



100 lat istnienia tradycji uczelni | 1919-2019

Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu
Al. Karola Marcinkowskiego 29
60-967 Poznań

tel. +48 61 855 25 21
fax +48 61 852 80 91
www.uap.edu.pl
office@uap.edu.pl

Poznań 10.05.2019

dr hab. Piotr Tetlak prof. UAP

Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu

Wydział Architektury Wnętrz i Scenografii

Katedra Scenografii

Wydział Scenografii

Akademia Sztuk Pięknych w Warszawie

Recenzja dorobku twórczego, dydaktycznego i dzieła artystycznego Pani mgr Zofii Lubińskiej pracownicy Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie, sporządzona w związku z przewodem doktorskim w dziedzinie sztuk plastycznych, dyscyplinie sztuk projektowych wszczętym przez Wydział Scenografii Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie na wniosek doktorantki.

Zleceniodawca recenzji - Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie Wydział Scenografii. W pierwszej dekadzie marca 2019 roku otrzymałem informację o zaproszeniu do składu Komisji w przewodzie doktorskim do funkcji recenzenta doktoratu w dziedzinie sztuk plastycznych, dyscyplinie sztuk projektowych, do oceny pracy pani mgr Zofii Lubińskiej pracownicy Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie.

W związku z przydzieleniem funkcji otrzymałem komplet dokumentacji w formie elektronicznej i papierowej, stanowiących podstawę do sporządzenia recenzji w bieżącym przewodzie doktorskim.

Wykaz materiałów:

- - praca doktorska w oprawie intrologatorskiej wraz z dokumentacją pracy projektowej w oprawie intrologatorskiej
- - koncepcja pracy j. polski i tłumaczenie na j. angielski streszczenie
- - dorobek artystyczny – portfolio
 - wykaz dorobku skrócony

Dokumentacje na nośniku; płyty DVD – R:

- - praca doktorska pdf
- - dokumentacja pracy artystycznej – fragment realizacji filmowej

Wstęp i ocena dorobku artystycznego i dydaktycznego:

Pani Zofia Lubińska obroniła tytuł magistra sztuki w roku 2012 pod opieką promotorską prof. Janusza Sosnowskiego na kierunku Scenografia w Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie. Dyplom został wyróżniony na festiwalu Nowej Scenografii w Centrum Scenografii Polskiej w Katowicach. Zaprojektowała także aneks – scenografię do autorskiego filmu animowanego pod opieką prof. ASP Pawła Dobrzyckiego. W tym samym roku podjęła wyzwanie pracy jako asystentka w/w pracowni Scenografii Filmowej prof. J. Sosnowskiego. Zanim do tych ważnych punktów w życiu pani Zofii Lubińskiej doszło i podjęła wyzwanie w postaci studiów na Warszawskim Kierunku Scenografii, eksperymentowała i poszukiwała swojej artystycznej tożsamości na Akademii Filmu i Telewizji w Warszawie, także na Kierunku Montaż w Państwowej Wyższej Szkole Filmowej Telewizyjnej i Teatralnej.

Ma w swym dorobku także wystawy. Z kolei działalność dydaktyczna w macierzystej uczelni w ramach przedmiotu i zajęć w charakterze asystentki odbywają się w postaci konsultacji. To także jej praca na rzecz uczelni w postaci pełnienia funkcji konsultacyjnych, opieki nad projektami w ramach kierunku. Sama praca na stanowisku asystentki określa jej zadania: udział w zajęciach, korekty, kontakt ze studentami, gromadzenie i objaśnianie planów i techniki. To tylko niektóre działania.

W ramach przedstawionego dorobku widać różnorodność podejmowanych tematów w zakresie filmu pełnometrażowego: *Habit i Zbroja* Pawła Pitery, *Bez paniki, z odrobiną hysterii* oraz *Klub Włóczykiów* (w tandemie z Agatą Adamus) Tomasza Szafrąńskiego, *Magdalena* Mateusza Znanieckiego, . Porusza się także na polu teatru: *Księga dżungli* w Teatrze Pinokio w Łodzi, *Wymyślone podróże Mo* dla Zdrojowego Teatru Animacji w Jeleniej Górze - obydwie w reż. Przemysława Jaszczaka. W swoim dorobku ma także prace nad spektaklem operowym *Così fan Tutte* (Filharmonia w Gorzowie Wielkopolskim) w reż. Ryszarda Cieśli. Stworzyła scenografię do spektaklu *Bracia Karamazow* na deskach Teatru Collegium Nobilium w Warszawie w reż. Jarosława Gajewskiego. Ciekawą kooperacją artystyczną jest Jej współpraca z Siostrami Bui przy teledyskach i filmach krótkometrażowych: *Wasted* (Margaret), *Kriss de Valnor* i *Władczynie Lasów*, *Life is a bit* (Marysia Sadowska), *Destroy the Angels* (Cochise). Ponadto realizowała filmy krótkometrażowe: *Afekt* – Małgorzaty Suwały oraz *Flora i Fauna* w reż. Piotra Litwina – produkcja nagrodzona za najlepszy film krótkometrażowy na Międzynarodowym Festiwalu Filmów Krótkometrażowych i Dokumentalnych w Ismaili, zdobyła wyróżnienie na Alpinale Shortfilmfestival w Nenzing i w Ratyzbonie podczas Tygodniu Filmów Krótkometrażowych. Następnie pani Zofia Lubińska pracowała przy powstawaniu *Kim jest Arvid Pekon* Patrika Eriksona oraz *Leszczu Aleksandry Terpińskiej*, który został wyróżniony na Kołobrzeskim Festiwalu Filmowym „Sensacyjne Lato Filmów”.

Na wachlarz interesujących realizacji składają się także scenografie do filmów fabularnych i seriali: *Recepta na Miłość* w reż. Piotra Wereśniaka, *Stażyści* w reż. Grzegorza Lewandowskiego, Sylwestra Jakimowa. Są to także doświadczenia pracy w charakterze dekoratora przy produkcjach: *Odnajdę cię* w reż. Beaty Działowicz, *Kler* Wojciecha

Smarzowskiego, i również jako scenograf przy *Misz Masz czyli Kogel Mogel 3* Kordiana Piwowarskiego.

Tu pragnę wyróżnić Jej autorską realizację pt: *Mirrors*, krótkometrażowy film animowany nagrodzony: Frapa Spectatora, Frapa Film Festiwal, Gorzów Wielkopolski. Trzecie miejsce CineRamaFest Gdańsk 2016 i wyróżnienie Euroshorts Gdańsk 2016

Pani Zofia Lubińska należy niewątpliwie do autorek bardzo szeroko pojmujących działanie w filmie i teatrze. Jej rola jako scenografa jest widoczna i autonomiczna. Analizując jej dorobek, już na wstępie, odczułem jej wszechstronne podejście do spraw projektowych i organizacyjnych, zwłaszcza na planie filmu, panowanie nad techniką i technologią, którą się posługuje np. w teatrze. Ponadto w trakcie pracy nad doktoratem pani Zofia Lubińska zdobywa kolejne doświadczenia na innych polach i prowadzi prace nad projektami scenografii do realizacji filmowych: np. *Pustostan* w reż. Tatiany Logoidy czy *Ballady i romanse* w reż. Juli Bui. Wszystkie te doświadczenia tworzą doświadczonego pedagoga – praktyka. Należy podkreślić fakt, że aktywne wykonywanie rozlicznych zadań dydaktycznych względem kierunku, wydziału i uczelni także stanowi o adekwatności starań o uzyskanie doktoratu. Dlatego na tym poziomie już predysponuję panią mgr. Zofię Lubińską do następnego etapu w jej karierze dydaktycznej i naukowej.

Ocena Pracy doktorskiej

Wymyślone uniwersum. Praca nad kreacją świata filmu lalkowego na podstawie projektu autorskiego pt. „W pogoni za I.” mgr Zofia Magdalena Lubińska

Opis pracy doktorskiej przygotowanej pod kierunkiem prof. Janusza Sosnowskiego to dla odbiorcy ciekawa ekspedycja, podczas której pani Zofia Lubińska przeprowadza go przez swoją koncepcję projektowania scenografii filmowej i samej realizacji autorskiego, niemego filmu animowanego, w którym wszystkie treści mają być przekazane językiem wizualnym. Poza efektem finalnym – projektem scenografii i kostiumów niezwykle istotny jest odsłonięty przez autorkę, sam proces i autorska metoda tworzenia. Autor tworzy dzieło, a ono kształtuje autora.

Myśli i słowa – praca nad scenariuszem to ciekawe ujęcie tematu. Czytając ten rozdział ucieszyłem się bardzo, ponieważ po raz kolejny dostałem dowód na to, że praca scenografa może być istotnym czynnikiem powstawania świata w sztuce teatralnej i filmowej. Autorka zakłada bowiem, że wraz z pojawieniem się plastyki scenariusz będzie mógł się zmieniać. Podkreśla w ten sposób moc tego, co wizualne w kształtowaniu świata, jego znaczeń, tworzeniu akcji i postaci. Na początku jest słowo, kręgosłup fabuły, następnie to, co wizualne również buduje treści. W filmie autorskim można pozwolić sobie na to, by nie tylko szukać wizualnych ekwiwalentów dla słów, ale właśnie poprzez plastykę kształtować znaczenia

i akcję. Prace nad scenariuszem i scenografią stanowią integralną całość. W przypadku omawianego dzieła jest nie tylko plastyczną odpowiedzią na narzucony temat, ale autonomicznym postawieniem problemu.

Myśl – obraz w naszej głowie powoduje, że ląduje on poprzez rysunek lub słowo na papierze. Czyli jednak obraz. W tej zawłości prób i klarownia przestrzeni – w rezultacie

narodził się scenariusz autorskiego filmu animowanego Pani Zofii. Nie spieszyła się i dobrze, bowiem realizując swoje plany zawodowe zostawiła sobie miejsce na przemyślaną, twórczą pasję. Etapy poszukiwań autorki, w celu uzyskania najlepszej formy dla swojej idei, dopuszczają zarówno czerpanie inspiracji z tekstów kultury, z własnych doświadczeń, progres, jak również: zwroty, błędy, cofanie się, zmianę kierunku. Jej pracę projektową cechuje właściwa badaczom nielinearność myślenia, próby ustalania reguł, pochwała błędu przejawiająca się w odwadze porzucania własnych pomysłów. Nieznany jest efekt, a nawet dokładny cel, zatem autorka bada różne ewentualności, dokonuje autokorekt. Przy tym należy podkreślić dyscyplinę utrzymania pierwotnej idei, osi fabularnej. Wymyślona historia i powstające dla niej „uniwersum” wzajemnie się kształtują w procesie powstawania filmu. Widoczne jest kierowanie się przez autorkę potrzebą stworzenia precyzyjnego, spójnego obrazu – elastycznie rezygnuje np. ze scen dla dobra całej historii.

Zofia Lubińska już na wstępie, odwołując się do historii i pierwocin kinematografii, kreśli założenia, uwarunkowania, poszczególne etapy pracy badawczej, począwszy od pierwszych inspiracji np. twórczością Therryego Gilliama, poprzez etap poszukiwań przestrzennych danych obrazów, w rezultacie prowadzi nas do narodzin projektu właściwego. Następnie przeprowadza nas poprzez poszczególne obszary poszukiwań przestrzennych, ideowych. Jak wskazuje „drzewo myśli” – jej ostateczny kształt scenariusza z 2018 roku kreślą gałęzie zależności projektów, storybordów i w rezultacie filmu. Oto roztacza się perspektywa bezkresnego, wielowarstwowego w swej symbolice, miasta slumsów. Kierujemy się myślami, jak bohaterowie jej filmu, do miasta „idealnego”, autorka przytacza przykłady także z historii Polski - próby stworzenia takiego miasta idealnego, jakim jest Zamość. Na tym biegunie warstwy fabularnej rozgrywa się akt tęsknoty za drugą ukochaną istotą, za którą podąża główna bohaterka Orfe. Szukając „I.” przekracza granice światów. Sięganie po ideę miasta idealnego staje się nie tylko pretekstem do opowieści przygodowej, ale także ideowej. Ale czy jest to tylko grunt fizyczny do zbudowania filmu? Czy także próba poszukania i eksplorowania rozwiązań idealnych? Może również próba szukania odpowiedzi na temat własnej artystycznej tożsamości. Autorka odwołuje się w tych poszukiwaniach przestrzennych do bliskich sobie twórców: Fritza Langa, Ridleya Skotta czy Tomasza Bagińskiego. Całe dzieło osadza w kulturze, inspirując się filmem, rzeźbą, malarstwem oraz architekturą. Odwołuje się do mitycznego projektanta Dedala. Sięga po symbolikę wieży Babel, symbolu dążeń człowieka do miana Boga, a może jednak katastrofalnej manii... aż po labirynt życia. Pokazany wertykalnie i horyzontalnie. Pokolenia, które w czasie wieków przygniatają poprzednie warstwy, kluczą na torze zawilego życia w poszukiwaniu szczęścia.

W pracy zawiera się krytyka społeczeństwa konsumpcyjnego, korporacji, które starają się wywołać uczucie niezadowolenia z tego, co się posiada, poczucia braku i obiecują lepsze życie, które zaspokoi wszystkie potrzeby. W Uniwersum stworzonym przez Zofię Lubińską właśnie wieża-miasto-korporacja staje się mitycznymi zaświatami, a inicjacja bohaterki jest możliwa, ponieważ nie przyjmuje ona narzuconych tam reguł. W tym sensie projekt stanowi pochwałę indywidualności i szerzej twórczości jako sił wyzwalających i ochraniających przed utopiami władzy, pozwalających na prawdziwy ogląd rzeczywistości. Jednocześnie stawia wyzwanie zmierzania się z labiryntem codziennej rzeczywistości tak, by zachować człowieczeństwo, bez uciekania się do utopii. Autorka odwołuje się do postaci mitycznych - Orfeusza i Ikara, ale stara się o ich jeszcze większą uniwersalność, uwalnia je od przypisanej im przez mitologię płci. Powstaje kobieta-artystka „Orfe” oraz hermafrodytyczny/a „I.”

Zastosowane środki plastyczne, wybrane sytuacje i topoty tworzą sensory oraz służą podkreśleniu ważnego motywu filmu – inicjacji – momentu przekroczenia granicy, poznania nieznanego, zmierzenia się z nim, co powoduje w człowieku zmianę i dojrzenie. W sposób głęboko przemyślany i celowy autorka używa przestrzeni, barw, światła, materiałów, techniki ich obróbki, tekstur powierzchni, przedmiotów i kostiumów. Barwa oznacza cechy postaci, wyraża emocje, różnicę między powołanymi światami. Budowanie gradacji napięcia i nasycenia jest nośnikiem znaczeń i współgra ze światłem. Proces nakładania koloru jest także twórczo wykorzystany w samej animacji - do pokazania zmiany. Artystycznej obróbce podlega nawet powietrze. Wykorzystane są plany w wymiarze horyzontalnym, a także wertykalnym. Plenery i wnętrza. Bogactwo azurowych, pełnych przestrzeni i powietrza kształtów „przedmioty” przeciwstawione jest masywnym w wyrazie, atakującym powierzchnią bryłom „miasta”. Zofia Lubińska tworzy lalki sceniczne adekwatnie do zaprojektowanego dla nich ruchu i mimiki. Kostiumy w twórczy sposób nawiązują do historii kultury i wskazują na cechy postaci właściwe dla opowiadanej historii.

Autorka wykazuje się umiejętnościami taktycznymi, projektuje elementy scenografii tak, by posłużyły do budowania wielu różnych scen, w projektowaniu przestrzeni i obrazu filmowego uwzględnia możliwości, jakie daje technika filmowa (np. green screen, postprodukcja). Projektuje ze świadomością specyfiki scenografii w filmie: odbiorca nie będzie widział przestrzeni bezpośrednio, jak w teatrze, lecz za pośrednictwem wprowadzonej w ruch fotografii.

Ważnym motywem w całym otoczeniu zjawiskowej plastyki filmu jest serce ze sznurka. Gest podzielnia się własnym wnętrzem obecny w filmie jest tym bardziej poruszający, że możemy go odbierać na kilku poziomach: dotyczy serca głównej bohaterki tej wielowarstwowej opowieści, jak również samej autorki, która odsłania przed nami wielogodzinny, samotny proces tworzenia osobistego dzieła. Skłania też do zajrzenia w głąb siebie. Autorka wskazuje na zalety pracy zespołowej, ale podkreśla potrzebę stworzenia autorskiej wypowiedzi, nie tylko projektowania według wytyczonego zadania, ale także w imię kreatywności i dzielenia się własną refleksją w postaci artystycznych wizji.

Konkluzja:

Zofia Lubińska, w swojej pracy doktorskiej, przeprowadza czytelnika przez swój sposób myślenia i etapy projektowania. Przedstawia swój pogląd i wiedzę na temat tego, czym jest scenografia specyficzna dla filmu animowanego. Na przykładzie realizowanego dzieła poznajemy metodę twórczą autorki. Popiera to szczegółowymi opisami pracy nad realizacjami wybranych etapów i scen. Przedstawia etapy projektowania, ewolucje zmian zwłaszcza na linii obraz - scenariusz, możliwości i trudności jakie niesie praca uwarunkowana konkretną przestrzenią wykreowanego przez siebie animowanego świata. Powołując się na wybrane przykłady przekazuje wnikliwy opis badań w rozwiązaniach przestrzennych i kadrach. Proces projektowania oznacza drogę trudnych wyborów pomiędzy własnymi preferencjami a obiektywizmem; konfrontowania, rezygnacji i poszukiwania coraz lepszych odpowiedzi. Na tak ograniczonej przestrzeni rozwija szereg środków filmowo - teatralnych, działa barwą, fakturą, światłem, doбором i aranżacją obiektów scenograficznych, architekturą wnętrza, kończąc na detalu i wyborze zaprojektowanych mebli i rekwizytów w małej skali.

W efekcie swojej pracy pani Zofia Lubińska stworzyła realizację, która odzwierciedla postawione założenia oraz wyraża problem zawarty w tytule pracy doktorskiej. Powstały syntetyczne obrazy filmowe zawierające jednocześnie prawdę o relacjach ludzkich. Umiejętnie połączyła świat wizualny z formą animowanej lalki. Siła i wizualna atrakcyjność stworzonej przez Zofie Lubińską przestrzeni tkwi także w tym, że w jednym spójnym obrazie potrafiła zawrzeć różne światy.

Autorka wymyśliła i następnie zaprojektowała rozwiązania scenograficzne i w ten sposób dała pełną odpowiedź, w postaci scenariusza i równoległe projektu i realizacji scenografii, następie ruchomego obrazu, udowodniła jednocześnie samodzielność w rozważaniach i badaniach nad przestrzenią w filmie animowanym. W twórczy sposób inspirowała się tradycją kultury obrazu, czym wpisała się do grona animatorów-reżyserów.

Biorąc pod uwagę całokształt działalności scenograficznej i dojrzałe realizacje o wysokim poziomie artystycznym, projektowym, a także udział w pracy dydaktycznej, także na polu zawodowym, popieram wniosek o przyznanie pani mgr Zofii Magdalenie Lubińskiej tytułu doktora w dziedzinie sztuk plastycznych, dyscyplinie sztuk projektowych.

Z wyrazami szacunku

dr hab. Piotr Tetlak prof. UAP