

Andrzej Gosieniecki

# **Autoreferat**

2019

**1. Imię i Nazwisko.**

Andrzej Gosieniecki

**2. Posiadane dyplomy, stopnie naukowe/ artystyczne – z podaniem nazwy, miejsca i roku ich uzyskania oraz tytułu rozprawy doktorskiej.**

Stopień doktora sztuki w dziedzinie sztuk plastycznych w roku 2016. Dyscyplina artystyczna – sztuki piękne. Wydział Grafiki i Komunikacji Wizualnej Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu. Tytuł pracy doktorskiej: "Poszukiwanie formy w filmie animowanym" Film animowany będący adaptacją wiersza J. Tuwima pt. "Pan Maluśkiewicz i wieloryb".

**3. Informacje o dotychczasowym zatrudnieniu w jednostkach naukowych/ artystycznych.**

Od 2011 roku prowadzę Pracownię Filmu Animowanego w Collegium Da Vinci (wcześniej Wyższa Szkoła Nauk Humanistycznych i Dziennikarstwa) w Poznaniu.

Od 2014 roku podjąłem zadanie utworzenia oraz prowadzenia wraz z Dorotą Bielecką-Gosieniecką Pracowni Filmu Animowanego w Centrum Kultury Zamek w Poznaniu.

W latach 2010 i 2015 pełniłem funkcję eksperta, a w 2016 również lidera ekspertów Polskiego Instytutu Sztuki Filmowej.

W latach 2016-2018 realizowałem wykłady i warsztaty dla studentów kierunku wzornictwo z Wydziału Zamiejscowego w Poznaniu Uniwersytetu Humanistycznospołecznego SWPS.

Od roku 2016 pełnię funkcję adiunkta i asystenta II Pracowni Filmu Animowanego na Wydziale Animacji Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu.

4. **Wskazanie osiągnięcia\* wynikającego z art. 16 ust. 2 ustawy z dnia 14 marca 2003 r. o stopniach naukowych i tytule naukowym oraz o stopniach i tytule w zakresie sztuki (Dz. U. 2016 r. poz. 882 ze zm. w Dz. U. z 2016 r. poz. 1311.):**

**Tytuł osiągnięcia naukowego/artystycznego:**

Filmowe adaptacje wierszy Aleksandra Fredry.

W skład osiągnięcia wchodzi dwa filmy animowane:

***Paweł i Gawęł* (2016)**

Reżyseria: Andrzej Gosieniecki

Scenariusz, scenografia: Andrzej Gosieniecki, Dorota Bielecka-Gosieniecka

Muzyka, wykonanie, efekty dźwiękowe: Krzesimir Dębski

Narrator: Wiktor Zborowski

Producent: TV Studio Filmów Animowanych Sp. z o.o.

***Małpa w kąpielu* (2017)**

Reżyseria: Andrzej Gosieniecki

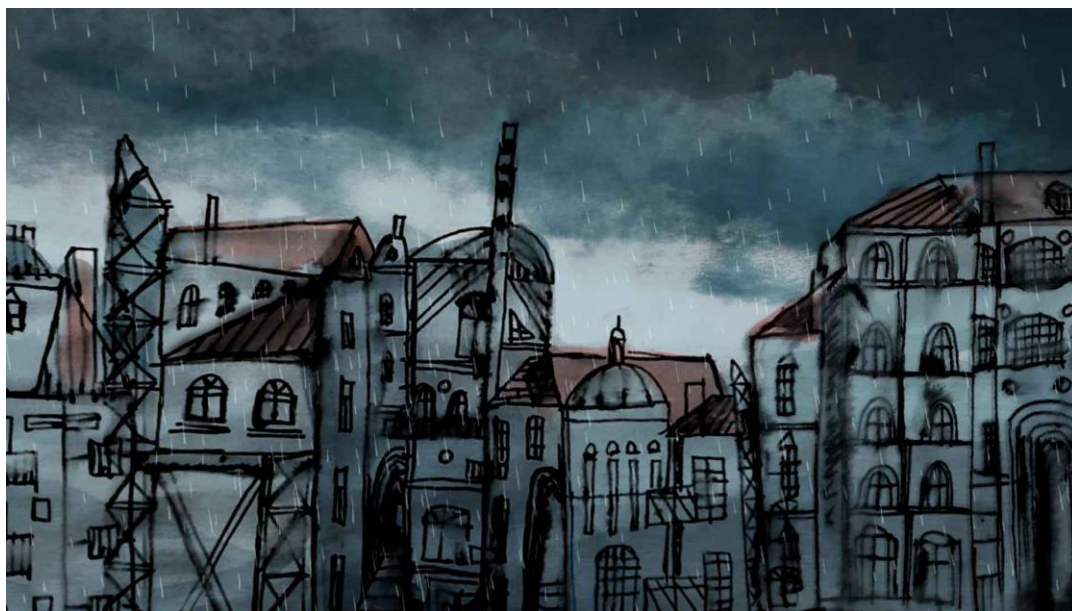
Scenariusz, scenografia: Andrzej Gosieniecki, Dorota Bielecka-Gosieniecka

Muzyka, wykonanie, efekty dźwiękowe, śpiew: Krzesimir Dębski

Producent: TV Studio Filmów Animowanych Sp. z o.o.

## Wstęp

Twórczość Aleksandra Fredry, komediopisarza, bajkopisarza i poety, weszła na stałe do kanonu polskiej literatury i była wielokrotnie adaptowana przez najbardziej uznanych twórców. Ukrytym celem fredrowskiego komizmu jest zazwyczaj krytyka wobec ludzkich przywar i niedoskonałości charakteru. Fredro tak celnie dostrzega słabości ludzkiej natury iż powstaje wrażenie, że pod fasadą komedii i farsy kryje się nuta pesymizmu filozoficznego czy wręcz skłonności do mizantropii. Wiersze *Paweł i Gawęł* oraz *Małpa w kąpielu* należą do najbardziej znanych utworów dla dzieci. Poprzez nowe adaptacje pragnęłam stworzyć ciekawą i oryginalną interpretację, zarówno w obszarze animacji, rozwiązań fabularnych jak i opracowania graficznego. Opracowanie scenariuszowe i scenograficzne jest pracą wspólną z Dorotą Bielecką-Gosieniecką i nakład pracy rozkłada się równo po połowie. Pracujemy razem nad wieloma projektami od 20 lat i w naturalny sposób nasza praca wzajemnie się uzupełnia. W obu filmach autorem opracowania muzycznego jest kompozytor i zarazem wykonawca muzyki Krzesimir Dębski. Dzięki aktywnej współpracy, muzyka i dźwiękowe efekty specjalne stają się tutaj również narratorem i kreatywnie dopełniają opowieść.



*Paweł i Gawęł* (2016)

## Paweł i Gawel

Specyficzny, swobodny i paradoksalny humor tej klasycznej już przypowieści, stał się pretekstem do wielu ciekawych rozwiązań sytuacyjnych i formalnych. Podstawowym założeniem realizacyjnym było tu przedstawienie dwubiegunowych relacji między skrajnie różniącymi się charakterami bohaterów oraz dobór środków narracyjnych i filmowych do pokazania akcji opartej na jednoczesnym zestawieniu dwóch wątków przebiegających w dwóch różnych pomieszczeniach. Interakcyjny wzajemny wpływ bohaterów filmu musiał znaleźć ekwiwalent również w opracowaniu graficznym i animacyjnym.



*Paweł i Gawel / uj.006*

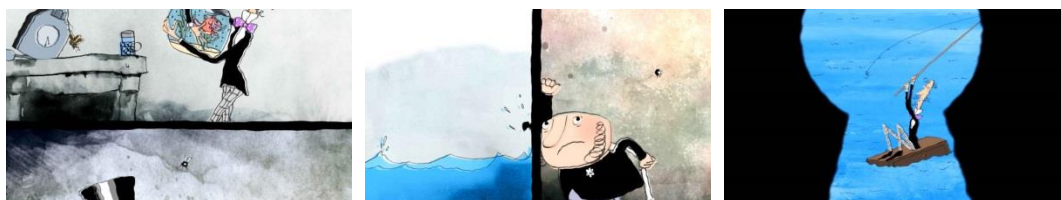
Akwarelowe scenografie z celowo wyolbrzymionymi rozpryskami, rozmyciami i zaciekami farby nawiązują do fabularnego wątku pojawiającego się w treści filmu motywu wody. Dodatkowo przesunięty i jakby odklejony od koloru kontur w postaciach bohaterów pełni funkcję swoistego spoiwa warstwy animacyjnej z warstwą scenograficzną a zarazem potęguje wrażenie narastającej dewastacji wynikającej z destrukcyjnych działań bohaterów filmu. Ta żartobliwa historia o sąsiadach skrajnie różniących się temperamentem stała się inspiracją do napisania scenariusza, w którym uwytatnione zostały relacje sąsiedzkie. Adaptacja tak krótkiego wiersza do formatu trzynastominutowego filmu pociąga za sobą konieczność rozwinięcia wątków oraz interpretacji w bardziej poszerzonej formie. Niezbędne stało się określenie motywów działania bohaterów i rozbudowanie ścieżki narracyjnej. Inspiracją do poszerzenia scenariusza filmu

stały się również motywy znane z innych utworów Fredry. Silnie zaznaczony w filmie motyw muru-przegrody określa zarazem konstrukcję sceny, relacje między postaciami jak i wyraźnie rozdziela bohaterów stając się symbolem niemożności porozumienia między nimi. Dodatkowym wzbogaceniem warstwy fabularnej jest wprowadzenie trzeciego nieistniejącego w wierszu bohatera w postaci natrętnej Muchy. Zabieg ten umożliwił uzasadnienie groteskowego zachowania bohaterów i stworzenie całego ciągu zdarzeń wokół motywu polowania na natrętnego owada.



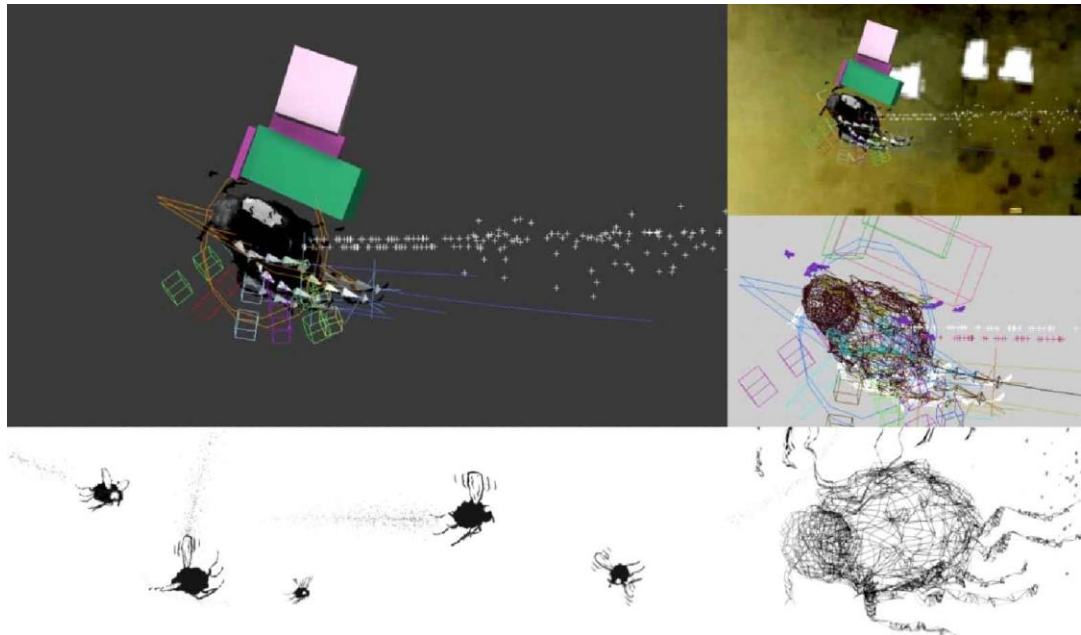
*Pawel i Gawel / uj.028*

Akcja rozgrywa się w dwóch oddzielonych od siebie przestrzeniach dlatego w przebiegu akcji pojawiają się częste jazdy kamery i przeskoki między poszczególnymi scenami oraz podziały kadru pokazujące jednocześnie akcję w dwóch lokalizacjach. Te podziały ujęcia na dwie części przedstawiające odmienne światy dwóch bohaterów przebiegają w poziomie między piętrami lub w pionie gdy przegrodą stają się drzwi. Możemy również zajrzeć przez dziurkę od klucza lecz bohaterowie filmu zawsze pozostają oddzieleni przegrodą.



Sąsiadujące mieszkania, choć odizolowane przegrodą, jednak wzajemnie na siebie oddziałują. Dużą rolę w przedstawieniu tego oddziaływania ma warstwa muzyczna filmu. W ciemnym pokoju hałasy dobiegające z za kadru zaczynają się materializować i przybierają formę ekspresyjnego rysunku wypełniającego całą powierzchnię kadru. Powstały w ten sposób żywe impresje o bardzo dynamicznej animacji ilustrujące poszczególne hałasy. Poszarpane linie rozchodzące się falami przedstawiają słyszalne w warstwie dźwiękowej głębokie dudnienie. Pojawiają się różnego rodzaju piski, zgrzyty, trzaski, których wizualnym ekwiwalentem stają się wydrapywane z ciemności pionowe linie, oraz chaotyczne kłębowisko kresek. Rozsypujące się po całej powierzchni kadru białe punkty oraz pękające powierzchnie obrazują różnego rodzaju uderzenia, łaskoty i stuki.





*Paweł i Gawęł / model muchy 3D*

Jednym z etapów produkcji który stanowił dla mnie wyzwanie technologiczne a zarazem wizualne było przygotowanie animacji 3D w połączeniu z animacją rysunkową. W tej technice wymodelowana została postać Muchy, która towarzyszy pozostałym bohaterom filmu przez większość przebiegu akcji, wykonuje skomplikowane ewolucje, przemieszcza się w przestrzeni, powiększa zbliżając do kamery i oddala aż do małego punktu na ekranie.



*Paweł i Gawęł / przykładowe kadry*



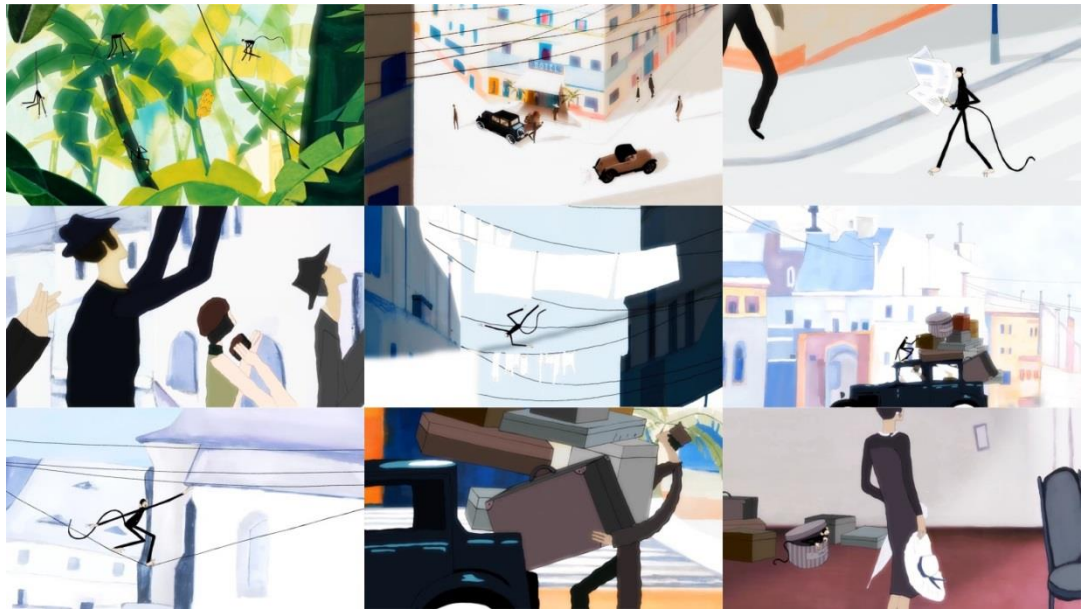
Większość lotów muchy to bardzo dynamiczne animacje. Połączenie techniki klasycznej animacji z animacją komputerową uzyskałem poprzez dostosowanie renderingu w taki sposób aby nie używać automatycznego wirtualnego światłocienia, dzięki czemu model 3D staje się tylko nośnikiem rysunku wykonanego ręcznie.



*Paweł i Gawęł / uj. 046*

### **Małpa w kąpielu**

Kolejnym filmem będącym adaptacją wiersza Aleksandra Fredry jest *Małpa w kąpielu* (2017). To opowieść o Małpie, która z zainteresowaniem obserwuje i naśladuje ludzi, lecz pomimo wszelkich prób upodobnienia się do prawdziwej damy, nadal pozostaje sobą. Ta historia objawia ponadczasową prawdę, iż nie da się uciec od własnej natury a próby naśladowania innych zawsze prowadzą do śmieszności. Podobnie jak w poprzednim filmie, dużym wyzwaniem była adaptacja tak krótkiego wiersza do formatu trzynastominutowego filmu animowanego. Ograniczona ilość wersów stwarzała pewną trudność lecz zarazem stała się pretekstem do rozbudowania fabuły. W ten sposób powstała przestrzeń do bardziej swobodnej interpretacji a scenariusz przedstawia również historię, która poprzedza wydarzenia opisane w wierszu.



*Małpa w kąpielni / kadry z filmu*

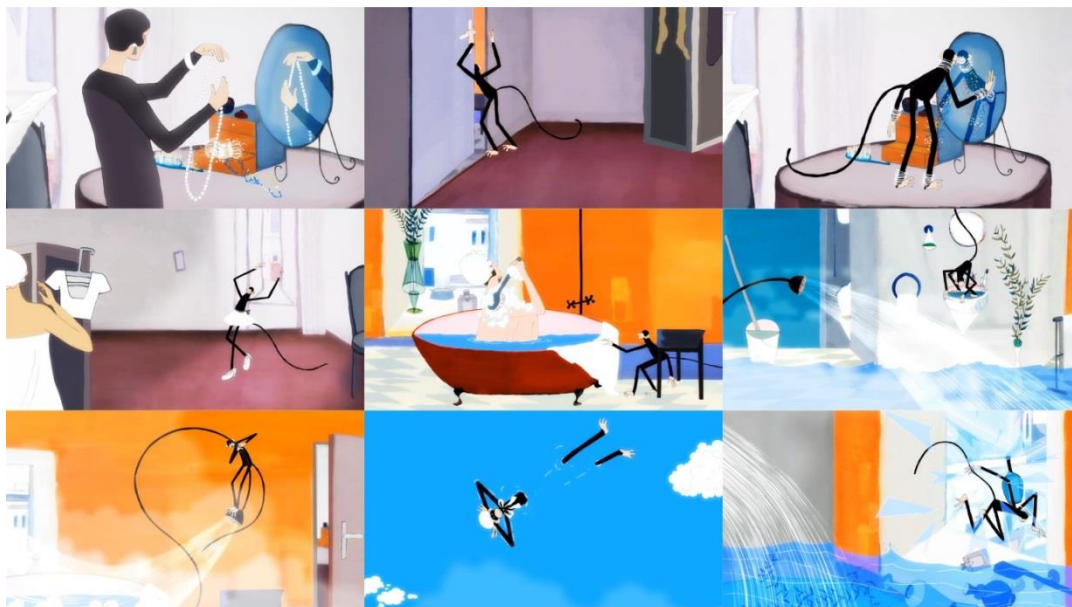
Scenariusz został zilustrowany w scenopisie obrazkowym w 52 ujęciach filmowych opracowanych w 232 kadrach prezentujących przebieg akcji, projekty postaci, projekty scenografii, kompozycję ujęć, kierunki ruchu oraz określając precyzyjnie czasy trwania poszczególnych ujęć. Ten etap pracy jest bardzo istotny dla końcowego wyglądu filmu, stanowi kreatywny szkielet na podstawie którego są oparte zasadnicze decyzje plastyczne i kompozycyjne które istotnie wpływają na cały proces realizacji animacji.



*Małpa w kąpielni / fragment scenopisu obrazkowego*

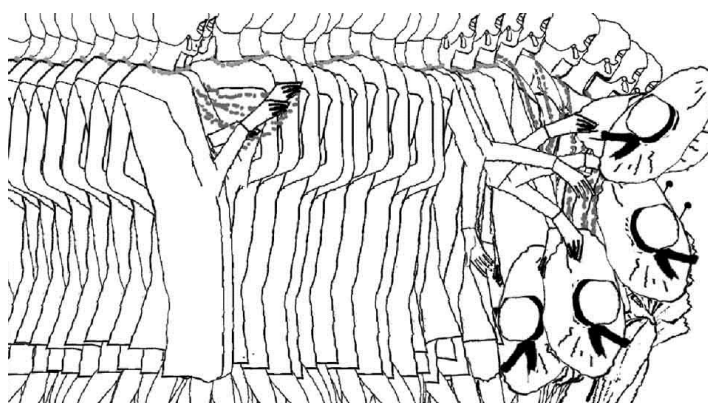
Sposób prowadzenia narracji nawiązuje tutaj do tradycji niemego kina Charliego Chaplina oraz Bustera Keatona. Jedną z głównych idei w realizacji tego filmu było założenie, że do wiersza zostanie skomponowana muzyka i wiersz stanie się żartobliwą balladą. Nawiązanie do stylistyki retro jest również obecne w sposobie opracowania muzycznego i przywodzi na myśl grę tapera na pianinie improwizującego podkład muzyczny do wyświetlanych scen w niemym kinie.

Z kolei współpraca scenariuszowa jak i scenograficzna z Dorotą Bielecką-Gosieniecką zaowocowała stworzeniem dla Fredrowskich opowieści nowej rzeczywistości narracyjnej i plastycznej, która immanentnie związana jest z treścią i w ten sposób przyczynia się do powstania zjawiska synergii wszystkich płaszczyzn przekazu w filmie. Zależało nam aby film od strony wizualnej zyskał specyficzny wyraz plastyczny i poetycki bliski grafice i malarstwu.



*Małpa w kąpeli / kadry z filmu*

Założeniem było tak aranżować kadr aby każde ujęcie stanowiło odrębną kompozycję graficzną. Obok potrzeby opowiedzenia fabuły istnieje jeszcze potrzeba graficzna, która rządzi się swoimi wizualnymi prawami i która determinuje sposób konstruowania sceny. Podejście do scenografii jest tutaj uzależnione od kompozycji poszczególnych kadrów, nie istnieje tutaj żaden obiektywny rozkład sceny w przestrzeni, lecz do każdego kadru układ graficzny podlega ponownemu projektowaniu. Często już na etapie storyboardu, kompozycja została określona w projektach opracowanych w skali szarości.



*Małpa w kąpielu/ projekt i koncepcja ruchu*

Aby obraz zachował walory kompozycyjne kadr zostaje pozbawiony niepotrzebnych obiektów doprowadzając w ten sposób do syntezy układu. Istotne dla nadania zaplanowanego charakteru projektowego w filmie było utrzymanie pewnego kontrastu między malarskimi walorami scenografii a graficznymi wręcz plakatowymi obszarami kolorów w warstwie animacyjnej. Należy przypomnieć, że filmu animowanego nie należy rozpatrywać wyłącznie w kategoriach graficznych lecz w kontekście całego procesu tworzenia zjawiska ruchu i narracji. W animacji następuje ruch elementów w kadrze i w związku z tym kompozycja zmienia się dynamicznie doprowadzając do kolejnych konfiguracji. Kluczowe jest tutaj przewidywanie i planowanie w jaki sposób układ będzie się równoważyć dzięki ruchowi elementów obrazu doprowadzając do kolejnej harmonijnej kompozycji.

Funkcję komponującą w planowaniu kadrów ma również sposób wykorzystania światła. Dzięki specyficznemu rozświetleniu uzyskujemy charakterystyczne zmiękczenie obrazu ale również wzajemne kolorystyczne zespolenie i oddziaływanie wszystkich elementów sceny. Sposób zastosowania światła służy również uzyskaniu właściwej nastrojowości w filmie.



*Małpa w kąpeli/ uj. 020*

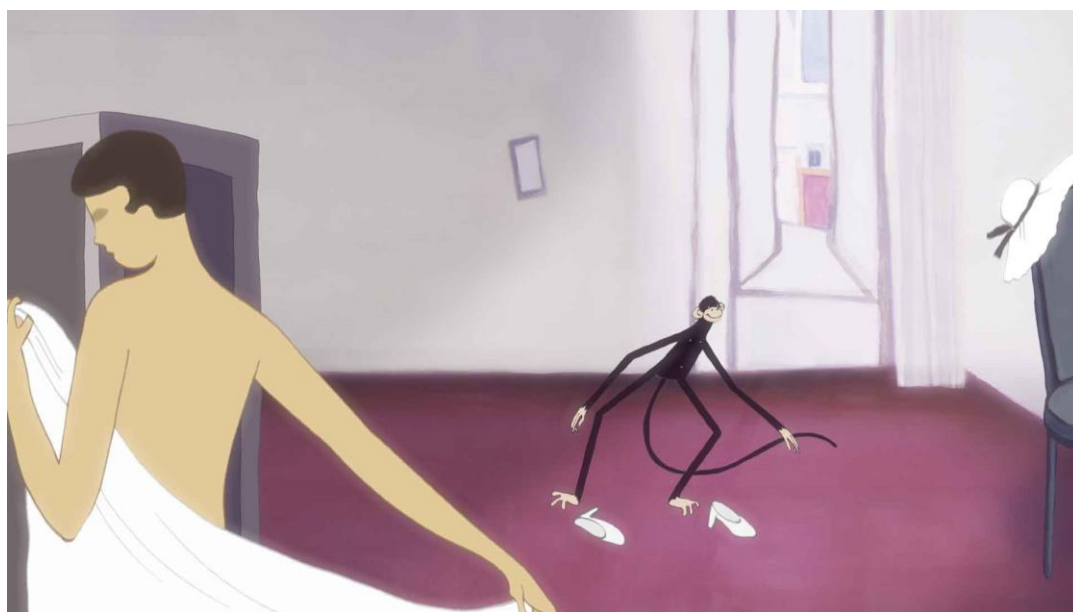
W scenę spokojnego miasta rozświetlonego gorącymi promieniami słońca wskakuje Małpa. Postać z innej rzeczywistości, dzika i rozbrykana, zakłóca uporządkowany rytm miasta. Małpa nie ma w filmie kwestii dialogowych, dlatego właściwym dla niej środkiem wyrazu i ekspresji staje się ruch - balet i choreografia. Koncepcja wymagała aby zobrazować w filmie stopniowy proces ucłowieczania się głównej bohaterki. Małpa dostaje się między ludzi i próbuje naśladować wszystkie zaobserwowane zachowania, przymierza okulary, pali fajkę, czyta gazetę, wkłada ubranie, biżuterię i przegląda się w lustrze.



*Małpa w kąpeli/ uj. 027*

Jest to swego rodzaju wstęp do kolejnych, właściwych epizodów opisanych w wierszu. Wprowadzenie takich dodatkowych zdarzeń opisuje proces uczenia się Małpy i stwarza poszerzone otoczenie fabularne dzięki czemu postać w filmie przestaje być anonimowa. Poznajemy motywy, mechanizmy i intencje działania głównej bohaterki filmu. Drugą bohaterką jest Pani, której obecność w kadrze jest specyficzna i nieoczywista. Pani jakby nieświadoma kamery, zawsze unika pełnej obecności w kadrze, będąc za parawanem, przegrodą drzwi, w odbiciu lustra. Jej postać sprawia wrażenie jakby nie chciała przyciągać uwagi widza, jednak pozostaje pod ciągłą obserwacją Małpy. Z mojego punktu widzenia, kluczowe jest wykreowanie materii ruchu, który powinien oddawać specyfikę charakteru postaci. Skupiam się również na relacjach ruchów przebiegających w danym momencie w obszarze kadru – sceny, tworząc w ten sposób swoistą choreografię wewnątrzkadrową.

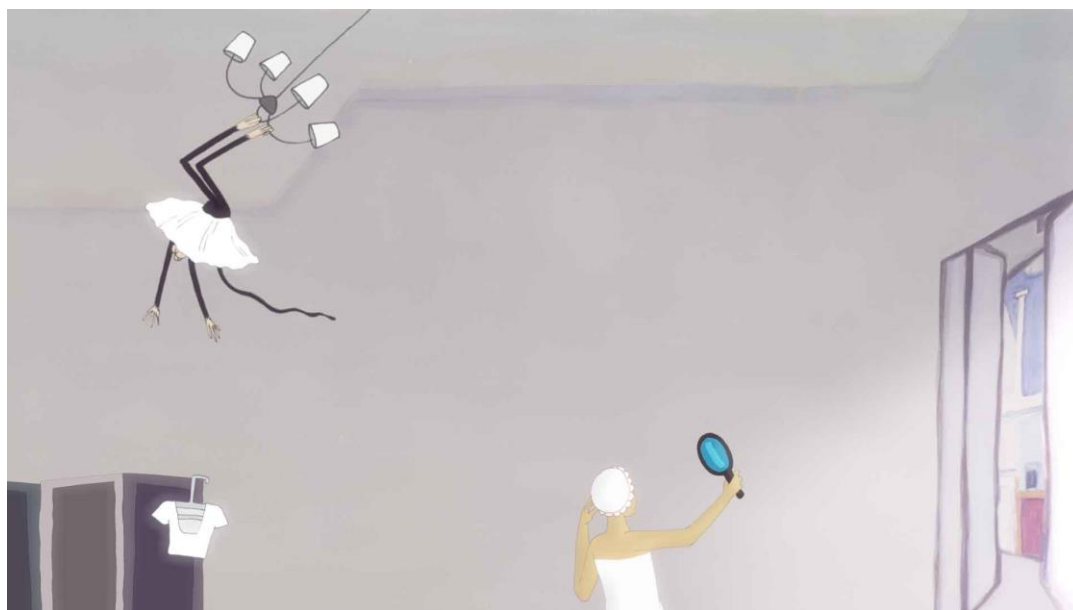
Jednym z zastosowanych rozwiązań narracyjnych było poprowadzenie akcji w taki sposób aby jednocześnie w jednym kadrze umieścić dwie warstwy przebiegu akcji. Jedna warstwa przynależy do postaci Pani, druga z kolei jest przyporządkowana Małpie.



*Małpa w kąpeli/ uj. 028*

Jednocześnie w kadrze możemy obserwować obie postaci i każda z nich odgrywa swoją rolę, choć ich relacja zdaje się przebiegać w całkowitym oderwaniu od siebie i nie występuje interakcja (Pani nie dostrzega Małpy) to jednak ujęcia te są precyzyjnie zsynchronizowane tak aby Małpa mogła umknąć przed spojrzeniem

krzątającej po pokoju lokatorki. Mamy tu zestawienie dwóch światów i zilustrowanie dwóch rodzajów zachowań, spokojnej, eleganckiej Pani i dzikiej nieokrzesanej, pozbawionej manier Małpy. Te dwa światy są od siebie odległe tak jak odległe w kadrze pozostają relacje między nimi. Dwa wątki akcji rozgrywają się w różnych częściach kadru jednocześnie, to jedna z nielicznych sytuacji kiedy widz sam musi zdecydować czy w danym momencie obserwować Małpę czy Panią.



*Małpa w kąpielni/ uj. 029*

Poszczególne ujęcia w filmie poza określoną funkcją narracyjną stanowią również pretekst do ciekawych rozwiązań animacyjnych. Jedno z początkowych ujęć w filmie to ogólny widok na stado małp, które skaczą pośród liści palmowego gaju. Wszystkie małpy są identyczne i tak naprawdę, choć widz się tego nie domyśla, jest to ta sama małpa, tylko pokazana w kolejnych fazach cyklu ruchu. Zastosowanie cyklu animacyjnego z przesuniętym czasem wymagało wykonania precyzyjnych obliczeń faz rysunkowych tak aby poszczególne przemieszczenia postaci były ze sobą zsynchronizowane. Pozwoliło to na zwielokrotnienie animacji w kadrze a również stworzyło adekwatną do małpiego usposobienia swoistą mechanikę animacyjną.



*Małpa w kąpielu/ uj. 001*

Decyzje związane z wyborem techniki wykonania animacji, nawet jeśli już mamy określony projekt plastyczny, stają się coraz bardziej skomplikowane. Do wachlarza możliwości realizacyjnych włączają się techniki mieszane łączące animację rysunkową na papierze z techniką animacji rysowanej przy pomocy tabletu graficznego, animację wektorową, animację na systemach kości oraz animację trójwymiarową. Mieszanie technik realizacyjnych z wykorzystaniem całego zaplecza narzędzi komputerowych stosowałem już od pierwszych realizacji filmowych (Słoneczne miasteczko, Krawiec Niteczka), jednak każdorazowo decydowałem o ręcznym wykończeniu całości przy pomocy tradycyjnych technik na papierze. Niekiedy nawet poszczególne kadry wymagały wypracowania unikatowej procedury technologicznej odpowiedniej dla specyfiki poszczególnych ujęć. W tym przypadku również animacja wielu ujęć w rozmaity sposób była wspomagana komputerowo. Następuje tu pewien balans między animacją komputerową a animacją wykonywaną ręcznie na papierze. Na przykład w ujęciu w którym Małpa skacze po dachach jadących samochodów konieczne było opracowanie ruchu w taki sposób aby uzyskać precyzyjną synchronizację między postacią a pojazdami. Stopień trudności wzrastał gdyż auta miały jeździć w różnych kierunkach a małpa dodatkowo miała zbliżać się i oddalać od kamery. W tej sytuacji pomocne okazało się całkowite rozplanowanie schematu ruchu komputerowo i dopiero na tej podstawie opracowanie animacji rysunkowej. Animacja została zrealizowana w technice rysunkowej o zmiennej gęstości fazowania od 8 do 25 klatek na sekundę.





*Małpa w kąpielu/ uj. 015*

Bardzo często końcowa kompozycja wszystkich elementów pojedynczego ujęcia posiada ponad kilkadziesiąt zestawionych warstw. Poszczególne warstwy poza animacyjnymi i scenograficznymi zawierają zestawy masek graficznych, korekcyjnych, efektów specjalnych, świateł oraz obiektów animacji komputerowej. Przebieg całego procesu projektowego i realizacyjnego w filmie animowanym wymaga od autora przejścia analizy wszystkich elementów składowych. Tworzenie jedynej w swoim rodzaju rzeczywistości syntetycznej dla poszczególnego filmu jest wyznacznikiem animacji autorskiej. Celem jest tutaj osiągnięcie synergii warstwy wizualnej, dźwiękowej i anegdotycznej tak aby uzyskać połączenie opowiadania fabułą z opowiadaniem formą.



*Małpa w kąpielu/ uj. 050*

## **Ważniejsze konkursy i nagrody 2017-2018**

I NAGRODA dla najlepszego filmu przeglądu 32. Tarnowskiej Nagrody Filmowej MASZKA 2018, Małpa w kąpielu.

ANIMATOR.PL 2018, Małpa w kąpielu.

I NAGRODA Ogólnopolskiego Festiwalu Polskiej Animacji O!PLA 2018, Małpa w kąpielu.

Official Selection 26th International Animation Festival of BRAZIL, ANIMA MUNDI 2018 Rio de Janeiro (July 21-29, 2018), Pan Maluśkiewicz i wieloryb.

Official Selection 26th International Animation Festival of BRAZIL, ANIMA MUNDI 2018 São Paulo (August 1-5, 2018), Pan Maluśkiewicz i wieloryb.

ALE KINO 2018, Małpa w kąpielu.

Oficjalny certyfikat kwalifikacji do Nagrody Europejskiego Stowarzyszenia Animacji Emile 2018, Pan Maluśkiewicz i wieloryb.

ANIMASIVO 2017 - Mexico City Contemporary Animation Festival - Museo Tamayo

III NAGRODA w konkursie anima.pl 24. MIĘDZYNARODOWY FESTIWAL FILMOWY Etiuda&Anima 2017, Pan Maluśkiewicz i wieloryb

INTERNATIONAL ANIMATED FILM FESTIVAL 2017, BANJALUKA, Bośnia i Hercegowina, Pan Maluśkiewicz i wieloryb.

12th ANIM'EST INTERNATIONAL ANIMATED FILM FESTIVAL 2017, Bucharest, Romania. Romania, Pan Maluśkiewicz i wieloryb.

FILMETS BADALONA FILM FESTIVAL 2017, Badalona, Barcelona, Hiszpania, Pan Maluśkiewicz i wieloryb.

WYRÓŻNIENIE V Ogólnopolskiego Festiwalu Polskiej Animacji O!PLA 2017, Polska, Pan Maluśkiewicz i wieloryb.

MIĘDZYNARODOWY FESTIWAL FILMOWY Etiuda&Anima 2017 Polska, Paweł i Gaweł.

## 5. Omówienie pozostałych realizacji. 2016-2019

Odmienne podejście do animacji prezentują realizowane przeze mnie animowane czołówki Międzynarodowego Festiwalu Filmów Dokumentalnych OFF CINEMA. W ostatnich latach zrealizowałem kolejne trzy czołówki będące animowaną interpretacją statuetki „Zamku” który został zaprojektowany przez Dorotę Bielecką-Gosieniecką. Realizacja czołówek wymaga również użycia elementów typograficznych należących do identyfikacji wizualnej festiwalu. Czołówki opracowywałem na kanwie gotowych już plakatów, które były inspiracją do rozbudowania kompozycji o dodatkowe elementy graficzne, znaczeniowe, formalne lub fabularne nieodzwonnie do powstania krótkiej formy animacyjnej.

Istotne dla mnie stało się nie tyle poruszenie grafiki plakatu, ile raczej poszukiwanie formy w obszarze przestrzeni, czasu i dźwięku. Odkrycie tego co kryje się poza kadrem, w jego głębi, oraz tego co wydarzyło się w kadrze wcześniej lub tego co wydarzy się później. W ten sposób odkrywam przestrzenie, które stają się immanentnie związane z grafiką plakatu.





Powstaje pewna historia związana ze statycznym przedstawieniem plakatomym, pomimo że plakat nadal pozostaje nieruchomą grafiką to niesie teraz przekaz dodatkowo poszerzony o zdarzenia animacyjne.

Podczas realizacji czołówek za każdym razem za cel stawiam sobie inne zagadnienia wizualne i animacyjne. W ostatnio zrealizowanych czołówkach 2016-2018 inspiracją tematyczną stały się kolejno:

- zagadnienia światła, refleksów i odbić (różne sposoby oddziaływania strumienia światła)
- animacyjna technika wirtualnego mappingu obrazu (projekcja wideo w relacji z wirtualnym obiektem przestrzennym)
- zakłócenia w transmisji cyfrowego obrazu (destrukcja kompozycji ruchu w wyniku zamierzonego błędu, glitch effect)

Właśnie w czołówkach staram się wprowadzać najnowsze standardy obrazu i dźwięku, które z każdym kolejnym rokiem podnosi zmieniająca się technologia. W ostatnich latach powstają nowe konteksty realizacyjne dla dźwięku i obrazu dzięki nowoczesnym systemom projekcji w salach kinowych w systemie 4K z prędkością przekraczającą 50 klatek na sekundę oraz wielokanałowego dźwięku przestrzennego 5.1. Zazwyczaj sam realizuję stronę dźwiękową czołówek komponując spreparowane wcześniej sample dźwiękowe i poddając je warstwowej kompozycji w systemie Adobe Audition.

Łącznie dla Międzynarodowego Festiwalu Filmów Dokumentalnych OFF CINEMA zrealizowałem 11 czołówek w rozmaitych technikach animacyjnych.



## 6. **Dorobek dydaktyczny**

- Od 2011 roku prowadzę Pracownię Filmu Animowanego w Collegium Da Vinci (wcześniej Wyższa Szkoła Nauk Humanistycznych i Dziennikarstwa) w Poznaniu.
- Od 2014 roku podjąłem zadanie utworzenia oraz prowadzenia wraz z Dorotą Bielecką-Gosieniecką Pracowni Filmu Animowanego w Centrum Kultury Zamek w Poznaniu.
- W latach 2016-2018 realizowałem wykłady i warsztaty dla studentów kierunku wzornictwo Uniwersytetu Humanistycznospołecznego SWPS.
- Od roku 2016 pełnię funkcję adiunkta i asystenta II Pracowni Filmu Animowanego na Wydziale Animacji Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu.

Podstawą mojej pracy dydaktycznej jest doświadczenie nabyte podczas realizacji autorskich filmów animowanych. W obszarze tematycznym procesu dydaktycznego lokuję zagadnienia, które podejmowałem w swoich realizacjach i dotyczą praktycznego aspektu tworzenia krótkich form filmowych z wykorzystaniem różnorodnych technik. W procesie edukacji filmowej wychodzę z założenia, że umiejętność kreacji syntetycznej, kompleksowej rzeczywistości dla poszczególnego filmu jest wyznacznikiem animacji autorskiej.

Wykłady, prezentacje oraz praktyczne warsztaty dotyczą większości metod realizacyjnych zarówno w obszarze klasycznych technik rysunkowych, graficznych, malarskich, przestrzennych jak i cyfrowych technik komputerowych. Podczas wykładów student zdobywa wiedzę z zakresu technik i dyscyplin obrazowania w filmie animowanym oraz umiejętności analizowania,

syntetyzowania i interpretowania złożonych zjawisk obrazowych oraz kompetencje w posługiwaniu się podstawowymi zasadami języka wizualnego. Zasadnicze znaczenie mają jednak zadania projektowe i realizacyjne, które dotyczą zarówno specjalistycznych ćwiczeń z zakresu animacji jak i zadań polegających na kreacji indywidualnych storyboardów i projektów filmowych.

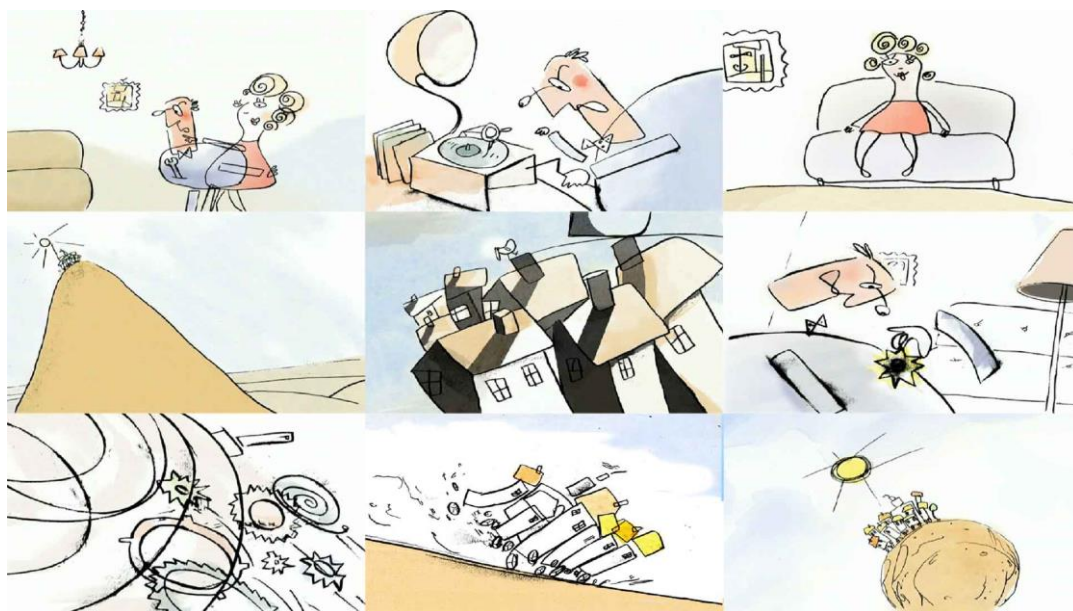
Jednym z efektów mojej pracy dydaktycznej jest opieka promotorska nad realizacją dyplomów studenckich. W wyniku realizacji całego procesu dydaktycznego student zyskuje umiejętność doboru właściwych środków wyrazu do obrazowanych treści, znalezienia najbardziej adekwatnej do własnych predyspozycji formy przekazu filmowego oraz łączenia tradycyjnych i nowoczesnych technik obrazowania w określonym kontekście projektowo-artystycznym.

Przez szereg lat pełniłem opiekę promotorską kilkudziesięciu prac licencjackich realizowanych z zakresu filmu animowanego oraz funkcję recenzenta kilku prac magisterskich. W obecnym roku akademickim jestem promotorem kolejnych 15 prac licencjackich.

W ramach dodatkowej działalności dydaktycznej realizowałem również inicjatywy edukacyjne dla młodzieży i dorosłych m.in. warsztaty w trakcie festiwalu Animator, warsztaty animacji na Przeglądzie Filmów Animowanych - Oko Kalejdoskopu, warsztaty dla pedagogów na Międzynarodowym Festiwalu Filmów Młodego Widza Ale Kino!, warsztaty animacji i wykłady dla Cor Ad Cor Film Festival, warsztaty podczas wydarzenia „Nic się tu nie dzieje” oraz charytatywne warsztaty animacji dla dzieci niepełnosprawnych ZSS 103 w Poznaniu. Efektem są liczne nagrody dla uczestników warsztatów i pracowni na festiwalach m.in. Oko Kalejdoskopu, Festival Animanie w Pilźnie (I nagroda 2018), konkurs Narodowego Instytutu Dziedzictwa - Zabytkomania ( I Nagroda 2017, II Nagroda 2018 )

## Podsumowanie

Od początku swojej działalności filmowej współpracuję z dwoma poznańskimi studiami producenckimi: Studiem Mansarda i TV Studiem Filmów Animowanych sp, z o.o. Od 2008 roku jestem członkiem Stowarzyszenia Filmowców Polskich. W sumie od ukończenia studiów wyreżyserowałem osiem autorskich filmów animowanych i kilkanaście krótkich form użytkowych. Filmy zrealizowane w latach 2004-2017 zdobyły uznanie na znaczących krajowych i zagranicznych festiwalach filmowych zdobywając liczne nagrody i wyróżnienia. Wiele z moich filmów znajduje się w stałej dystrybucji telewizyjnej oraz są pokazywane na specjalnych kinowych przeglądach tematycznych. Jeden z filmów, *Krawiec Niteczka* znalazł się w zestawie wydawnictw DVD w prestiżowej serii, Antologia Polskiej Animacji dla Dzieci wydanej przez Polskie Wydawnictwo Audiowizualne.



*Słoneczne miasteczko (2004)*

*Słoneczne miasteczko* (2004) to mój debiut filmowy zrealizowany w Studio Mansarda, którego fabuła stanowi przekorną odpowiedź na odwieczne pragnienie zatrzymania czasu. Repetycjom w warstwie fabularnej odpowiadają wielokrotne powtórzenia cykli animacyjnych i dynamiczna swobodna kreska, które stały się tutaj środkiem wyrazu podkreślającym rytmy i uzupełniającym lekką i czystą formę filozoficznego przekazu. W całościowy zamysł znakomicie wpisała się kompozycja muzyczna Krzesimira Dębskiego. Film został doceniony na międzynarodowych i krajowych festiwalach filmowych.



NAGRODA SREBRNA KRESKA dla filmu Słoneczne miasteczko, Ogólnopolski Festiwal Autorskich Filmów Animowanych OFAFA'2004, Kraków.

WYRÓŻNIENIE dla filmu Słoneczne miasteczko, Międzynarodowy Festiwal Animacji ReAnimacja 2005.

NAGRODA dla filmu Słoneczne miasteczko, najlepszy polski film animowany, Telewizja Kino Polska i Telewizja Kablowa Poznań, na 23 Międzynarodowym Festiwalu Młodego Widza ALE KINO'2005, Poznań.

NAGRODA BRONZE CAIRO, dla filmu Słoneczne miasteczko, w kategorii filmów animowanych, 17th Annual Cairo International Film Festival for Children, Kair, Egipt / 2007.

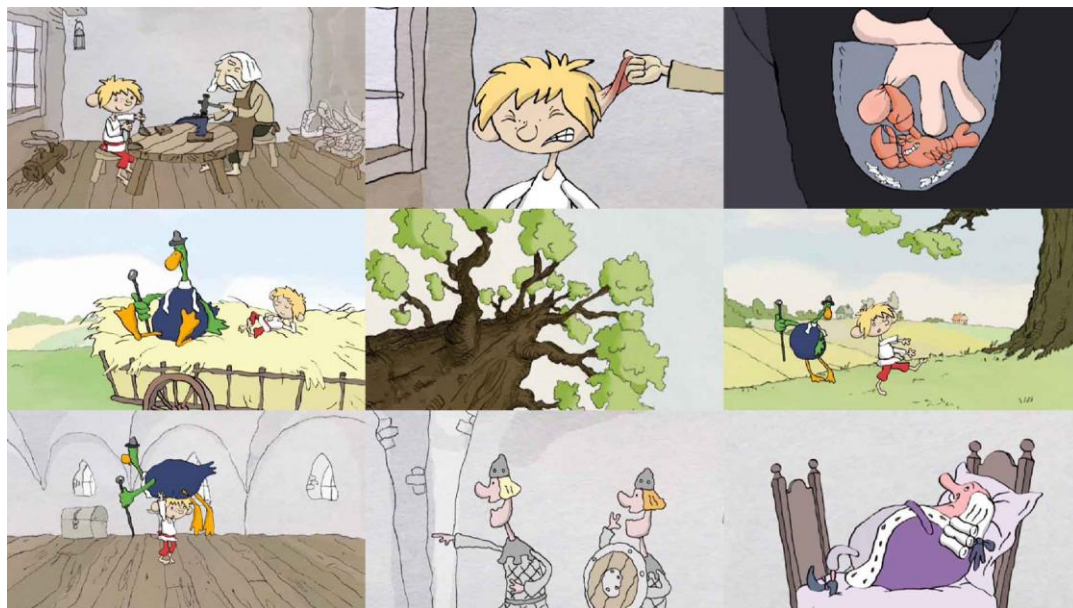
List Gratulacyjny Polskiego Instytutu Sztuki Filmowej za nagrodę BRONZE CAIRO dla filmu Słoneczne miasteczko.



*Krawiec Niteczka (2005)*

Powstały w 2005 roku Krawiec Niteczka oraz zrealizowany w 2009 roku Szewc Kopytko i kaczor Kwak są odcinkami serii "Baśnie i bajki polskie" produkowanej w Telewizyjnym Studiu Filmów Animowanych w Poznaniu. Oba filmy powstały na kanwie bajek Kornela Makuszyńskiego. Dzięki miękkiej, płynnej i drżącej linii, oraz lekkiej akwarelowej plastyce udało się zachować oryginalność graficzną i wyjątkową lekkość obrazu oraz specyficzny charakter filmów, stylistyka ta wpisała

się w dramaturgię i podkreśliła walory anegdoty. Kompozycje muzyczne do filmów zostały zrealizowane przez Marcina Pospieszalskiego oraz Krzesimira Dębskiego.



*Szewc Kopytko i Kaczor Kwak (2009)*

Filmy zostały nagrodzone na wielu festiwalach:

NAGRODA SREBRNA KRESKA dla filmu *Krawiec Niteczka* w kategorii filmu profesjonalnego dla najlepszego filmu o tematyce dziecięcej, 12 Ogólnopolski Festiwal Autorskich Filmów Animowanych OFAFA'2006, Kraków

NAGRODA BRONZE CAIRO dla filmu *Krawiec Niteczka* z serii *Baśnie i bajki polskie*, w kategorii filmów telewizyjnych: Ludowa baśń opowiedziana w sposób pełen życia i z dużym wdziękiem, 17th Annual Cairo International Film Festival for Children, Kair, Egipt / 2007

NAGRODA SPECJALNA JURY MIĘDZYNARODOWEGO dla filmu *Krawiec Niteczka*, w kategorii filmów animowanych, przyznana na 19th International TV Festival of Programmes for Children and Youth PRIX DANUBE, Bratislava, Slovakia

INTERNATIONAL GOLD PANDA AWARD – BEST TV ANIMATION dla filmu *Krawiec Niteczka*, przyznana na 9th Sichuan Television Festival, Sichuan, Chiny

III MIEJSCE w konkursie twórców dla dzieci, dla filmu Szewc Kopytko i Kaczor Kwak z serii Baśnie i bajki polskie, II Ogólnopolski Festiwal Animacji Filmowych BORUTAFEST'2010, Łęczyca, Polska

NOMINACJA – BEST EDITING dla filmu Krawiec Niteczka z serii Baśnie i bajki polskie, przyznana na 9th Sichuan Television Festival, Sichuan, Chiny

NOMINACJA – BEST MAKE-UP AND COSTUME DESIGN dla filmu Krawiec Niteczka z serii Baśnie i bajki polskie, 9th Sichuan Television Festival, Sichuan, Chiny

NOMINACJA – BEST PLAYWRIGHT dla filmu Krawiec Niteczka z serii Baśnie i bajki polskie , 9th Sichuan Television Festival, Sichuan, Chiny

NOMINACJA – GRAND PRIX dla filmu Krawiec Niteczka, przyznana na 9th Sichuan Television Festival, Sichuan, Chiny

LIST GRATULACYJNY Polskiego Instytutu Sztuki Filmowej za nagrodę BRONZE CAIRO dla filmu Krawiec Niteczka



*Studnia (2004)*

*Studnia* (2008) to film zrealizowany w Studio Mansarda. Jest surrealistyczną opowieścią o poszukiwaniu wody. Środki wyrazowe zastosowane w filmie wynikają z zamysłu scenariuszowego. Film zachowuje szlachetność tradycyjnego warsztatu rysunkowego, faktura miękkiej pasteli oddaje klimat wszechobecnego piasku,

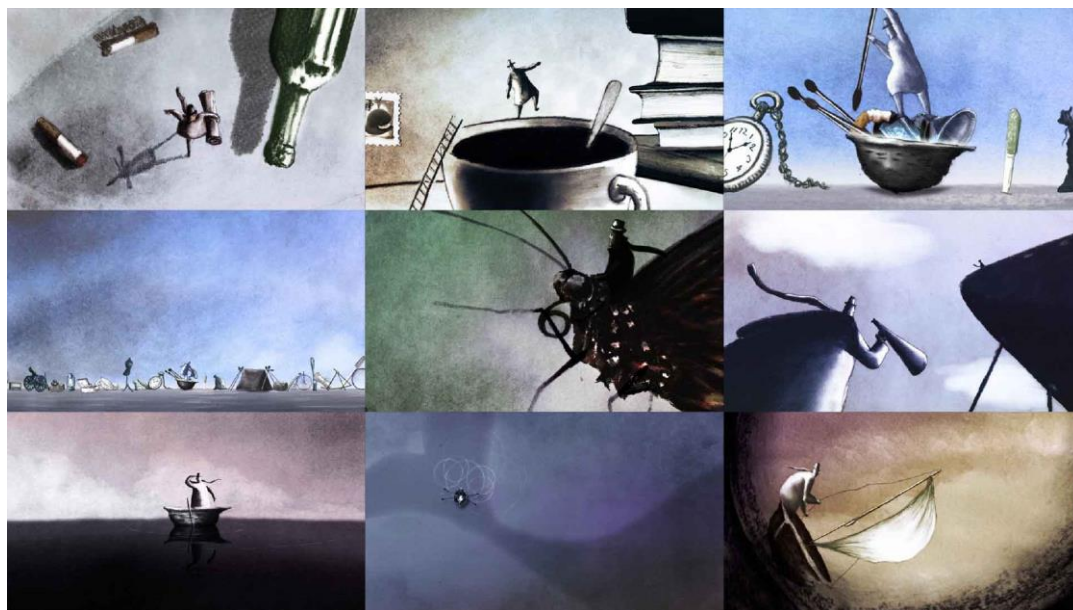
wykorzystując pełną kontrastową rozpiętością światłocienia. I tak jak w poprzednich filmach również muzyka jest tu integralnym elementem obrazu. Kompozycja Marcina Pospieszalskiego dopełnia i dramatyzuje akcję filmu oraz nadaje niezwykłą przestrzeń kadrów. Film *Studnia* zdobył nagrodę BRAZOWA KRESKA, w kategorii filmu profesjonalnego za wrażliwość plastyczną i muzyczną, na 14 Ogólnopolskim Festiwalu Autorskich Filmów Animowanych OFAFA'2008, w Krakowie



*Ognisty ptak (2011)*

Kolejny film zrealizowany w Studio Mansarda to adaptacja klasycznego dzieła muzycznego Igora Strawińskiego *Ognisty Ptak* (2011), będący swoistym eksperymentem opartym na autorskiej technice ścinania i fotografowania po klatce plastelinowych przekrojów. Strona wizualna filmu jest plastyczną interpretacją i ekwiwalentem muzycznych treści zawartych w utworze. Przenikania kolorów, rozpląnięcia, pulsacje to język jakim z pozoru abstrakcyjne obrazy, bez uproszczonych skojarzeń komunikują się z widzem i prowadzą nienachalną narrację. Muzyczne środki wyrazu takie jak rytm, barwa, brzmienie znajdują tu swoje dopełnienie, lecz nie bezpośrednie odwzorowanie, w języku form plastycznych. Film *Ognisty Ptak* został wyróżniony nagrodą SPECIAL MENTION FOR BEST FILM podczas Semana Cine Experimental Madrid 2011. Brał udział w pokazie specjalnym na Festiwalu Animacji w Annecy.

Film znalazł się również w panoramie polskich filmów krótkometrażowych na festiwalu Punto y Raya, który jest jednym z ważniejszych konkursów poświęconym wyłącznie kinu abstrakcyjnemu.



*Pan Maluśkiewicz i wieloryb (2015)*

Kolejną realizacją jest film animowany będący interpretacją wiersza J. Tuwima pt. *Pan Maluśkiewicz i wieloryb* (2015) wyprodukowany w Studio Mansarda. Film zrealizowany został w formie wizualnej animowanej ballady. Konstrukcja filmu opiera się na partyturze specjalnie napisanej, zagranej i zaśpiewanej przez Włodzimierza Korcza. Do muzyki stworzona została oryginalna forma graficzna wykonana dzięki zastosowaniu żywego rysunku wraz z techniką rozcierania suchej pasteli. Zróżnicowanie faktur i zamazane krawędzie form miały tworzyć zjawisko spójności przestrzeni kadru bez uwidaczniania podziału na warstwę animacyjną i scenograficzną, a jednocześnie bohater wraz z otaczającym światem miał tworzyć jednorodną materię plastyczną. Syntetyczne scenografie, uproszczone, bez zbędnych odległych planów, elementów i ozdóbek tworzą nieokreśloną przestrzeń odpowiadającą uniwersalnej stylistyce przypowieści. *Pan Maluśkiewicz i wieloryb* był prezentowany na międzynarodowych festiwalach m.in. Animation Festival of Brazil - ANIMA MUNDI 2018 Rio de Janeiro i Sao Paulo 2018, Festiwal Animasivo Meksyk 2017, International Animated Film Festival Banjaluka 2017 Bośnia i Hercegowina, Anim'est International Short Competition Bucharest 2017 Romania, FILMETS Badalona Film Festival 2017 Hiszpania. Został nagrodzony w konkursie anima.pl Etiuda&ANIMA 2017, oraz uzyskał wyróżnienie podczas

Ogólnopolskiego Festiwalu Polskiej Animacji O!PLA 2017. Uzyskał oficjalny certyfikat kwalifikacji do Nagrody Europejskiego Stowarzyszenia Animacji Emile 2018.

Zaprezentowany w skrótowym ujęciu mój dziewiętnastoletni dorobek filmowy stanowi swego rodzaju opis drogi twórczej, którego wspólnym mianownikiem jest kontynuacja poszukiwań formalnych w zakresie nowych rozwiązań artykulacji wizualnej, opartej na ruchu kreowanej materii plastycznej. Tworzenie jedynej w swoim rodzaju rzeczywistości dla poszczególnego filmu jest dla mnie wyznacznikiem animacji autorskiej, w której jak w żadnej innej dziedzinie filmu spotyka się niesłychane bogactwo technik realizacyjnych. Celem jest tutaj osiągnięcie synergii warstwy wizualnej, dźwiękowej i anegdotycznej łączącej opowiadanie fabułą z opowiadaniem formą, tak aby poprzez zestawienie wszystkich środków wyrazu wnieść dodatkowe znaczenia i poszerzyć spektrum przekazu filmu. Poza autorskimi scenariuszami realizowałem również filmy na podstawie znakomitej literatury wybitnych twórców - Kornela Makuszyńskiego: *Krawiec Niteczka*, *Szewc Kopytko i Kaczor Kwak* oraz Juliana Tuwima: *Pan Maluśkiewicz i wieloryb*. Dwa kolejne filmy będące przedmiotem wskazanym do mojej habilitacji są z kolei adaptacją ponadczasowych wierszy innego wybitnego twórcy - Aleksandra Fredry: *Paweł i Gawęł* oraz *Małpa w kąpielu*. Oba wiersze oparte są na intelektualnym, niekiedy absurdalnym humorze, na elementach satyry, farsy i groteski. W tym przypadku istotna dla mnie stała się właśnie groteska w odniesieniu do uniwersalnej opowieści, która staje się poniekąd obserwacją i recenzją wobec relacji społecznych i motywów działania również współczesnego człowieka. Opracowując scenariusz na podstawie literatury, konieczne jest aby na wstępie podjąć kluczowe decyzje realizacyjne dotyczące sposobu adaptacji tekstu. W obu przypadkach konieczne było poszerzenie opowieści o zdarzenia, które nie zostały opisane przez Aleksandra Fredrę, w taki sposób aby stanowiły naturalną konsekwentną spójną całość narracyjną. W opracowaniu scenariusza starałem się zachować zawartą w wierszu paraboliczność fabuły, uniwersalizm przekazu i wieloznaczność morału.

Jednym z istotnych elementów w zdobywaniu doświadczenia reżysera filmów animowanych jest współpraca nie tylko scenariuszowa czy plastyczna przy wykonywaniu scenografii lecz również współpraca z większym zespołem

realizatorów zarówno layoutcistami, animatorami, kopistami, malarzami i montażystami. Rozplanowanie tak złożonej produkcji na zadania i funkcje dla szerszego grona twórców wymaga zdolności nie tylko twórczych lecz również organizacyjnych i interpersonalnych. Biorąc pod uwagę tak złożony proces produkcyjny szczególnym wyzwaniem staje się zachowanie autorskiego charakteru całej realizacji. Zadanie to realizuję poprzez indywidualny udział we wszystkich procesach realizacyjnych. Szczególnie dla mnie istotnym jest etap koncepcyjny i projektowy, lecz także wykonuję animację i kopiowanie rysunków gdzie podstawowym środkiem wyrazu jest indywidualny charakter kreski. Staram się utrzymywać wyjściowe założenia artystyczne w ryzach, aby w efekcie końcowym całość spełniała zaplanowane autorskie założenia artystyczne. Moim priorytetem w trakcie realizacji dzieła filmowego stało się utrzymanie indywidualnego charakteru plastycznego silnie nawiązującego do tradycji dyscyplin grafiki i malarstwa oraz sposobu myślenia o kompozycji bliskiemu ilustracji.

Doświadczenie reżyserskie kształtuje się również podczas współpracy z kompozytorem. Dla mnie muzyka oraz dźwiękowe efekty specjalne mają ogromne znaczenie w filmie animowanym, dlatego do współpracy nad warstwą audytywną starałem się zapraszać wybitnych polskich kompozytorów, Krzesimira Dębskiego, Marcina Pospieszalskiego oraz Włodzimierza Korcza. Rezultatem tej współpracy nad opracowaniem muzycznym są nie tylko świetne kompozycje ale także autorskie wykonania muzyki. W wielu przypadkach ta kreatywna współpraca zaowocowała, szczególnie cennymi dla mnie, unikatowymi wokalizami in persona, wykonanymi indywidualnie przez samych kompozytorów.

Film animowany jako dziedzina twórcza wymaga ode mnie koordynacji szerokiego spektrum środków wyrazowych w stopniu nieporównywalnym z żadną inną dziedziną sztuk plastycznych. To miejsce styku gdzie łączą się twórcze doświadczenia zarówno literackie, scenariuszowe i fabularne z zagadnieniami projektowymi z zakresy ilustracji, grafiki i malarstwa. Zagadnienia specyficzne dla samej animacji zarówno w aspekcie artystycznym jak i technologicznym, oraz doświadczenia płynące z tradycji kina i filmu dotyczące języka filmowego i narracji fabularnej. Tym samym zagadnienie formy w filmie animowanym odnosić się musi jednocześnie do wszystkich elementów składowych, płaszczyzn i kontekstów, obrazu, dźwięku, ruchu, oraz dramaturgii. Do każdego kolejnego filmu podchodzę w sposób otwarty wypracowując i dostosowując za każdym razem nową formę tak

aby w jak najpełniejszy sposób stała się immanentną częścią całości. Dążę do tego aby forma filmu najpełniej wyrażała podjęte założenia artystyczne oraz stanowiła przemyślaną i trafioną syntezę wszystkich elementów zarówno w kontekście intelektualnym jak i realizacyjnym.

Formuła mojego kina animowanego kształtowała się sukcesywnie i nadal się kształtuje. Każda kolejna realizacja filmowa staje się w moim przypadku kolejnym doświadczeniem twórczym i poszerzeniem palety możliwości kreatywnych pomagającym zweryfikować nowe koncepcje z których mogę czerpać przy następnych realizacjach lub świadomie je odrzucić. Te doświadczenia otwierają dla mnie kolejne możliwości, pozostawiając jeszcze niezbadane tropy i ścieżki, którymi można by podążać, stają się auto-inspiracją i motywacją do realizacji kolejnych filmów.

kwiecień 2019

Andrzej Gosieniecki

A handwritten signature in black ink, reading "Andrzej Gosieniecki". The signature is written in a cursive, flowing style with some loops and flourishes.



## Summary of Professional Accomplishments

### 1. Name and Surname

Andrzej Gosieniecki

### 2. Certificates, academic/artistic degrees held – with an indication of their name, place and year of award, and of the title of the PhD dissertation.

PhD degree in the field of visual arts, received in 2016. Artistic discipline – the fine arts. Faculty of Graphic Arts and Visual Communication of the University of Arts in Poznań (in Polish: Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu). Title of PhD dissertation: “Poszukiwanie formy w filmie animowanym” (Searching for the Form in Animated Film)

An animated film being an adaptation of Julian Tuwim’s poem entitled “Mr Miniscule and the Whale”.

### 3. Information about previous employment with scientific/artistic bodies.

Since 2011, I have been head of the Animated Film Workshop at the Collegium Da Vinci (formerly School of the Humanities and Journalism) in Poznań.

In 2014, working in collaboration with Dorota Bielecka–Gosieniecka, I took upon myself the task of establishing the Animated Film Workshop at the “Zamek” Culture Centre in Poznań.

In the years 2010 and 2015, I was engaged as an expert, and in 2016 as the leader of a team of experts at the Polish Film Institute.

From 2016 to 2018, I lectured and held workshops for students of design at the Non-Resident Department of the SWPS University of Social Sciences and Humanities in Poznań.

Since 2016, I have performed the functions of Assistant Professor and Assistant Lecturer at Animated Film Workshop II at the Faculty of Animation of the University of Arts in Poznań.

**4. Achievement\* referred to in Article 16, Section 2 of the Act of 14 March 2003 on Academic Degrees and Academic Titles and on Degrees and Titles in the Field of Art (Journal of Laws of 2016, Item 882 as amended by Journal of Laws of 2016, Item 1311):**

**Title of the scientific/artistic achievement:**

Film adaptation of poems by Aleksander Fredro.

The achievement includes two animated films:

***Paweł i Gawel*** (Paull and Gall) (2016)

Director: Andrzej Gosieniecki

Screenplay, set design: Andrzej Gosieniecki, Dorota Bielecka–Gosieniecka

Music, performed by, sound effects: Krzesimir Dębski

Narrator: Wiktor Zborowski

Producer: TV Studio Filmów Animowanych Sp. z o.o.

***Małpa w kąpielni*** (The Monkey's Bath) (2017).

Director: Andrzej Gosieniecki

Screenplay, set design: Andrzej Gosieniecki, Dorota Bielecka–Gosieniecka

Music composed and performed by, sound effects, singing: Krzesimir Dębski

Producer: TV Studio Filmów Animowanych Sp. z o.o.

**Introduction**

The output of Aleksander Fredro – a comedy writer, fabulist and poet – forms an integral part of the canon of Polish literature and has been repeatedly adapted by numerous recognised artists and authors. The hidden objective of Fredro's humour is usually a critique of human vices and imperfections of character. Fredro was such an expert at discerning the failings of human nature that one could think that his façade of comedy and farce concealed a note of philosophical pessimism, or indeed a penchant for misanthropy.

The poems *Paweł i Gawel* (Paul and Gall) and *Małpa w kąpielni* (*The Monkey's Bath*) are amongst his best-known works for children. Making use of fresh adaptations, I strove to arrive at an interesting and original interpretation both as regards animation, storyline devices, and graphical setting.

The screenplay and set design were developed jointly with Dorota Bielecka–Gosieniecka, with each of us contributing exactly one half to the whole. We have been collaborating on a great many projects for some 20 years now, and it is natural that our work is mutually complementary.

The music for both films was composed and performed by Krzesimir Dębski. Our active cooperation has helped turn the music and special sound effects into a narrative element which constitutes a creative supplementation of the tale.

### **Paweł i Gawel**

The unique, free-flowing and paradoxical humour of this classical parable lends itself to a great many situational and formal approaches. Implementation of the project was focused on presenting the bipolar relations between the diametrically opposed characters of the protagonists and selecting the appropriate narrative and film-making tools for developing a plot based on the simultaneous juxtaposition of two sub-plots taking place in two different rooms. The interactive, mutual influence of the film's heroes had to find reflection in graphic design and animation.

The water-colour scenographies, with intentionally exaggerated spatters, blurs and damp patches of paint, reference the storyline – the motif of water, which appears and reappears throughout the film. In addition, the shifted and as if colour-deprived contour of the characters acts as a unique bonding element that conjoins the layer of animation with that of set design, while at the same time intensifying the

impression of increasing devastation, brought on directly by the actions undertaken by the protagonists.

This humorous tale about neighbours with diametrically dissimilar temperaments became the inspiration for a screenplay focusing on and emphasising neighbourly relations. The adaptation of such a short poem into a thirteen-minute film requires developing the sub-plots and working out a broader interpretation. It therefore became necessary to augment the motives for action of the protagonists and enrich the story. The augmentation of the screenplay was also inspired by motives taken from other of Fredro's works. The concept of the "dividing wall", which is strongly marked in the film, at once determined the stage structure and relations between the characters, and clearly separated the protagonists, becoming a symbol of the impossibility of them reaching an agreement.

The storyline was further developed by the introduction of a third character – the bothersome Fly – who is not present in the poem. This manipulation of the original made it possible to substantiate the grotesque behaviour of the protagonists and create a whole series of events centred around the motive of the hunt for the annoying insect.

The plot takes place in two distinct spatial areas, and in consequence the camera frequently zooms in and out and moves between stages, with the frame being divided in order to show what is going on at both locations simultaneously. These divisions of the shot into two parts presenting the different worlds of the protagonists occur between floors, in the horizontal plane, or in the vertical, when the door acts as the dividing element. We can also peep through the keyhole, however the two main characters of the film always remain separated by the dividing wall.

The neighbouring apartments, although fully separated by the dividing wall, mutually impact each other. The musical layer of the film plays an important role in presenting this interaction. In the darkened room noises coming from off-stage start to materialise and soon take the form of an expressive drawing which fills the entire frame. This allows to create lifelike impressions with extremely dynamic animation in order to illustrate individual noises. The jagged lines which spread in waves present a deep rumble that is discernible in the sound layer. Various squeals, creaks and cracking sounds become apparent, and their visual equivalent

are vertical lines scratched out in the darkness, accompanied by a chaotic jumble of strokes. The white points littering the entire frame, accompanied by bursting surfaces, serve to illustrate various types of crashes, clatters and knocks.

One of the stages of production that posed me a technological (and visual) challenge concerned preparing a 3D animation in combination with animated drawings. This technique was used to model the character of the Fly, which accompanies the other film protagonists through the majority of the plot, performing complicated acrobatics, moving all over the place, and zooming into and out of the camera, finally becoming a small dot.

Most of the fly's movements are very dynamic animations. I managed to combine the classical animation technique with computer animation by adapting rendering in such a way as to discard automatic virtual light-and-shade effects, thereby achieving a 3D model which only served as a carrier for the handmade drawing.

### **Małpa w kąpielu** (*The Monkey's Bath*)

The next film adaptation of one of Aleksander Fredro's poems is *Małpa w kąpielu* (2017). This is the tale of a Monkey which observes and imitates people with considerable interest, however despite its attempts at impersonating a real lady it finds that it can only remain itself. The story brings us face to face with the timeless truth that one cannot escape one's true nature, while attempts at imitating others always make us look ridiculous. Just as in the previous film, adapting such a short poem into a thirteen-minute animated film was a considerable challenge. The limited number of verses was another difficulty, but also served as a pretext for developing the storyline. This provided us with copious space for interpretation, and in consequence the screenplay also presents a story which precedes the events described in the poem.

The screenplay was illustrated in the storyboard with 52 film takes comprising 232 frames presenting the course of the plot, character designs, set designs, shot compositions and directions of movement, with the duration of individual takes being precisely specified. This stage of work is of great importance for the final appearance of the film, for it constitutes the creative framework upon which the

fundamental artistic and compositional decisions are based which significantly impact the whole process of animation.

The way in which the narrative is led references the traditions of the silent films of Charlie Chaplin and Buster Keaton. One of the main ideas for the film was that the poem would receive a musical accompaniment which would turn it into a humorous ballad. References to the retro style are also present in the way in which the musical score was written, for they evoke a tapper playing the piano, improvising his background music to the scenes of a silent movie.

Furthermore, cooperation on the screenplay and set design with Dorota Bielecka–Gosieniecka made it possible to create a new narrative and artistic reality for Fredro's short stories, which is inseparably connected with their content and thus contributes to the synergy of all informational planes occurring in the film. I very much wanted the visual aspect of the film to have a specific artistic and poetic expression that would be close to graphic art and painting.

The idea was to arrange the frame in such a way as to ensure that each take would constitute a separate graphic composition. Here, the approach to set design depends on the composition of individual frames – there is no objective distribution of the scene in space, while the graphic arrangement has been redesigned for each frame. In many instances the composition was specified in drafts drawn using a grayscale already at the storyboard stage.

In order for the image to retain its compositional features, frames were cleared of all unnecessary objects, thus leading to the arrangement synthesis. Of importance for endowing the film with the planned design character was maintaining a certain contrast between the painterly features of the set design and the graphic – indeed poster-like – areas of colour in the animation layer. It should be kept in mind that an animated film ought not to be analysed solely in graphic terms, but also in the context of the entire process of creating the phenomenon of movement and storytelling. In animation, the scene is where the movement of elements occurs, and thus the composition changes dynamically, resulting in further configurations. Of key importance in this regard is to anticipate and plan the way in which the system will balance itself thanks to the movement of image elements, leading to a successive harmonious composition.

The way in which light is used also has a scene composition function. Applied in a specific manner, lighting allows us to achieve a characteristic softening of the image, as well as the mutual colouristic unification and interaction of all elements of the scene. The way light is used may also help endow a film with the desired atmosphere.

The scene presents a tranquil town bathing in rays of hot sunshine – and suddenly in jumps the Monkey. A character from a different reality, wild and frisky, disturbs the orderly rhythm of the town. The Monkey has no lines in the film, and therefore its best means of expression is movement – ballet and choreography.

The concept of the film required presenting the process of gradual humanisation of the main protagonist. The Monkey mixes with people and attempts to imitate the behaviour which it observes – it tries on glasses, smokes a pipe, reads a newspaper, dons clothes, puts on jewellery and looks at itself in the mirror. This is an introduction, of sorts, to the successive episodes – the episodes proper – which have been described in the poem. The introduction of such additional events describes the Monkey's learning process and helps fill in the plot, and as a result the character appearing in the film ceases to be anonymous. We are informed of the motives, mechanisms and intentions of the actions undertaken by the film's main protagonist.

The other character is that of the Lady, whose presence in scenes is specific and in no way obvious. The Lady, as if unaware of the camera, is never fully present in scenes, always hidden behind a screen, a door, or shown reflected in a mirror. Her character gives the impression that she does not want to draw the attention of spectators, however she is observed incessantly by the Monkey. In my opinion, of key importance is creating the matter of movement, which should convey the specificity of the protagonist's character. I have also focused on the relations between movements occurring within frames and scenes at a given moment, thereby creating a peculiar "intra-scenic" choreography.

One of the narrative solutions applied consisted in leading the plot in such a way as to locate two plot layers within a single scene simultaneously. One layer is that of the Lady, while the other is allocated to the Monkey.

We may observe both characters in the frame at the same time – each plays its role, although their relationship appears to develop as two completely isolated chains of events, devoid of interaction (the Lady does not see the Monkey). However, these takes are precisely synchronised so that the Monkey can escape from the gaze of the Lady, busy bustling about the room. We have a juxtaposition of two worlds and an illustration of two different types of behaviour – that of the calm and collected Lady, and the wild, uncouth and mannerless Monkey. These two worlds are as distant from each other as the relations between them in the frame. The two sub-plots take place in different parts of the frame simultaneously, and this is one of those infrequent situations when the spectator himself must decide whether to look at the Monkey or the Lady at any given moment.

Apart from fulfilling a specific narrative function, individual takes are a pretext for applying solutions which are interesting in terms of animation. One of the opening takes in the film is a general view of a herd of monkeys jumping around in a palm grove. The monkeys are identical but in fact, although the viewer has no inkling that this is so, they are one and the same monkey shown in different stages of the cycle of movement. Using an animation cycle with a time shift necessitated precise calculations of storyboard phases, so that individual movements of the character were synchronised with each other. This made it possible to multiply animation within frames, and also created mechanics of animation suited to the monkey's temperament.

Decisions as to the selection of a given animation technique, even if we have a specific visual project, are becoming steadily more complicated. There is a plethora of possibilities, among them the mixing of animated drawings on paper with animation created using graphic tablets, vector-based animation, bone-system animation, or three-dimensional animation. I have applied the mixing of production techniques and utilised the entire range of available computer tools from my very first film productions (*Słoneczne miasteczko*, *Krawiec Niteczka*), however in each case I decided to finish the whole process manually using traditional paper-based techniques. Sometimes even individual frames required the development of a unique procedure that would be suited to the specificity of individual takes.

In the present case, too, the animation of numerous takes was computer-aided in various ways. It was necessary to strike a balance between computer animation and animation that was hand-drawn on paper.



For example, the take in which the Monkey jumps on the roofs of cars in motion required working out a form of movement that would allow me to achieve precise synchronisation between the character and the vehicles. The level of difficulty increased, for the cars were supposed to be driving in various directions, while the Monkey itself was to come nearer to and then move away from the camera. In such a situation it turned out to be helpful to plan the movement sequences using a computer and use them as the basis for animated drawings made on paper. The animation was produced using drawings with a variable phase density ranging from 8 to 25 frames per second.

Quite often the final composition of all elements comprising an individual take contains more than several dozen conjoined layers. Individual layers (with the exception of animation and set design layers) contain sets of graphic and correction masks, special effects, lights and computer animation objects.

The entire design and production process of a typical animated film requires the author to conduct a detailed analysis of all of its constituent elements. Creating a unique, synthetic reality for an individual film which makes use of a multitude of production techniques is an indicator of *auteur* animation. The objective here is to achieve a synergy between the visual, sound and anecdotal layers so as to conjoin plot-based storytelling with form-based storytelling.

### **Significant Competitions and Awards 2017-2018**

I AWARD, 32. Tarnow Film Award MASZKA 2018, Małpa w kąpielu.

ANIMATOR.PL 2018, Małpa w kąpielu.

I AWARD The International Film Festival Etiuda&Anima O!PLA 2018, Małpa w kąpielu.

Official Selection 26th International Animation Festival of BRAZIL, ANIMA MUNDI 2018 Rio de Janeiro (July 21-29, 2018), Pan Maluśkiewicz i wieloryb.

Official Selection 26th International Animation Festival of BRAZIL, ANIMA MUNDI 2018 São Paulo (August 1-5, 2018), Pan Maluśkiewicz i wieloryb.

ALE KINO 2018, Małpa w kąpielu.

Certificate of Eligibility FOR THE EMILE AWARDS 2018 , Pan Maluśkiewicz i wieloryb.

ANIMASIVO 2017 - Mexico City Contemporary Animation Festival - Museo Tamayo

III AWARD anima.pl 24. The International Film Festival Etiuda&Anima 2017, Pan Maluśkiewicz i wieloryb

INTERNATIONAL ANIMATED FILM FESTIVAL 2017, BANJALUKA, Bośnia i Hercegowina, Pan Maluśkiewicz i wieloryb.

12th ANIM'EST INTERNATIONAL ANIMATED FILM FESTIVAL 2017, Bucharest, Romania. Romania, Pan Maluśkiewicz i wieloryb.

FILMETS BADALONA FILM FESTIVAL 2017, Badalona, Barcelona, Hiszpania, Pan Maluśkiewicz i wieloryb.

WYRÓŻNIENIE V Festival of Polish Animation O!PLA 2017, Polska, Pan Maluśkiewicz i wieloryb.

The International Film Festival Etiuda&Anima 2017 Polska, Paweł i Gaweł.

## **5. Overview of Remaining Productions. 2016-2019**

The animated opening sequence which I produced for the OFF CINEMA International Documentary Film Festival present a different approach to animation. In recent years, I have made three further title sequences, which are an animated interpretation of the "Zamek" ("Castle") statuette designed by Dorota Bielecka–Gosieniecka. Among others, the production of title sequences requires the usage of typographic elements associated with the visual identification of the festival. I based the opening sequence on existing posters, which inspired me to expand the composition by additional graphic, semantic, formal or fictional elements necessary for the production of a short animated form.

Of paramount importance for me was not so much exploring the graphic elements of the poster, but rather searching for a form within the confines of space, time and sound. Discovering that which occurs outside the frame, deep within it, and what happened in the frame previously, or what will happen there later. In this way I discover spaces that become inseparably connected with the graphic elements of

the poster. There comes into being a certain story associated with the static presentation of the poster, so that even though the poster continues to be a motionless piece of graphic art, its meaning is additionally broadened by animated events.

When producing opening sequences, I have always set myself the task of exploring different issues pertaining to visualisation and animation. The following topical inspirations were present in the title sequences which I produced in the years 2016-2018:

- the issue of light, reflections and images (various ways in which the stream of light exerts an influence)
- the animation technique of virtual image mapping (video projection in relation to a virtual spatial object)
- disruptions in the transmission of digital images (destruction of the composition of movement as a result of an intended error or glitch effect)

It is in opening sequences that I strive to introduce the most recent standards of image and sound, which are improved from year to year by advances in technology. In recent years there have appeared new sound and image production techniques based on modern cinema projection systems which utilise 4K technology with speeds exceeding 50 frames per second and 5.1 multichannel surround sound. I usually make the music for title sequences myself, composing previously prepared sound samples and subjecting them to a layer-based composition process in the Adobe Audition system.

In total, I have produced 11 opening sequences for the OFF CINEMA International Documentary Film Festival using a variety of animation techniques.

## 6. Teaching Achievements

Since 2011, I am head of the Animated Film Workshop at the Collegium Da Vinci (formerly School of the Humanities and Journalism) in Poznań.

In 2014, working in collaboration with Dorota Bielecka–Gosieniecka, I took upon myself the task of establishing the Animated Film Workshop at the “Zamek” Culture Centre in Poznań.

From 2016 to 2018, I lectured and held workshops for students of design at the SWPS University of Social Sciences and Humanities in Poznań.

In 2016, I was appointed Assistant Professor and Assistant Lecturer at Animated Film Workshop II at the Faculty of Animation of the University of Art in Poznań.

My teaching work is based on the experience which I have gathered during the production of *auteur* animated films. As regards the topical issues of my teaching approach, I utilise those which I have touched upon in my productions, i.e. ones concerned with the practical aspects of making short film forms using various techniques. I base the process of film education on the assumption that creating a unique, synthetic reality for an individual film is an indicator of *auteur* animation. My lectures, presentations and practical workshops are concerned with the majority of available production methods – classical drawing-based techniques, graphic, painterly and spatial techniques, and digital computer techniques. In the course of lectures students improve their knowledge of the imaging techniques and disciplines used in animated films, learn how to analyse, synthesise and interpret complex image-related phenomena, and also develop their competences in applying basic principles of visual language. Of fundamental importance however are design and production assignments, which concern both specialist practical exercises in the field of animation and tasks consisting in the creation of individual storyboards and film projects.

My teaching engagements include acting as supervisor of graduation works and theses. After progressing through the entire process of education, students become proficient in selecting the appropriate means of expression for presenting content, finding the means of film expression best suited to their preferences of form, and conjoining traditional and modern imaging techniques in specific design and artistic contexts.

Over the years I have acted as supervisor of several dozen Bachelor's degree dissertations concerning animated film, and also as reviewer of a number of Master's degree theses. In the present academic year I am the supervisor of 15 new Bachelor's degree dissertations.

As part of my additional teaching activities, I have been involved in educational initiatives for youth and adults, among others in workshops held during the "Animator" Festival, in animation workshops at the "Oko Kalejdoskopu" Polish National Review of Animated Films, in workshops for teachers at the "Ale Kino!" International Young Audience Film Festival, in animation workshops and lectures at the "Cor Ad Cor" Film Festival, in workshops held during the "Nic się tu nie dzieje" [*Nothing Happens Here*] event, and also in charity animation workshops for disabled children from No. 103 School for Children with Special Needs No. 103 in Poznań. Participants of these workshops and events, among others of the "Oko Kalejdoskopu" Festival, the Animanie Festival in Plzeň (1st prize, 2018), the "Zabytkomania" competition organised by the National Heritage Institute (1st prize, 2017; 2nd prize, 2018), have received numerous awards.

## Summary

From the very beginning of my activity in film, I have been cooperating with two production studios based in Poznań: Studio Mansarda and TV Studio Filmów Animowanych Sp. z o.o. In total, since graduation I have directed eight *auteur* animated films and a dozen or so short commercial forms. The films made in the years 2004–2017 have gained recognition at important national and international film festivals, receiving numerous awards and commendations. Many of my films are regularly screened on television and during special topical cinema reviews. One of the films, entitled *Krawiec Niteczka*, was included in a set of DVDs distributed as part of the prestigious series "Antologia Polskiej Animacji dla Dzieci" (An Anthology of Polish Animation for Children), which was published by Polskie Wydawnictwo Audiowizualne.

*Słoneczne miasteczko* (2004) (*Sunny Town*), my film debut, was produced at Studio Mansarda; its plot is a teasing response to man's age-old desire to be able to stop time. Reiterations in the storyline interplay with numerous repetitions of

animation cycles and a dynamic, free-flowing line, used here as a means of expression to underscore rhythms and supplement the light and clear form applied to convey the philosophical message. The whole concept is ably supported by the music, composed by Krzesimir Dębski. The film received favourable reviews at both international and domestic film festivals.

The “SREBRNA KRESKA” AWARD for the film “Słoneczne miasteczko”, OFAFA Festival of *Auteur* Animated Films 2004, Kraków.

COMMENDATION for the film “Słoneczne miasteczko” at the ReAnimacja International Animation Festival, 2005.

Best Polish animated film AWARD for the film “Słoneczne miasteczko”, Telewizja Kino Polska and Telewizja Kablowa Poznań, at the 23rd “ALE KINO!” International Young Audience Film Festival, 2005, Poznań.

The BRONZE CAIRO AWARD for the film “Słoneczne miasteczko” in the animated films category at the 17th Annual Cairo International Film Festival for Children, Cairo, Egypt, 2007.

Congratulatory Letter from the Polish Film Art Institute on the occasion of receipt of the BRONZE CAIRO award for the film “Słoneczne miasteczko”.

The film “Krawiec Niteczka” [*Thread the Tailor*], made in 2005, and “Szewc Kopytko i Kaczor Kwak” (*Cobbler Kopytko and Duck Quack*), made in 2009, are episodes of the *Polish Fairy Tales* series produced at Telewizyjne Studio Filmów Animowanych in Poznań. Both films are based on tales written by Kornel Makuszyński. The soft, fluid and slightly trembling line, accompanied by a water-coloury vividness, allowed me to retain graphic originality and an exceptional image lightness, and also the specific character of these productions; this style goes well with dramatic effect and serves to strengthen anecdotal qualities. The musical score to these films was made by Marcin Pospieszalski and Krzesimir Dębski. The films received awards at numerous festivals:

The “SREBRNA KRESKA” AWARD for the film “Krawiec Niteczka” in the professional film category for the best children’s film, 12th OFAFA Festival of *Auteur* Animated Films 2006, Kraków

The BRONZE CAIRO AWARD for the film “Krawiec Niteczka” from the *Polish Fairy Tales* series in the television films category: A folk tale told with verve and considerable charm, 17th Annual Cairo International Film Festival for Children, Cairo, Egypt, 2007

CONGRATULATORY LETTER from the Polish Film Art Institute on the occasion of receipt of the BRONZE CAIRO award for the film “Krawiec Niteczka”

SPECIAL PRIZE OF THE INTERNATIONAL JURY for the film “Krawiec Niteczka” in the animated films category, awarded at the 19th PRIX DANUBE International Television Festival of Programmes for Children and Youth, Bratislava, Slovakia

3<sup>rd</sup> PLACE in the competition of artists creating for children for the film “Szewc Kopytko i Kaczor Kwak” from the *Polish Fairy Tales* series, 2<sup>nd</sup> Polish National Film Animation Festival BORUTA FEST 2010, Łęczyca, Poland

NOMINATION – BEST EDITING for the film “Krawiec Niteczka” from the *Polish Fairy Tales* series at the 9th Sichuan Television Festival, Sichuan, China

NOMINATION – BEST MAKE-UP AND COSTUME DESIGN for the film “Krawiec Niteczka” from the *Polish Fairy Tales* series at the 9th Sichuan Television Festival, Sichuan, China

NOMINATION – BEST PLAYWRIGHT for the film “Krawiec Niteczka” from the *Polish Fairy Tales* series at the 9th Sichuan Television Festival, Sichuan, China

NOMINATION – GRAND PRIX for the film “Krawiec Niteczka” from the *Polish Fairy Tales* series at the 9th Sichuan Television Festival, Sichuan, China

INTERNATIONAL GOLD PANDA AWARD – BEST TV ANIMATION for the film “Krawiec Niteczka”, awarded at the 9th Sichuan Television Festival, Sichuan, China

*Studnia* (2008) (*The Well*) is a film produced at Studio Mansarda. It is a surreal tale of a quest for water. The means of expression used in the film follow directly from the screenplay. The film retains the nobleness of the traditional drawing, and the soft pastel texture ably presents the oppressive climate of omnipresent sand, making full use of the contrasts of light-and-shade effects. And just as in the other

films, the music forms an integral element of the picture. Marcin Pospieszalski's composition complements and adds drama to the plot, and also endows individual frames with greater space. The film *Studnia* received the BRAZOWA KRESKA award in the professional film category for artistic and musical sensitivity at the 14th OFAFA Festival of *Auteur* Animated Films 2008, Kraków.

Another film which I produced at Studio Mansarda is an adaptation of Igor Stravinsky's classic *The Firebird*, "Ognisty Ptak" (2011), which is a singular experiment based on an original technique of cutting and photographing plasticine sections frame by frame. The visuals of the film are an artistic interpretation and at once the musical equivalent of the contents of the work. Interpenetrations of colours, diffusions and pulses are the language through which seemingly abstract images communicate with the audience and lead a subtle narration without simplified associations. The musical means of expressions, such as rhythm, tone and sound are complemented but not directly reproduced in the language of artistic forms. The film *Ognisty Ptak* received a commendation – the SPECIAL MENTION FOR BEST FILM – at the Semana del Cine Experimental, Madrid, 2011. It was shown at a special screening at the Annecy International Animated Film Festival.

The film was also among the Polish short films presented at the Punto y Raya Festival, which is one of the most important competitions devoted exclusively to abstract cinema.

Another of my animated films is an interpretation of the J. Tuwim's poem entitled *Pan Maluśkiewicz i wieloryb* (2015); it too was produced at Studio Mansarda. This work has the form of an animated visual ballad. The structure of the film is based on a score that was specially written, performed and sung by Włodzimierz Korcz. An original graphic form, based on vivid drawings made by rubbing dry pastels, was developed to accompany the music. The varied textures and blurred edges of the forms were intended to create the phenomenon of spatial cohesion within frames without making visible the division into the animation layer and the scenographic layer, while at the same time the protagonist was to constitute a uniform matter with his surrounding world.

Synthetic set design, simplified and devoid of unnecessary, far-off backgrounds, elements and decorative motifs, creates an indefinite space that blends in well with the universal style of the anecdote. *Pan Maluśkiewicz i wieloryb* was presented at



a number of international festivals, among others at the ANIMA MUNDI International Animation Festival of Brazil –Rio de Janeiro and Sao Paulo, 2018; the Animasivo Festival in Mexico, 2017; the Banjaluka International Animated Film Festival in Bosnia and Herzegovina, 2017; the Bucharest International Animation Film Festival Anim'est in Romania, 2017; and at the FILMETS Badalona Film Festival in Spain, 2017. It received an award at the anima.pl Etiuda&ANIMA 2017 competition, and a commendation at the O!PLA Polish Animation Festival in 2017. Finally, it was granted an official certificate of qualification for the Emile Award of the European Animation Association Emile 2018.

The above short presentation of the films I have produced during a career spanning nineteen years is a *sui generis* description of my creative path, the common denominator of which is the continuation of a formal quest for new means of visual articulation based on the movement of created artistic matter. For me, creating a unique, synthetic reality for an individual film is an indicator of *auteur* animation, which unlike any other field of film has at its disposal a multitude of production techniques. The objective here is to achieve the synergy of the visual, sound and anecdotal layers by conjoining plot-based storytelling with form-based storytelling, so that the amalgamation of all available means of expression brings additional meaning and broadens the spectrum of expression of film.

Apart from my own scripts, I have also made films based on the outstanding writings of eminent authors, for example Kornel Makuszyński: *Krawiec Niteczka*, *Szewc Kopytko i Kaczor Kwak*, and Julian Tuwim: *Pan Maluśkiewicz i wieloryb*.

Two other films that have been referenced in connection with my post-doctoral thesis (*Paweł i Gawel* and *Małpa w kąpielni*) are adaptations of the ageless poems of another famous writer, Aleksander Fredro. Both these poems are founded in an intellectual and sometimes absurd humour, and also in elements of satire, farce and grotesque. To me, grotesque had particular significance for the presentation of these universal tales that are in a sense observations and reviews of social relations and motives of action – of modern-day man as well. When writing screenplays on the basis of literature, it is desirable to take the key production decisions, pertaining to the method of text adaptation, at the very onset. In both instances it proved necessary to broaden the tales by the inclusion of events which had not been described by Aleksander Fredro and present them in such a way as

to achieve a natural, consistent and coherent narrative whole. When writing screenplays, I strive to retain the parabolic plot of the poem, its universal message, and ambiguous moral.

One of the significant elements of the process of gaining experience as an animated film director concerns cooperation not only as regards the screenplay and specific artistic elements, but also gaining proficiency in collaboration with a larger group of people: layout artists, animators, copyists, painters and editors. Planning such a complex production, breaking it down into tasks and functions allocated to a larger group of artists, requires not only creative, but also organizational and interpersonal skills. If we take into consideration the complexity of the production process, retaining the original nature of the whole production becomes a singular challenge. I achieve this by participating in person in all stages of the production process. I view the concept and design stage as being particularly important, however I also involve myself in animation and the copying of drawings, where the basic means of expression is the individual character of the line. Furthermore, I attempt to hold a tight rein on the initial artistic assumptions, so that the end product is in line with the original artistic plan. My priority when executing a film is to maintain its individual artistic character with a strong reference to the traditions of drawing and painting, approaching compositions as closely tied to illustrations.

My experience as a director is further developed when cooperating with music composers. For me, music and sound effects are of immense importance for animated films, and thus I have strived to invite recognised Polish composers, *i.e.* Krzesimir Dębski, Marcin Pospieszalski and Włodzimierz Korcz, to collaborate on the sound layer. The result of this cooperation are both excellent compositions and original musical performances. In many instances this creative collaboration has led to the development of unique vocal parts that are performed individually by the composers themselves, which I consider particularly valuable.

Animated film as a creative field requires that I coordinate a broad spectrum of means of expression to a degree that is incomparable with any other field of art. This is a point of connection of creative experience – writing, elaborating screenplays and plots – with issues of design pertaining to illustration, graphic elements and painting. Issues that are specific to animation itself, both in the artistic and technological aspects, and experience gained when analysing the

traditions of cinema and film, the language of film, and plot narration. Thus, the issue of form in animated film must at the same time reference all these component elements, planes and contexts – the picture, sound, movement and dramatic effect. My approach to animated cinema has developed gradually, and continues to be shaped during each successive production. I take an open approach to each new film, trying to develop and adapt a new and novel form, so as to ensure that they become an innate part of the whole to the fullest extent possible. I strive to ensure that the form of a film gives best expression to initial artistic assumptions and constitutes a well-thought-out and indeed optimal synthesis of all elements both in the intellectual and the production context.

My approach to animated cinema has developed gradually, and continues to evolve. For me, each successive film production is a new creative experience, broadening of the pallet of creative possibilities which helps verify new concepts that I can either apply in subsequent productions or consciously discard. These experiences provide me with fresh opportunities, brimming with novelty and mystery, hitherto unexplored, becoming an auto-inspiration and motivating me to undertake new film projects.

April 2019

Andrzej Gosieniecki

A handwritten signature in black ink, reading "Andrzej Gosieniecki". The signature is written in a cursive, flowing style with a large initial 'A' and 'G'.