

## PRACOWNIA ANIMACJI

Pracownia Animacji kształci w trzech specjalizacjach:

/ reżyseria filmów animowanych

/ motion design

/ animacja

Założenie kształcenia w trzech dziedzinach ma podłoże historyczne. Pracownia została założona przez prof. Wojciecha Zamecznika jako pracownia projektowa, która obok pracowni prof. H. Tomaszewskiego i W. Mroszczaka tworzyła tzw. kombajn - zespół pracowni, których programy wzajemnie się uzupełniały i kształtowały wspólny front kształcenia w kierunku projektowania graficznego. W następstwie objęcia pracowni przez prof. D. Szczechurę pracownia zyskała bardzo silnie filmowy charakter, natomiast w czasie prowadzenia pracowni przez prof. Hieronima Neumanna do głosu doszedł czynnik eksperymentu i dążenie do poszukiwania kreatywnej formy plastycznej jako składnika dobrego projektu. Niniejszy program pracowni zbudowany jest na wszystkich tych doświadczeniach, a poszczególne aspekty nauczania są zbalansowane dzięki strategicznemu powrotowi do fundamentalnych założeń myślenia projektowego, które legły u podstaw powołania Pracowni Animacji.

Pierwsze trzy zadania przypadające na pierwszy semestr studiów w pracowni są obowiązkowe i wspólne dla wszystkich studentów. Mają one na celu zapoznanie adeptów animacji z trzema ścieżkami kariery artystycznej związanymi z animacją oraz rozpoznanie predyspozycji intelektualnych i warsztatowych poszczególnych studentów. Jako że w programie kształcenia Wydziału Grafiki nie ma propedeutyki animacji dla I i II roku, Pracownia Animacji stara się w sposób skrótowy wyrównać różnice programowe studentów warszawskiej ASP w stosunku do innych ośrodków kształcenia w dziedzinie animacji na poziomie akademickim. Jest to dodatkowy cel trzech pierwszych zadań. Począwszy od drugiego semestru, praca studentów odbywa się w indywidualnym toku kształcenia i od indywidualnych preferencji studenta zależy wybór metody projektowej i warsztatu, w jakim zrealizuje filmy. W związku z brakiem profesjonalnego zaplecza lokalowego i sprzętowego Pracownia Animacji pozostaje pracownią korektową zaznamiającą studentów z ogólną problematyką z zakresu animacji oraz z pryncypiami warsztatowymi tej dziedziny i kształtującą w oparciu o konkretne problemy projektowe, z jakimi stykają się adepci w swojej indywidualnej pracy. Pracownia nie ma możliwości pogłębionego kształcenia w zakresie technologii animacji i stricte specjalistycznego rozwoju poszczególnych dziedzin warsztatowych.

Pracownia uczy myślenia projektowego w kontekście obrazu ruchomego i uświadamia perspektywy rozwoju artystycznego i zawodowego absolwentów pracowni. Uczy myślenia strukturą narracyjną, operowania montażem filmowym, kształtowania postaci i sytuacji skutecznie komunikujących treść. Uczy także obserwacji rzeczywistości i przekładania doświadczenia percepcyjnego na projektowanie ruchu. Uświadamia także potencjał ruchu jako czynnika stylistycznego.

### **III rok**

// zadanie 1 (czas realizacji 3 tygodnie)

#### **Szyzyf**

Forma: Przedmiotem zadania jest animowana pętla złożona ze stu faz ruchu i wykonana w klasycznej technice rysunkowej, tzw. cell animation. Sekwencja powinna składać się dokładnie ze stu klatek.

Cała ewolucja powinna być zaprojektowana w jednym ujęciu bez użycia montażu, a więc formy powinny się płynnie transformować w taki sposób, aby pierwsza klatka sekwencji

była jednocześnie kolejną po ostatniej.

**Treść:** Istotą tematu nie jest ilustracja zmagania bohatera greckiej mitologii, ale próba uchwycenia alegorycznego wymiaru prostych czynności. Monotonia, rutyna i powtarzalność powinny stać się kanwą, na bazie której unaoczniony zostanie absurd egzystencji, najlepiej w wymiarze tragikomicznym.

**Cel:** Zadanie ma na celu wprowadzenie do projektowania w czasie w ramach zadanego odcinka czasowego i sprowokowanie do syntetycznego myślenia o narracji filmowej. Założenia projektowe zadania wymuszają myślenie minimalistycznymi środkami wyrazu i prowokują do nieszablonowego operowania przestrzenią, jako że w ramach zadania niedozwolone jest używanie montażu filmowego.

/ zadanie 2 (czas realizacji 5 tygodni)

### **Wynalazcy**

**Forma:** Dynamiczna animacja typograficzno-ilustracyjna zrealizowana w środowisku cyfrowym.

**Treść:** Przedmiotem zadania jest animacja zbudowana na kanwie dwóch liter stanowiących inicjały wylosowanego wynalazcy i zawierająca w warstwie ilustracyjnej czytelne odniesienie do właściwego wynalazku.

Modelowa transformacja w ramach tego zadania powinna wyglądać następująco:

puste tło, pojawienie się pierwszej litery imienia, transformacja w pierwszą literę nazwiska, zejście do pustego tła. Po uprzedniej konsultacji dopuszczalne są alternatywne scenariusze.

Nazwiska wynalazców w puli do losowania: Johannes Gutenberg, Galileo Galilei, Nikola Tesla, Thomas Edison, James Watt, Alexander Bell, Maria Skłodowska, Guglielmo Marconi, Alexander Fleming, Grace Hopper.

**Cel:** Zadanie jest wprowadzeniem do problematyki z zakresu motion designu i jest zarazem propozycją tematu wymuszającego nieszablonowe, abstrakcyjne myślenie o narracji filmowej. Zadanie ma również na celu uzmysłowienie potencjału kreatywnego i zawodowego ruchomej grafiki. Zadanie jest zarazem pretekstem do nauki podstawowego narzędzia do tworzenia animacji w środowisku cyfrowym, jakim jest Adobe After Effects.

/ zadanie 3 (czas realizacji 7 tygodni)

### **Postać**

**Treść:** Stworzenie postaci, której projekt będzie interpretacją wylosowanego słowa. Zarówno aparycja, jak i ruch postaci powinny być podporządkowane hasłu przewodniemu.

**Forma:** Składowymi zadania są trzy ćwiczenia warsztatowe eksplorujące motorykę ruchową i mimiczną wykreowanej postaci: chód, synchrony ust oraz tzw. "scenę dowolną" prezentującą czynności definiujące zaprojektowanego bohatera zgodnie z jego cechami i realiami świata przedstawionego.

**Cel:** Nauka obserwacji rzeczywistości i interpretacji ruchu. Zadanie zawiera wszystkie podstawowe aspekty pracy animatora z postacią.

// / zadanie 4 (czas realizacji 14 tygodni)

### **Film społeczny**

Film w konwencji reklamy społecznej dotyczący ważnych, bieżących problemów natury etycznej i ekologicznej. Z założenia film powinien być użytecznym komunikatem spełniającym strategiczne założenia informacyjne konkretnej instytucji charytatywnej lub organizacji pożytku publicznego.

**Treść:** W roku akademickim 2019/20 temat związany będzie z problemami zwierząt, a zadanie realizowane będzie we współpracy z Pracownią Ilustracji oraz jednym z warszawskich

schronisk dla zwierząt. W kolejnym roku temat dotyczył będzie strajku klimatycznego. Wszystkie filmy tworzyły będą spójną kampanię.

**Forma:** Dowolna technika realizacji zgodna z projektem komunikatu i podkreślająca przekaz.

**Cel:** Nauka koncepcyjnego myślenia o dłuższej formie narracyjnej i umiejętności komunikatywnego projektowania w oparciu o pracę ze storyboardem. Zadanie potencjalnie łączy wszystkie aspekty animacji, ale ukierunkowane jest na projektowe podejście do narracji filmowej. Rezultatem pracy ma być film oddziałujący na widza na tej samej zasadzie, na jakiej działa plakat.

## **IV rok**

// zadanie 5A (czas realizacji: jeden semestr)

### **Film jednominutowy**

Realizacja filmu jednominutowego w oparciu o autorski scenariusz inspirowany hasłem przewodnim. Oczekiwania względem poziomu skomplikowania fabuły filmu zależą od ustalonego w ramach konsultacji kierunku rozwoju studenta. Zgodnie z tą zasadą nacisk położony zostanie na strukturę narracyjną lub na obserwację ruchu.

**Treść:** Interpretacja jednego z wylosowanych haseł wywoławczych: kąpiel, uczta, podróż, pogrzeb.

**Cel:** Pozyskanie umiejętności abstrakcyjnego myślenia o świecie przedstawionym. Interpretacja zasad fizyki i rozwój umiejętności syntetycznego myślenia o formie i kompozycji kadrów oraz konstrukcji narracyjnej.

/ zadanie 5B (czas realizacji: jeden semestr)

### **Typograficzna interpretacja tekstu w ruchu.**

Interpretacja wiersza w dynamicznej formie, w której typografia odgrywa wiodącą rolę. Dopuszczalne są elementy tradycyjnej ilustracji.

**Cel:** Pozyskanie umiejętności krytycznej analizy tekstu przeprowadzonej pod kątem możliwości interpretacyjnych i potencjału ilustracyjnego poszczególnych fraz.

/ zadanie 6 (czas realizacji: 2 tygodnie)

### **Exquisite Corpse**

**Forma:** Kolektywnie tworzona forma narracyjna złożona z odrębnych sekwencji w duchu logiki surrealistycznej.

**Treść:** Animacja trzysekundowej sekwencji zainspirowanej ostatnią klatką uprzednio zrealizowanej animacji.

**Cel:** Rozwój myślenia abstrakcyjnego i umiejętności szybkiej reakcji na zadany temat. Na realizację każdego z modułów animacji przewidziane są zaledwie dwa tygodnie.

// zadanie 7 (czas realizacji: jeden semestr)

### **News**

Film będący luźną interpretacją wiadomości znalezionej w prasie codziennej. Animacja ma być kreatywnym komentarzem do rzeczywistości. Dowolna technika realizacji.

**Cel:** Rozwój zdolności postrzegania rzeczywistości w kategoriach alegorii i symbolu. Przekroczenie doraźnej, realistycznej percepcji zdarzeń.

Wśród zadań dla IV. roku może pojawić się zadanie sprowokowane doraźnym pretekstem, np. ogłoszony konkurs, ważny problem społeczny prowokujący komentarz, czy innego rodzaju zapotrzebowanie na projekt ruchomego obrazu.

## **Rok V**

/// Opracowanie koncepcji i realizacja projektu dyplomowego. (czas realizacji: 2 semestry)  
Zależnie od obranej strategii rozwoju studenta film może mieć klasyczną strukturę narracyjną lub założenia eksperymentalnej formy eksplorującej możliwości animacji.

Przemysław Adamski