



POLSKI INSTYTUT SZTUKI FILMOWEJ

Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego.



W drodze do SIEBIE – *Sala samobójców* Jana Komasy

Podczas piątkowego spotkania z reżyserem (kino Echo, 29.04.2011r.), który przyjął zaproszenie do Jarocina, aby spotkać się z publicznością, można było dowiedzieć się o motywacjach, inspiracjach i ludziach ważnych dla tego filmowego projektu. Jan Komasa podkreślił, że film nie dotyczy nurtu Emo, domniemanego homoseksualizmu bohatera, przemocy internetowej, nawet osamotnienia, ale POSZUKIWANIA TOŻSAMOŚCI. Główny bohater – Dominik – jest zagubiony w świecie, nie umie określić siebie, nawet swojej seksualności. Jego osobowość jest płynna, niewyraźna. Otaczają Go silne osobowości rodziców, kolegów. Niestety podczas wielkiego osamotnienia, spotyka w świecie internetowej fikcji Sylwię, która ma silny, negatywny na niego wpływ.

Motywacją do stworzenia filmu było m.in. zwrócenie uwagi na wielki społeczny problem depresji, która uznana jest za chorobę cywilizacyjną. Reżyser współpracował z autorką jednego z reportaży - Anną, zamieszczonego w *Wysokich obcasach*, związanego z samobójczą śmiercią córki Magdy, po wieloletnim procesie leczenia depresji. Obecnie Jan Komasa pragnie wraz z nią założyć fundację, aby zwrócić uwagę na ten społeczny problem. Sylwia cytuje fragmenty wierszy Samobójczyni, posługuje się podobnym sposobem mówienia, jakiego używa bohaterka reportażu.

Osamotnienie człowieka i załamania nerwowe, zagubienie sensu, odczłowieczenie - zdaniem reżysera wzmacnia korporacyjny charakter pracy ludzi. Sztucznie stworzony system eksploatuje fizycznie i psychicznie. Wyścig szczurów trwa... Sami musimy podjąć decyzję, czy chcemy w nim wziąć udział.

Monika Kula

Praca z filmem na lekcji nie może ograniczać się wyłącznie do projekcji dzieła. Film ma być tylko narzędziem do realizacji precyzyjnie określonych celów. Każda projekcja, niezależnie od tego, czy odbywa się na lekcji, zajęciach pozalekcyjnych, w ramach koła zainteresowań czy nawet na godzinach zastępczych powinna zostać omówiona. Młodzież musi mieć możliwość podzielenia się swoimi wrażeniami i wątpliwościami, a do nauczyciela należy pokierowanie analizą i wskazanie różnych interpretacji.

Anna Mirska-Czerwińska,
„Jak pracować z filmem na zajęciach szkolnych „- wybór metod

1. Wykorzystując metodę różnych punktów widzenia, wcielcie się w postaci głównych bohaterów (Dominik, matka Beata, ojciec Andrzej, Sylwia).

Opis metody

Dzielimy klasę na grupy i przydzielamy im „ich bohatera” . Uczniowie analizują postać i robią notatki. Później mają czas na „wcielenie” się w nowe role. Próbują spojrzeć na problemy poruszane w filmie oczami danego bohatera. Po tym etapie następuje dyskusja, podczas której uczniowie - uwzględniając sytuację, charakter oraz sposób myślenia „swoich bohaterów” - formułują argumenty uzasadniające postawę danej postaci.

Język filmu, środki artystyczne w *Sali samobójców* Jana Komasy

Krótki elementarz smaku kina, czyli o podstawach "języka filmu"
Kinga Gałuszka

„Język filmu” to nic innego, jak pewien system, czy raczej sposób organizowania materiałów wizualnych i dźwiękowych, zarejestrowanych wcześniej na różnych nośnikach filmowych (począwszy od tradycyjnych kamer 35 mm po najnowocześniejsze, cyfrowe RED). Jak większość systemów służących do komunikowania, a więc przekazywania mniej lub bardziej zakodowanych informacji i znaczeń, także i ten ciągle się rozwija i wychodzi na przeciw potrzebom i gustom zmieniającej się rzeczywistości, a co więcej - także ją kształtuje.

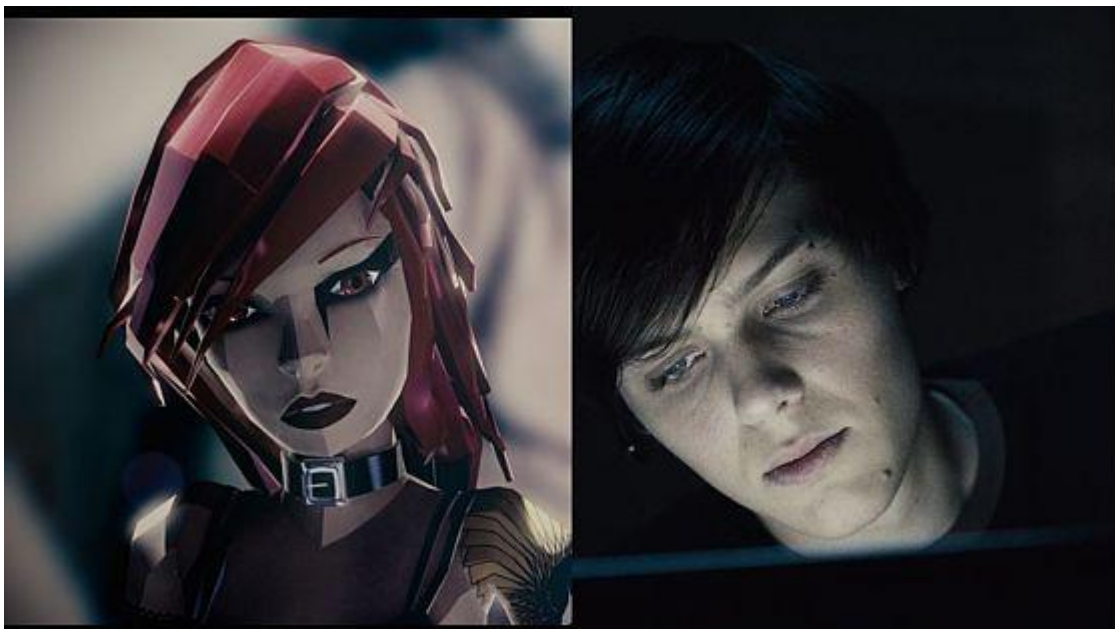
Niech więc nie zwiedzie nas samo pojęcie "języka filmu". Poszukiwanie analogii pomiędzy sposobami komunikowania filmowego i jego elementami do gramatyki języka - mowy, którą się posługujemy na co dzień nie jest wysiłkiem szczególnie pożytecznym, ani tym bardziej efektywnym. Z drugiej strony jasne jest, że przypisywanie stałych znaczeń środkom stylistycznym to naturalna tendencja, dzięki której tworzyły się kolejne gramatyki kina.

1. Przeczytajcie artykuł o sposobach obrazowania świata przedstawionego w filmie *Sala samobójców*, procesie twórczym oraz wykorzystanych technikach filmowych.

O animacji i świecie 3D w "Sali samobójców"

"*Sala samobójców* to ewenement - mówi współtwórca wirtualnego świata w filmie - Adam Torczyński (VFX 3D Supervisor) - cały film był wielkim wyzwaniem."

Po raz pierwszy w Polsce, w najbardziej kontrowersyjnym filmie tego roku - w *Sali samobójców*, udało się połączyć dwa światy - świat ludzi oraz wirtualny świat awatarów.



O procesie powstawania animacji i świata 3D opowiada reżyser animacji, specjalista od efektów specjalnych 3D Adam Torczyński: "Proces tworzenia animacji, który widzimy w *Sali samobójców* był bardzo pracowity. Tworzyliśmy tam postaci począwszy od konceptów, kończąc na finalnym *looku* i zajęło nam to prawie 12 miesięcy. Tworzyliśmy zarówno osoby jak i bardzo skomplikowane scenografie. Wszystko jest stylizowane i wymaga sprecyzowanej wizji. Nad tym pracowitym projektem pracowało około 10 animatorów, ale w sumie zaangażowanych było 22 specjalistów" - zdradza Adam Torczyński. Zespół animatorów, który tworzył skomplikowany, a przy tym atrakcyjny alter świat, korzystał z narzędzi służących wyłącznie do animacji 3D. "Używaliśmy dwóch programów, które się świetnie uzupełniały w tej produkcji, były to **Maya** (znakomity pakiet narzędzi przeznaczony do modelowania, symulacji, animacji i renderowania grafiki 3D, wykorzystywany do tworzenia efektów specjalnych w filmach, trójwymiarowych modeli i obiektów w grach komputerowych) i **Max** (jeden z najlepszych i najbardziej rozpowszechnionych programów do tworzenia grafiki trójwymiarowej, renderowania, animowania czy modelowania 3D)" - mówi Torczyński, konkludując "był to jeden z lepszych, jeśli nie najlepszy projekt, który robiliśmy z zespołem".

Filmem i sposobem w jaki oba światy przenikają się na dużym ekranie, zachwyceni są młodzi aktorzy, grający w *Sali samobójców*: "Pierwszy raz widzę coś takiego w polskim kinie i jestem zachwycony. Gdyby ten film był w 3D, to pobiłby *Avatara*." - po projekcji mówił Bartek Gelner, który w filmie gra Alexa.



"Ten film wciąga" to słowa Kuby Gierszała, odtwórcy głównej roli. "Jak zobaczyłem animacje w filmie, byłem pod wrażeniem. Twórcy wykonali super pracę, fantastycznie przekładając emocje aktorów na język animacji".

Producenci położyli szczególny nacisk na stronę wizualną filmu, o szczegółach opowiada Wojtek Kabarowski - producent wykonawczy: "Jesteśmy zwolennikami takiej filozofii, że lepiej nic nie robić, niż robić coś byle jak. W związku z tym, chcemy by wszystko co robimy było najwyższej jakości. Namawiano nas, żeby ograniczyć animację, bo jest to pracochłonne i jednocześnie bardzo kosztowne. Żeby pójść na skróty. Nie daliśmy się przekonać, i myślę, że wszyscy w kinach zobaczą, że mieliśmy rację."

[WWW.gildia.pl]

2. Zaprojektuj swojego awatara, który reprezentowałby Ciebie w wirtualnym świecie. Wykonaj zarówno jego plastyczny, jak i psychologiczny profil. Nadaj Mu imię, nazwę.

Opracowała Monika Kula