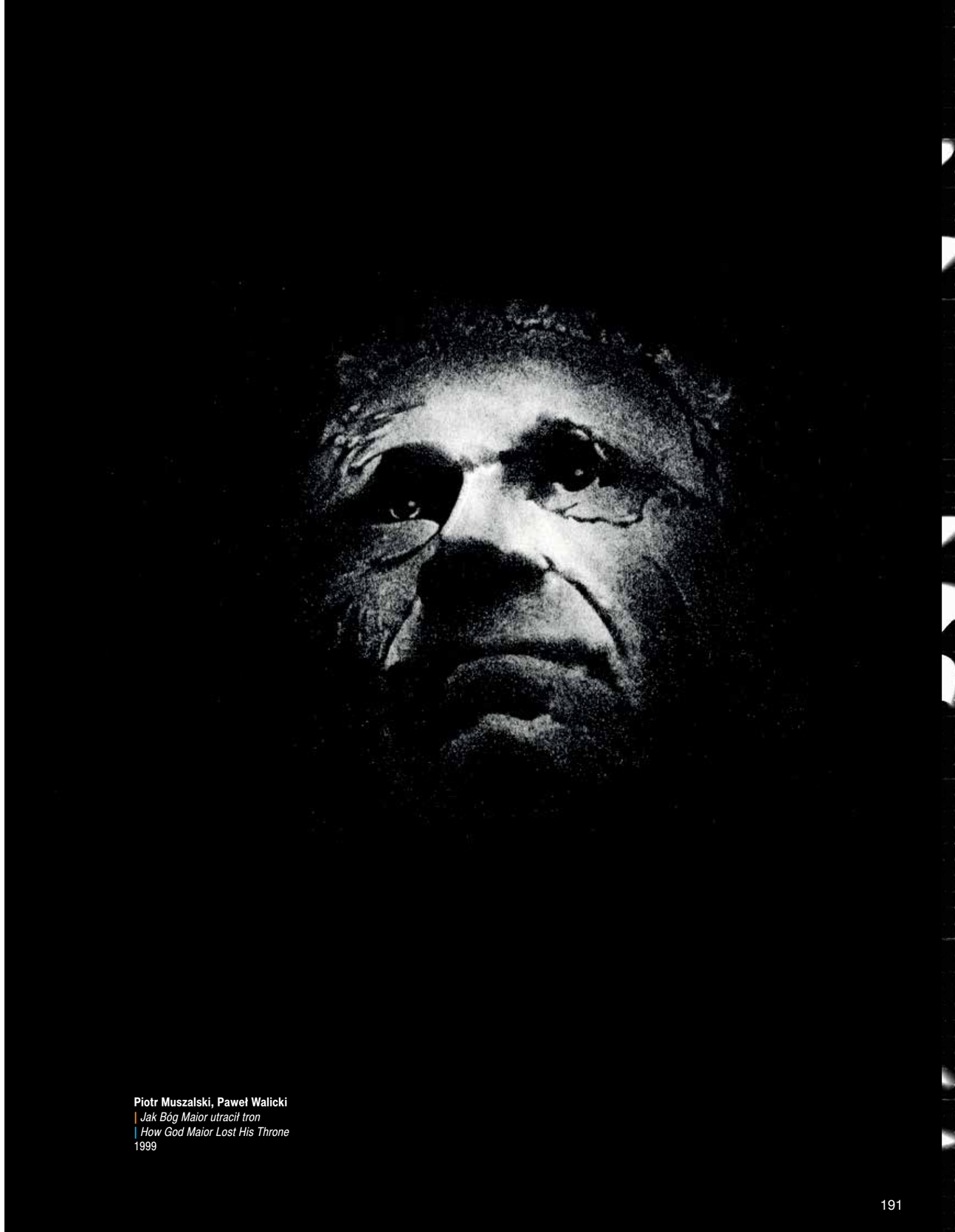
INDEKS NAZWISK
INDEX OF NAMES
Nazwiska w przypisach kursywą

Adamczak Jacek 23-36, 38-40, 44, 46, 54-57, 167-170, 171-176, 178, 179, 182, 184, 185
Adamiak Gabriel 177
Antoniszczak Julian 23, 33,
Armata Jerzy 23, 30, 33, 40, 178
Bach Jan Sebastian 29, 39, 57
Balla Giacomo 11, 18
Bagnall Caroline 40
Bałabuch Piotr 177
Baran Krzysztof 54, 127
Bąkowski Wojciech 50, 51, 68, 104, 109, 176, 186
Beyga Olga 177
Białczak Piotr 46, 92, 137, 176
Bigos Anna 176
Bilska Agnieszka 168, 176
Bizet Georges 55, 56, 58
Bober Wiesław 24, 34, 45, 168, 169, 173, 176, 182
Borkiewicz Dawid 176
Borkowska Agnieszka 101
Brańska Olga 177
Brzechwa Jan 23, 33
Brylewski Robert 179
Bychowski Patryk 177
Chmielarz Marta 176
Chochowski Artur 176
Chojnacki Piotr *171, 174*
Chotomska Wanda 23, 27, 33, 38
Chrzanowska Anna 177
Cieślik Małgorzata 176
Czartoryska Urszula 183
Czyżewski Stefan *9, 12,* 14, 16, 20, 75, 178
Cywiński Łukasz 176
Ćwiek Maciej 7, 23-27, 29, 30, 33-36, 38-41, 44, 45, 49, 50, 58, 167-169, 171-176, 178, 179, 182, 184, 185
Czekała Ryszard 23, 33, 65, 66
Danilenko Jarosław 177
Dąbrowski Florian 179
Deput Magdalena 72, 73, 114, 167, 176
Dębski Krzesimir 50
Drymer Wiesław 178
Dudek Anna 30, 40, 168, 179
Dumała Piotr 24, 34
Dąbrowska Zuzanna 12, 46, 47, 72, 139, 177
Duchamp Marcel 11, 18
Dudzic Sylwia 13, 59, 167, 176
Edison Thomas Alva 12, 13, 18, 19
Eleni 58
Fabiańska-Jelińska Ewa 172
Fechner Maciej 177
Figas Michał 177
Florkowska Zuzanna 177
Florkowski Andrzej *171, 174*
Frukacz Mariusz 43, 73, 120, 147
Gałązkowski Janusz 178
Giersz Witold 23, 24, 33, 34, 167, 172
Gilliam Terry 179
Giżycki Marcin 26, 36
Gosieniecki Andrzej 24, 62, 63, 70, 81, 176
Górna Anna 178
Górska-Tatarkiewicz Ewa 179
Grochowicki Patryk 54, 79, 177
Gryglicki Jakub 84, 85
Gudel Mateusz 76, 177
Hajdun Janusz 23, 27, 33, 37
Handziewicz Renata 176
Harmasz Mariusz 60, 61, 91, 167, 176
Herwart Jędrzej 177
Hildebrański Bartosz 176
Hyde George 73
Helbin Kamil 11, 13, 77, 177, 155
Hendrykowski Marek 183
Hoffmann Wojciech 44, 46, 52, 53, 100, 116, 176, 179, 182, 184
Hubenka Pavel 178
Irzykowski Karol 30, 40
Izydorczak Ryszard 176
Jacewicz Karolina 177
Janas Angelina 55, 153, 176
Janczak Jan January 23, 25, 33, 35
Jankowska Karolina 176
Jankowski Łukasz 46, 51, 52, 176, 186
Jaskulska-Klaus Małgorzata *167, 172*
Jastrzembski Paweł 177
Jewsiewicki Władysław *11, 17*
Judovitz Dalia *11, 18*
Junak Tadeusz 178
Junik Tomasz 176
Józwiak Szymon 171, 174
Kabała Szymon 10, 14, 141, 154, 177
Kadukowska Anna 176
Kajzderski Kacper 171, 174
Kalinowska-Motkowicz Elżbieta 181
Kant Immanuel 10, 17
Karlewicz Jakub 176
Kasperska Urszula 177
Kasprzycki Jacek 24, 34, 168
Kessler Frank *12, 18*
Kendzia Justyna 177
Kędziora Łukasz 177
Kirschke Marek *167, 172*
Kiwerski Krzysztof 24, 25, 34, 35
Klim Maciej 177
Kluba Henryk 178
Kluszczyński Ryszard 183
Kłopot Michał 177
Kłos Daniel 177
Kołakowski Leszek 24, 27, 28, 30, 34, 38-40, 179
Kołodziejczak Mariusz 161, 172, 177, 182
Kołosowska Aleksandra 17, 62, 89, 177
Komerski Hubert 167,
Konieczny Andrzej 171, 174
Korejwo Aleksandra 24, 34, 45, 57, 58, 168, 169, 173, 176, 180, 182
Kotecki Zbigniew 24, 34
Kotlarska Hanna 177
Kowalska Milena 177
Kozub Zbigniew 30, 40, 170, 171, 174, 175, 179, 182, 184, 185
Kożuch Joanna 54, 88, 176
Krajewska Kornelia 177
Królikiewicz Grzegorz 178
Krupski Paweł 177
Kruszka Daria 177
Kruś Ewa 168
Kubera Marian 178
Kucia Jerzy 25, 35
Kuczyniecka Monika 62, 63, 70, 71, 110, 155, 176, 186
Kulpa Maria 159, 177
Kumaniecki Kazimierz *9, 16*
Kurasz Danuta 18, 176
Kuta Maja 186
Kwaśny Cezary 46, 47, 71, 123, 140, 144, 177
Kwiatkowski Tomasz 177
Lasota Marek 177
Leszczyński Grzegorz 177
Leszyńska Alicja 177
Lewandowska Zuzanna 176
Lindsay Peter *10, 17*
Lipińska Grażyna 168
Lisowska Hanna 177
Lumiere Louis 13, 19, 25, 35
Lumiere Auguste 13, 19, 25, 35
Łajca Michał 177
Łazarska Jowita 177
Łuczak Krystyna 176
Łukasiewicz Karol 106, 177
Łukaszuk Sebastian 177
Łukomska Bogna 176
Maciejewska Dorota 176
Maciejewski Piotr 55, 80, 176,
Majewska Patrycja 177
Mantaj Agata 176
Marcinkowska Agata 177
Marey Étienne-Jule 11, 18
Mari Arturo 181
Margański Miłosz 44, 46, 62, 63, 65, 66, 108, 125, 148, 156, 147, 171, 175, 177, 179, 182, 184, 186
Martini-Madej Monika 168, 176
Mateja Radosław 172
Mazurczuk Edyta 176
Mélies Georges 12, 18
Merleau-Ponti Maurice 10, 17
Michałowska Inga 46, 72, 126, 176
Migodzińska Joanna 70, 102, 115, 176
Mikołajczak Zofia 47, 72, 136, 177
Mikucka Zofia 176
Mirowska Wanda 183
Mleczko Robert 176
Moszyński Konrad 17
Mozart Wolfgang Amadeusz 55, 56
Muszalski Piotr 24, 26, 29, 30, 34, 36, 39, 40, 44, 46, 55, 57, 167-169, 171, 173, 175, 176, 180-185, 191
Muybridge Eadweard 11, 18, 27, 37, 48
Münsterberg Hugo *10, 17*
Nabzdyk Michał 177
Napierała Krzysztof 168, 183
Nawrocka Krystyna 178
Neumann Hieronim 22-24, 26, 27, 29, 30, 32-40, 42, 44-46, 48, 49, 51, 58, 63, 165, 168-171, 173-176, 179, 180, 182-185
Norman Donald *10, 17*
Nosek Dobromił 72, 103, 176
Nowacki Wojciech 168
Nowak Łukasz 177
Nowakowski Arkadiusz 117, 122, 176
Olejniczak Mariola 168
Olszlegier Jacek 176
Osses Bartłomiej 176
Oswald John 48
Pakmur Wojciech 176
Pazera Ewa 176
Piasecki Marcin 176
Picasso Pablo 48, 58, 59
Pilarski Tomasz 158, 177, 187
Piórek Katarzyna 176
Plateau Joseph *10, 17*
Pławski Robert 177
Pokrywka Agnieszka 30, 40, 46, 53, 176
Polak Joanna 30, 40, 68, 69, 176
Prewencki Paweł 30, 40, 44, 46, 62, 63, 66, 67, 69, 86, 90, 138, 162, 177, 180, 183, 184, 186, 187
Prętka Agata 30, 40, 69, 152, 177, 186
Proch Robert 9, 44, 46, 62-64, 97, 113, 118, 129, 177, 183, 186
Prosół Emilia 55, 99
Pulit Adriana 177
Raczkowski Krzysztof 177
Ratajczyk Bartosz 177
Raynoch Krzysztof 23, 33
Rode Dagmara 183
Rogulski Krzysztof 176
Rubens Peter Paul 11, 18
Rusinek Krzysztof 167, 176
Rybczyński Zbigniew 26, 27, 36, 37, 45, 175
Sadoul Georges *12*
Saint-Saëns Camille 58
Sadoul Georges 12
Sady Małgorzata 20, 40, 73
Saar-Kozłowski Mikołaj 177
Schulz Aleksandra 71-73, 176
Sienkiewicz Dariusz 176
Skotarczyk Anna 177
Skupniewicz Dorota 177
Smolińska Marzena 95, 95, 176
Sobchak Vivian 10, 11, 17, 18
Sobiecka Ewa 177
Sobolewska Ewa 168
Sorbian-Kasprzycka Tamara 24, 34
Sowa Robert 25, 35
Sroczyński Maciej 177
Stankiewicz Bożena 176
Staszewski Kazimierz 51
Stefańska Ewelina 105, 177
Strzelecka Zofia 59, 93, 176
Szajkowski Maciej 177
Szczęśniak Agnieszka 176
Szczurzewska Magdalena 111, 177
Szmida Aleksandra 47, 78, 145, 177
Szych Andrzej 60, 177, 187
Szymanek Dominika 14, 82, 83, 177
Szymański Jakub 176
Szyszka Krzysztof 168
Śmigielska Beata 69, 177
Tabor Klaudia 177
Tatarkiewicz Janusz 171, 174, 181, 183, 184
Tatarkiewicz Władysław 9, 16
Tetłak Maja 150, 177, 187
Tobolski Tomasz 175, 176
Turło Robert 24, 34
Turner William 11, 18
Urban Iwona 176
Urbański Kazimierz 7, 23-26, 29, 33-36, 39, 44, 45, 48, 50, 57-59, 167, 168, 170-172, 174, 180, 183
Vonnegut Kurt 53
Walicki Paweł 24, 40, 176, 191
Waszczeniuk Agnieszka 13, 143 177, 187
Wieczorkiewicz Karol 177
Wielgosz Agnieszka 176
Wiktorowicz Marta 157, 177, 187
Wilkoszewska Natalia 59, 60, 61, 62, 87, 107, 176
Wirkus Paul 179
Włodarczyk Maciej 177
Wojciechowski Jakub 160, 177
Wojnecki Stefan *171, 174*
Wojtkowiak Małgorzata 59, 60, 135, 177
Wolna Maja 181, 183-185
Wołyński Piotr *171, 174*
Wrighte Joe 178
Wrotniewski Artur 24, 34, 59, 168, 176
Wróblewska Martyna 177
Wyrt Paulina 146, 177, 181, 183, 184, 187
Zaremba Anna 168, 183
Zdanowski Krzysztof 177
Zielińska Lidia 170, 174, 183
Zielińska Magdalena 177
Zmudziński Bogusław 26, 36
Zub Arkadiusz 69, 70, 133, 177
Zwieruho Michał 131, 177
Zydroń Antoni 26, 33, 36, 48, 167, 169, 170, 172-174

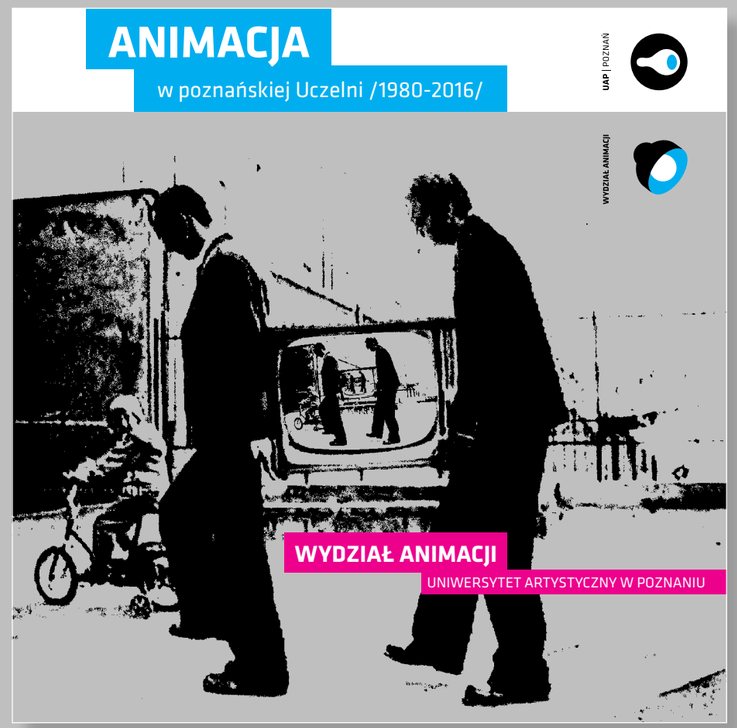
INDEKS FILMÓW
INDEX OF FILMS

Tytuły filmów zawarte w tekście
Kadry filmowe

.!? [Kropka, wykrzyknik, znak zapytania] 23, 27, 28, 178, 179 / 25, 35
104 w Nowym Jorku 46, 71 / 47, 71, 123
14 bajek z królestwa Lailonii
Leszka Kołakowskiego 24, 27, 28, 30
3 is a magic number 179
5/4 26, 180 / 27, 36
6:02 106
V Sonata C-dur 27
Abel – Hey 76
Above Grey is Blue 17, 21, 62, 89
Akwarium 78
Amanojaku 14, 82, 83
A Tainted Bird 181
Ars moriendi 66, 179 / 66, 124, 125
Arytmia 26, 180 / 24, 25
Autoportret 72 / 73
Babel 179 / 147
Badinerie 179
Bal u senatora 55, 80
Baśnie i bajki polskie 24, 28
Bez tytułu 187
Bird's Song 67, 181, 186 / 66, 86
Blok 27, 180 / 35, 42, 164, 165
But She's Nice... 187 / 158
Bzzyk 70 / 70, 81
Carmen Habanera 58
Carmen Torrero 58
Co mi zrobisz, jak mnie złapiesz? 61 / 61
Conspire 54, 127
Co się dzieje, gdy dzieci nie chcą jeść zupy 46, 67, 181, 187 / 46, 69, 162
Crack of Doom 61, 62 / 59, 62, 87
Cuda i dziwy 179
Cultivation 67, 181 / 44, 90
Czar kółek 25, 180
Czarna wołga 157, 177
Czarny Błysk 23
Czekając na Jokera 54 / 54, 88
Czwartek 46 / 92
Dead City 59 / 59, 93
Demony 26, 180 / 34, 44
Diabły 180
Divertimento Presto F-dur KV 138 29, 179 / 39
Drogi Buddy 30
Drukarnia 161
Dwaj ludzie z szafą 52
Dziękuję Ci, mamo… 69, 186
Dziwaczka 181
Dżungla 23
Eine kleine Nachtmusik 28
Eine kleine Nachtmusik. Allegro 56, 178
Eine kleine Nachtmusik. Menuetto. Allegretto 178
Eine kleine Nachtmusik. Romanze. Andante 178 / 38
Eine kleine Nachtmusik. Rondo. Allegro 56, 178 / 54, 56
Eine kleine Nachtmusik. Serenada 178
Figa 180
Filmy mówione 51
Finally 55, 98, 99
Find No Message 61 / 61, 91
Flower of Fern 179
Follow me... 94, 95
Forgot Your Hands 59
Frame 102
Fugu 63 / 63, 96, 97
Furia 181 / 146
Galapagos 180
Galeria 46, 63, 186 / 8, 64, 128, 129
Garbus 68
Gierki 187 / 150, 151
Gips – romanca 180
Gustav Klimt 180
Habit i zbroja 181
Hans Memling. Sąd Ostateczny 180
History of Flax 179
Hoot and Hollach 181
Humane Vitae 180
Hurt 100
Igraszki 25, 179
Impresje 29
Interior 72 / 103
Jak bóg Maior utracił tron 180, 191
Jak szukaliśmy Lailonii 28, 178, 179 / 29, 31
Jean Michele Jarre w Stoczni Gdańskiej 181
Jawa ( ); 130, 131
Kamień na dnie jeziora 178, 179
Katar 23, 180 / 22
Kokieteria, czyli jak kobiety uwodzą 187
Koncert fortepianowy C-dur Andante KV 467 180
Koniec 46, 53 / 53
Kopalnia Wujek 70 / 70, 132, 133, 177
Król kruków 28, 178, 179
Krzyżacy 181
Kto się żeni… 60 / 60, 134, 135
Kukułka 29, 179
Kuplety toreadora 28, 56, 178 / 38, 56
Linie 84, 85
Loading 47, 72 / 47, 72, 136
Lot trzmiela 27
Ludzie i Kościół 181
Lump 181
Lunapark 26, 180
Łabędź 58
Magritte 29, 58, 179, 180 / 49, 58
Małe WuWu 101
Marzenie 27
Masa 68, 186 / 68, 104
Materia 25, 180
Miasto 65, 179 / 65, 108
Miasto plakatów 181
Model 29, 179 / 29
Moto-gaz 25, 180
Muka 62 / 62, 107, 176
Na krakowskim Rynku 180
Neonowa krowa 179 / 50
Nocny ekspres 46, 71 / 140
Nokturn c-moll 26, 180
Nowa książka 26, 179
Oddalenie 46, 51, 186 / 51, 176
Oj, nie mogę się zatrzymać 26
Okno 45, 169 / 45
O drwalu i diable 178, 179
O kowalu i diable 28, 178, 179
O wielkim wstydzie 28, 178, 179 / 28, 38
O zabawkach dla dzieci 27, 180
Pamiętnik filatelisty 180
Pasy 46 / 46, 137
Pejzaże. Mazurek e-moll 29, 179
Pętla 51, 186 / 50, 109
Piwo je BE 69
Placówka 66, 179, 186
Plaża 46, 67, 181, 186, 187 / 67, 138
Podróż 179
Polovanie 47 / 12, 47, 72, 139
Poniedziałek 46, 179 / 46, 148, 149
Porozmawiaj z nim 69, 186 / 69, 142, 152
Poznańskie koziołki 28, 178, 179
Preludia 27
Prolog 105
Przygody Pana Poduszki 54
Rapatapatoja 55, 153, 176
Remote control 180
Reset 10, 15, 141, 177
Rezerwat 180
Romanca 180
Rubinowa krew 11, 77
Rytmy miasta 179, 181 / 154
Rytuał 111
Sandra My Love 54
Shadowrun 63 / 64, 112, 113
Shake ya Boogie 144
Singapore 19
Siódme niebo 18
Skąd się bierze deszcz, mamo? 70 / 70, 115
Słodkie rytmy 25, 180
SML 79
Someway 46, 52 / 52, 116
Stary zamek 29, 179
Stomp 45, 50, 169, 179 / 29, 44, 49
Symfonia dziecięca 27
Szepty 46, 72 / 46, 126
Szklana góra 28, 178, 179
Sztuka i wiara 181
Szumilas 159
Ściany 72 / 73, 114
Ślady ulotne 13, 143
Tadzik kładzie panele 186
Tajemnice Watykanu 181
Tango 26
Taniec szkieletów. Dance macabre 180
Tato, nie pij 69
Testimony 181
The Splash. History of Animal Punk 60, 187 / 60
The Way of The Buddha 180
Toccata d-moll 29, 30, 57, 180 / 30, 40, 57
Tramwaj 71, 186 / 71, 110, 155, 176
Tren zbója 25, 180
Troja 45, 57, 58, 169 / 45, 57
UFO Story 117
Ulica 179
Walc cis-moll 179
Whaddup fish 187
Wideoklip v 4.0 29, 179
Wilki 179
Witkacego wywoływanie duchów 180
W kółko Macieju 20
Wspomnienia z Alhambry 28, 178 / 28
Wstawać 160, 177
Wychowanie fizyczne 47 / 47, 145
Wyliczanka 26, 48, 169, 180 / 26, 32, 48
Video-disc 29, 50, 179 / 40, 41
Vip 179
Virtual? Reality 46, 66, 179 / 65, 156
Virus 46, 63, 65, 186 / 63, 118, 119
Zasypianie 155
Zdarzenie 27, 180 / 27, 36
Żeżarło 122
Złoty jeleń 30
Zoopraxiscope 27, 180 / 37



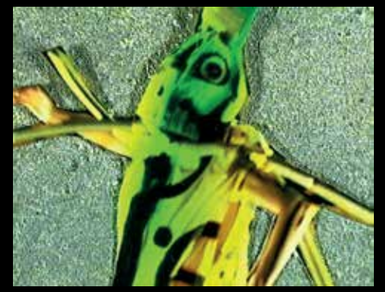
Piotr Muszalski, Paweł Walicki
| *Jak Bóg Maior utracił tron*
| *How God Maior Lost His Throne*
1999

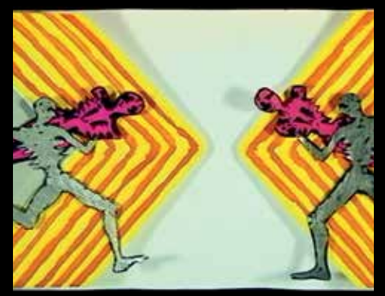


POZNAŃ 2016

The art of animation is the creation of moving images through the manipulation of all varieties of techniques apart from “live action methods”

Preamble in the statute of the *Association Internationale du Film d'Animation*





Angelina Janas | *Rapatapatoja* | *Rapatapatoja*, 1997

Natalia Wilkoszewska | *Muka* | *Muka*, 2003

animacja.uap.edu.pl

ISBN 978-83-65578-16-7

9 788365 578167

POZNAŃ 2016