

Recenzja pracy doktorskiej p. Zuzanny Szyszak

Zuzanna Szyszak studiowała w Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych w latach 2009-2012, gdzie uzyskała dyplom licencjata. Od 2013 podjęła dalsze studia w University of the Arts w Londynie, zakończone uzyskaniem dyplomu MA Character Animation w roku 2015 i filmem *Ajde!* będącym hołdem dla Novaka Djokovica.

Już w okresie studiów jej prace zdobywały nagrody na festiwalach. Teledysk *Pożegnanie Małego Wojownika*, do muzyki Czesław Śpiewa został uznany za najlepszy animowany teledysk na Festiwalu Filmowym YACH, Gdańsk, (2012). Ponadto pokazywany był i zdobywał nagrody w:

- 10. Międzynarodowym Biennale Studenckiej Grafiki Projektowej AGRAFA: I Nagroda w kategorii Multimedia, Katowice (2012)
- na wystawie końcoworocznej w Hochschule Mainz, pokaz (2012)
- 17. OFAFA Animated Films Festival: selekcja Polskiej Panoramy Animacji, Kraków (2012)
- Klik Festival, selekcja Konkursu Politycznego, Amsterdam (2012)
- I Ogólnopolski Festiwal Animacji O!PLA: I nagroda w kategorii Animowany Teledysk (2013)
- 14. Festiwal Polskich Filmów Fabularnych, Los Angeles (2013).

Podobnie rzecz się miała z filmem dyplomowym *Ajde!*, który od momentu powstania przebił się do publiczności festiwalowej w Barcelonie – BCN Film Fest, oficjalna selekcja, Barcelona (2016); 37 Festiwal Filmów Sportowych, Nagroda Paladino d’Oro, Palermo (2016); Krasnogorski Film Festival, oficjalna selekcja, Moskwa (2016); Poljska Filmska Jesen, pokaz, Belgrad (2017).

Jak można się domyślać, na podobny sukces skazany jest film będący częścią praktyczną niniejszej pracy doktorskiej – *Safari Club*. Już w roku swego powstania zakwalifikował się do pokazów podczas: 42-go festiwalu filmów krótkometrażowych Młodzi i Film Festival, Koszalin (2023); 16-go Międzynarodowego Festiwalu Filmów Animowanych ANIMATOR, Poznań (2023); konkursu filmów krótkometrażowych Festival du Film au Féminin, Kinszasa (2023); konkursu filmów krótkometrażowych Lugano Animation Days, (2023); konkursu teledysków Animafest Gdańsk, (2023); festiwalu Animateka Festival, kategoria Panorama, Ljubljana (2023) oraz Jacksonville Film Festival, USA (2024).

Od czasu studiów rozbudowuje swoje doświadczenie jako animatorka. Tworzy animowaną czołówkę do teledysku Jamala w reżyserii Krzysztofa Skoniecznego (2012), podejmuje się animacji intro do festiwalu „Młodzi i Film” (2018) oraz intro do Festiwalu Animacje (2022). Jest autorką, reżyserką i animatorką materiału informacyjnego dla Polskiego Instytutu Sztuki Filmowej (2019) oraz, w 2020, filmu promującego przekazanie 1% podatku na rzecz fundacji Gajusz, roztaczającej opiekę nad dziećmi – ofiarami przemocy.

W roku 2023 tworzy teledysk animowany *Płyn córeczko* dla Jucho (Justyny Chowaniak) – niezależnej kompozytorki, piosenkarki i autorki tekstów piosenek. Ta praca pełna jest zwierząt towarzyszących bohaterce.

W tym samym roku współtworzy animację postaci i efektów wizualnych do serii „Perception Box Stories Untangled” studia Big Think, zrealizowanej pod kierownictwem artystycznym znanego duetu twórców filmowych Kijek/Adamski.

Wszystkie wymienione wyżej prace powstają w ramach ważnych agencji rynku filmu animowanego i designerskiego, przy współpracy twórców na tym rynku obecnych. Zuzanna Szyszak bardzo szybko zatem stała się postacią rozpoznawalną w środowisku młodych twórców.

Jest aktywna nie tylko w polu animacji. Projektuje okładkę do książki „The Quest” autorstwa Carole Bouchard, o dążeniu Novaka Djokovica do zwycięstwa w Roland Garros (2012). Na zlecenie Zakładu Lingwistyki Migowej Wydziału Polonistyki Uniwersytetu Warszawskiego ilustruje serię czterech podręczników do nauki podstaw polskiego języka migowego, w sumie tysiąc grafik (2017). Współpraca z tą instytucją zaowocowała jeszcze w 2019 roku opracowaniem ilustracji do serii czterech podręczników dla klas 4-8, do nauki podstaw polskiego języka migowego. I ponownie było to tysiąc ilustracji. Ulegając prawu serii, tworzy w 2021 roku trzydzieści komiksów, w sumie ok. 190 stron, przedstawiających lektury szkolne dostosowane do nauczania w polskim języku migowym.

Po ukończeniu studiów pozostaje aktywnym i rozpoznawanym członkiem społeczności filmu animowanego. Jednocześnie przekazuje swoje umiejętności następnemu pokoleniu animatorów, wykładając animację w Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych. Także w imieniu tej uczelni, podczas Festiwalu Animator w 2019 r., prowadzi warsztaty inspirowane Bauhauserem.

Analiza pracy pisemnej

W pracy pisemnej, pod tytułem „Motyw animalizacji w filmie animowanym”, można wyodrębnić trzy główne składniki treściowe. Po pierwsze autorka definiuje pojęcie animalizacji i przedstawia je jako lustrzane odbicie antropomorfizacji. Jest to jasne i klarowne. Następnie przechodzi do omawiania poszczególnych produkcji animowanych, przywołanych w jej wywodzie. Są to *Metamorphosis of Mr Samsa* – animowana wersja *Przemiany* Franza Kafki, *Hipopotamy* Piotra Dumąły, *Spirited Away W krainie bogów* produkcji Studia Ghibli oraz *Creature Comforts* Nicka Parka. Omówienie to podzielone jest na dwie części. Pierwsza zawiera streszczenie fabuły, wraz z opisem zastosowanych środków plastycznych oraz technicznych. Analiza jest wyczerpująca. Świadczy o doskonałym zrozumieniu medium filmu animowanego, nie tylko w warstwie technicznej czy plastycznej, lecz również dotyczącej wyborów ideowych i reżyserskich.

W części drugiej mamy ponowne omówienie tych produkcji, tym razem od strony roli oraz mechanizmów animalizacji. Autorka stwierdza, że w każdym przypadku animalizacja posługuje się innym zabiegiem formalnym oraz dotyczy innej sfery ludzkiego doświadczenia. I znowu – wywód jest klarowny i precyzyjny. Jedyne niedosyt odczuwam w argumentacji doboru tych właśnie produkcji do przedstawienia animalizacji w filmach animowanych. Na cztery podane przykłady jeden jest wyłącznie animalizacją poprzez tytuł oraz wiedzę zewnętrzną (*Hipopotamy*), której przeciętny widz nie posiada. Nie jest to wina autorki, lecz Piotra Dumąły. Zabieg manipulowania odbiorem poprzez tytuł jest powszechnie stosowany we wszystkich technikach komunikacyjnych. Nie jest jasne, dlaczego wymaga on dokładnego omówienia w tym właśnie przypadku. Z bogatego zbioru postaci *Spirited Away* autorka omawia trzy: rodziców głównej bohaterki zamienionych w świnię, bajkową postać o imieniu Bez Twarzy nabierającą cech potwora oraz rozpieszczonego bachora Bohu zamienionego w grubą mysz. W przypadku rodziców forma zanimalizowana niesie konotacje negatywne, w przypadku Bohu – pozytywne. Przywołanie postaci Bez Twarzy komplikuje sytuację. Animalizację autorka określa jako „tranzycję”, co w języku polskim określa się mianem przejścia, przekształcenia. Wymaga ona zatem dwóch wyraźnie zarysowanych stanów: początkowego, najczęściej ludzkiego oraz końcowego, zanimalizowanego. Postać Bez Twarzy ma słabo określony stan początkowy. Postać jest bajkowa, o dużym stopniu dowolności interpretacyjnej, pozbawiona wyraźnego kształtu, raczej efemeryczna niż cielesna. Nie potrafię określić jakie konotacje niesie jej domniemana animalizacja. W założeniu autorki, postać animalizuje się poprzez osoby, które pożera. Lecz oprócz żaby, pożera również ludzi. Od kogo zatem zapożycza formę i żarłoczność? Można założyć, że jej wzmagająca się „potworność” stanowi ekspresję jej naturalnych cech, niejako utajonych. Nie musi zatem być wynikiem przemiany, a potwory nie należą do świata zwierząt, lecz bajek i podlegają własnym zasadom.

W przypadku *Creature Comforts* autorka sama stwierdza, że jest to raczej przykład antropomorfizacji. W takiej sytuacji oczekiwałem uzasadnienia, dlaczego te właśnie filmy zostały przez autorkę wybrane do omówienia zjawiska animalizacji. Wyjaśnienia takiego nie znalazłem. Pragnę jednocześnie podkreślić, że uwaga ta dotyczy wyłącznie doboru utworów do omówienia. Sama ich analiza jest – jak już napisałem – rzeczowa i wyczerpująca.

Język pracy, precyzyjny, zawierający elementy hiperpoprawności, świadczy o wysokiej kulturze piszącej.

Analiza pracy praktycznej

W analizowanych przez autorkę utworach istnieje ścisły rozdział pomiędzy światem zwierzęcym a ludzkim, nie ma interakcji. Prowadzi to do jednowymiarowej interpretacji postaci. Dużo ciekawsza pod tym względem jest praca praktyczna – film *Safari* – opierająca swoją wymowę na wielokrotnym przejściu od postaci ludzkich do zwierzęcych. Przy czym sama zmiana ma wyłącznie charakter plastyczny, nie zmienia zachowania postaci, a jedynie narzuca jego interpretację, a w konsekwencji – ocenę. W większości przypadków animalizacja występuje w jednym ujęciu.

Sądzę, że celowe będzie przedstawienie schematu fabuły, gdyż zawarte są w niej założenia konstrukcyjne głównej bohaterki oraz interpretacja jej zachowań. W dużym skrócie przedstawia się ona tak:

Wkładanie futra

Pożegnanie z pieskiem

Droga do klubu

Spotkanie bezpańskiego psa

Oddanie futra do szatni

W klubie – seria przemian opisujących zachowania przy barze i na parkiecie

Przebitka: przed klubem: bezpański pies

W klubie na parkiecie

Bohaterka rusza na łowy.

Przemiana bohaterki w geparda

Skok na bawołu – atak na upatrzonogo mężczyznę

Odrzucenie przez zaczepianego

Pojawia się konkurencja (Iwice)

Cętki geparda zamieniają się w antylopy, gepard goni (marzenie o przepędzeniu konkurencji)

Przed klubem: obstawa przepędza bezpańskiego psa.

Bohaterka obłana drinkiem.

W łazience: bohaterka czyści plamę.

Bohaterka odbiera futro z szatni i wraca do domu.

Obcy podąża za bohaterką.

Bezpański pies obserwuje sytuację.

Walka z napastnikiem.

Bezpański pies atakuje napastnika, bohaterka ucieka.

Wejście do domu, zrzućcie futra.

Przywitanie z pieskiem.

Futro na podłodze.

W fabule można wyróżnić dwie zasady konstrukcyjne. Po pierwsze ludzie stanowią dla bohaterki zagrożenie, a zwierzęta są przyjazne i pomocne. Czyli w świecie ludzkim obowiązują zasady „zwierzęce” a w zwierzęcym – ludzkie. Po drugie, bohaterka wykazuje zachowania agresywne, kiedy nie ma na sobie futra w cętki geparda. Gdy je wkłada, staje się ofiarą. Traci cechy zwierzęce, gdy przybiera zwierzęcą formę. Dlatego w fabule ważne jest stwierdzenie, co dzieje się z futrem.

Wszystkie postaci ludzkie są poddane częściowej animalizacji w płaszczyźnie plastycznej. Wszystkie mają bowiem wąskie, pionowe źrenice, charakterystyczne dla kotów, ale nie występujące u ludzi. Samych przypadków animalizacji jest w filmie sporo. Naliczyłem piętnaście sytuacji, przy czym niektóre ujęcia zawierają wyłącznie fragmenty ciała, rękę, ślady itp. Zwierzę, w które przemieniają się ludzie, odpowiada swoimi konotacjami sytuacji, w jakiej przemiana następuje. W ten sposób autorka narzuca ocenę sytuacji. W kolejności chronologicznej są to:

- pijący przy barze, umięśniony mężczyzna w nosorożca (gniew, masa)
- chudzi mężczyźni w pieski preriowe (płochliwi, uciekają)
- dziewczyny przy stoliku w hieny (śmieją się)
- pieszcząca się para: mężczyzna w węża boa, dziewczyna w ofiarę
- marabuty w łysych starców (padlinożercy, podglądacze)
- bohaterka w geparda (drapieżnik, łowy)
- umięśnieni mężczyźni w bawoły (taniec jako walenie kopytami)
- konkurentki jako lwice
- ręka zamienia się w łapę i robi szramę na barze (gniew, bezsilność)
- dwie antylopy tańczą (przepędzenie konkurencji)
- dwie lwice wpijające się w gardła bawołów w całujące się pary
- bohaterka w antylopę (ucieczka, kopniak)
- napastnik w szakala (pogoń, atak)
- łapa geparda w rękę (utrata przewagi)
- ślady stóp w ślady kopyt antylopy (bezbronność, ucieczka)

Wszystkie zwierzęta występujące w animalizacjach pochodzą z Afryki, co stanowi, w połączeniu z łowami głównej bohaterki, uzasadnienie tytułu *Safari*.

Osobnego omówienia wymaga postać głównej bohaterki przemienianej w geparda. Jest to jedyny z wielkich kotów, którego umaszczenie odpowiada plastycznie zarówno wzorom na futrze, jak i umaszczeniu przemienionej bohaterki. Pojawia się problem z konotacjami, jakie łączą się z gepardem. Są to szybkość i zwinność. Gepard poluje nie z zasadzki, ale goniąc swoją ofiarę. Nie jest w stanie zaatakować i zabić żadnej żywej istoty, jeżeli ta przed nim nie ucieka. Bohaterka przemieniona w geparda poluje na parkiecie z zasadzki, podkreślone są oznaki podniecenia, typowo kocie, lecz nie mające związku z gepardem. Sądzę, że autorka starała się jedynie stworzyć postać drapieżnego kota, a plamy geparda wybrała z powodów plastycznych.

Bohaterka w swoich zachowaniach zwierzęcych – bez futra – ponosi klęskę: upatrzony mężczyzna odtrąca ją, wygrywa konkurencja. W futrze – pada ofiarą ludzi. Świat przemian zwierzęcych jest de facto światem ludzkim, sprowadzonym do prostych zachowań biologicznych. Świat ludzki niesie w sobie zagrożenia. Sfera bezpieczeństwa i komfortu psychicznego pojawia się za sprawą rzeczywistych zwierząt: bezpańskiego psa oraz małego pieska.

Posługując się animalizacją, autorka wypreparowała z rzeczywistości społecznej garść zachowań i sytuacji. Zbudowanie kontrastu pomiędzy nimi i nadanie mu funkcji strukturalnej, świadczy o zrozumieniu przez autorkę mechanizmów narracji. Jak napisałem na wstępie, silną stroną filmu jest mnogość poziomów interpretacji jakie oferuje. Musi być zatem oparty na wieloznaczności oraz wyobraźni. Przedstawiona analiza filmu jest tak naprawdę tylko jedną z możliwych.

Stwierdzam, że praca p. Zuzanny Szyszak p.t. *Motyw animalizacji w filmie animowanym* oraz praca praktyczna p.t. *Safari* spełniają wymagania ustawowe stawiane pracom będącym podstawą do ubiegania się o tytuł doktora i wnosząc o dopuszczenie jej do obrony.