

praca doktorska

Projekt wnętrz budynku terapii rodzinnej
w ramach scenografii do filmu **The Program**

Katarzyna Lewoc

**Akademia Sztuk Pięknych
im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi
Wydział Wzornictwa i Architektury Wnętrz**

**„Projekt wnętrz budynku terapii
rodzinnej w ramach scenografii
do filmu The Program”**

praca doktorska w dziedzinie
sztuk plastycznych w dyscyplinie
sztuk projektowych

promotor
dr hab. Bartosz Hunger, prof. ASP
ASP Łódź

autor
mgr Katarzyna Lewoc
ASP Łódź

SPIS TREŚCI

WSTĘP | 7

IDEA | 8-9

ROZDZIAŁ 1 NARZĘDZIA ODDZIAŁYWANIA WIZUALNEGO | 10

1.1. Komponenty obrazu - punkt, linia, płaszczyzna/kształt | 10

1.1.1. Punkt | 13

1.1.2. Linia | 14

1.1.3. Płaszczyzna/kształt | 15

1.2. Komponowanie obrazu | 16

1.2.1. Kontrast i podobieństwo | 16

1.2.2. Kolor/ton | 20

1.3. Wizualny język filmu | 24

1.3.1. Rys historyczny | 24

1.3.2. Język filmu | 24

1.3.3. Konstrukcja filmu | 26

1.3.4. Torowanie | 26

1.3.5. Powiązanie struktury wizualnej z fabułą | 26

1.3.6. Ekran i jego proporcje | 28

1.3.7. Podział ekranu | 31

1.3.8. Podział kraju | 31

1.3.9. Zarządzanie kolorem w filmie | 31

ROZDZIAŁ 2 METODOLOGIA TWORZENIA SCENOGRAFII FILMOWEJ | 34

2.1. Definicja scenografii | 34

2.2. Kreacja przestrzeni filmowej | 36

2.2.1. Czytanie/łamanie scenariusza | 36

2.2.2. Referencje/inspiracje | 37

2.2.3. Istniejąca lokalizacja/budowa na planie | 38

2.2.4. Dokumentacja techniczna | 40

2.2.5. Praca z makietą | 42

2.2.5. Storyboard | 43

2.2.6. Badanie kątów kamery | 44

ROZDZIAŁ 3 PSYCHOLOGIA ŚRODOWISKOWA A PROJEKTOWANIE WNĘTRZ | 46

3.1. Percepcja środowiskowa | 46

3.1.1. Zawartość informacyjna bodźców | 47

3.1.2. Środowisko a poziom pobudzenia u człowieka | 47

3.2. Stres środowiskowy | 48

3.2.1. Parametry środowiska | 49

3.3. Związek między psychologią środowiskową a tworzeniem architektury terapeutycznej | 50

3.3.1. Istniejące rozwiązania | 51

ROZDZIAŁ 4 OPIS PRACY PROJEKTOWEJ | 56

4.1. Zarys historii | 56

4.2. Wytyczne reżysera | 58

4.3. Przedstawienie bohaterów | 60

4.4. Czytanie/łamanie scenariusza | 62

4.5. Założenia | 64

4.6. Referencje/inspiracje | 66

4.7. Szkice | 72

4.8. Wizualizacje | 74

4.9. Dokumentacja techniczna | 88

PODSUMOWANIE | 92

BIBLIOGRAFIA | 94

STRESZCZENIE/OPIS PRACY PROJEKTOWEJ
w wersji angielskiej / english version | 98



WSTĘP

Każda informacja, która dociera do nas za pomocą bodźca, ma znaczenie dla naszego mózgu, gdyż jest przez niego przetwarzana i zostawia ślad w jego systemie neuronalnym. Obojętnie czy sygnał pochodzi z wydarzenia z naszego realnego życia, czy jest treścią, którą oglądamy na ekranie, oddziałujące na nas stymulanty są podstawą tworzenia się algorytmów naszego zachowania i sposobu myślenia oraz mogą wywoływać określoną reakcję w ludzkim organizmie. Do tego typu bodźców zaliczają się również kształty, kolory i układy kompozycyjne, które poznawane przez zmysł wzroku i dotyku, do niedawna podlegały tylko weryfikacji estetycznej. Wraz z rozwojem psychologii, neurologii i kognitywistyki odkryto ich głębszy wpływ na człowieka i jego mózg, tym samym pogłębiając wiedzę z zakresu oddziaływania budowanego środowiska na jego użytkowników. Zdobyta wiedza z tych obszarów jest punktem wyjścia rozważań w niniejszej pracy. Zarówno zawód architekta wnętrz jak i scenografa filmowego to działalności bardzo złożone, nie tylko ze względu na fakt łączenia w sobie aspektów fizycznych tworzonego świata, ale przede wszystkim właśnie ze względu na siłę oddziaływania środowiska na odbiorcę. Perspektywa patrzenia na twórców-projektantów uwzględniająca ich wpływ na psychikę widzów lub użytkowników wymaga rozszerzenia analizy doboru środków na dziedziny z zakresu badań nad mózgiem oraz

scharakteryzowanie w tym kontekście poszczególnych narzędzi oddziaływania wizualnego.

Przestrzeń występująca w filmie, często jest reprezentacją rzeczywistości, w której świadomie używa się narzędzi oddziaływania wizualnego w wykadrowanym obrazie. Bodźce w niej występujące, znajdują się pod kontrolą scenografa, operatora i reżysera, a ich wpływ jest bardziej przewidywalny. Przestrzeń filmowa nie tylko musi odwoływać się do tego co widz zna, ale musi być skonstruowana pod narrację filmu, modyfikować się wraz rozwojem historii i przemianą bohaterów. Jej zadaniem jest podkreślać oraz potęgować informacje ważne dla kreowania emocji u widza. Natomiast w rzeczywistej przestrzeni dominuje kryterium określonej funkcjonalności, wytyczne użytkownika i nieuniknione prawa fizyki. Jak połączyć te dwa rodzaje postrzegania, by w autorskiej kreacji filmowej nie popaść w pusty artyzm, a utrzymując znane i rzeczywiste cechy przestrzeni nie stracić dodatkowej mocy przekazu, jaka tkwi w kreacji scenograficznej? Odpowiedzi na te pytania sprowadzają pytającego do poszukiwań wartości wspólnych dla obu dziedzin. W moim przekonaniu by je odnaleźć należy zdecydowanie wyjść poza ramy swojej dotychczasowej praktyki i dyscypliny wiodącej. To właśnie fascynacja złożonością zagadnienia skłoniła mnie do podjęcia tematu mojej pracy doktorskiej, w której łączę tworzenie przestrzeni na potrzeby filmu w kontekście jej psychologicznego oddziaływania.

Podstawą pracy projektowej jest scenariusz reżysera Piotra Ryczki do filmu z gatunku *science*

fiction pod tytułem *The Program* oraz fragment przedstawionego w nim świata dotyczącego przestrzeni domu terapii rodzinnej. Nadrzędnym celem realnej przestrzeni terapeutycznej jest wspomaganie procesu leczniczego. Przy tworzeniu tego typu przestrzeni filmowej kluczowe będzie nie tylko odwzorowanie istniejących rozwiązań ale zbudowanie przestrzeni wspomagającej dramaturgię historii.

W następujących rozdziałach indywidualnie przedstawię poszczególne zagadnienia składające się na proces powstawania projektu. Opis wyizolowanych tematów pozwoli uwypuklić nadrzędne cechy charakterystyczne, warunkujące ich istotę. W rozdziale pierwszym przedstawię aspekty definiujące narzędzia oddziaływania wizualnego – elementy obecne w każdym widzianym przez nas obrazie, zarówno tym realnym jak i wirtualnym. Rozdział drugi w całości poświęcony zostanie metodologii pracy scenografa filmowego. W rozdziale trzecim zgłębię zagadnienia związane z psychologią środowiskową oraz reguły kreowania architektury wewnątrz przestrzeni terapeutycznych. Zwieńczeniem analizy powyższych zagadnień będzie rozdział czwarty, w którym dokonam syntezy i konfrontacji wniosków, które przedstawię w koncepcyjnym projekcie wewnątrz budynku terapii rodzinnej do filmu w reżyserii Piotra Ryczko – *The Program*.

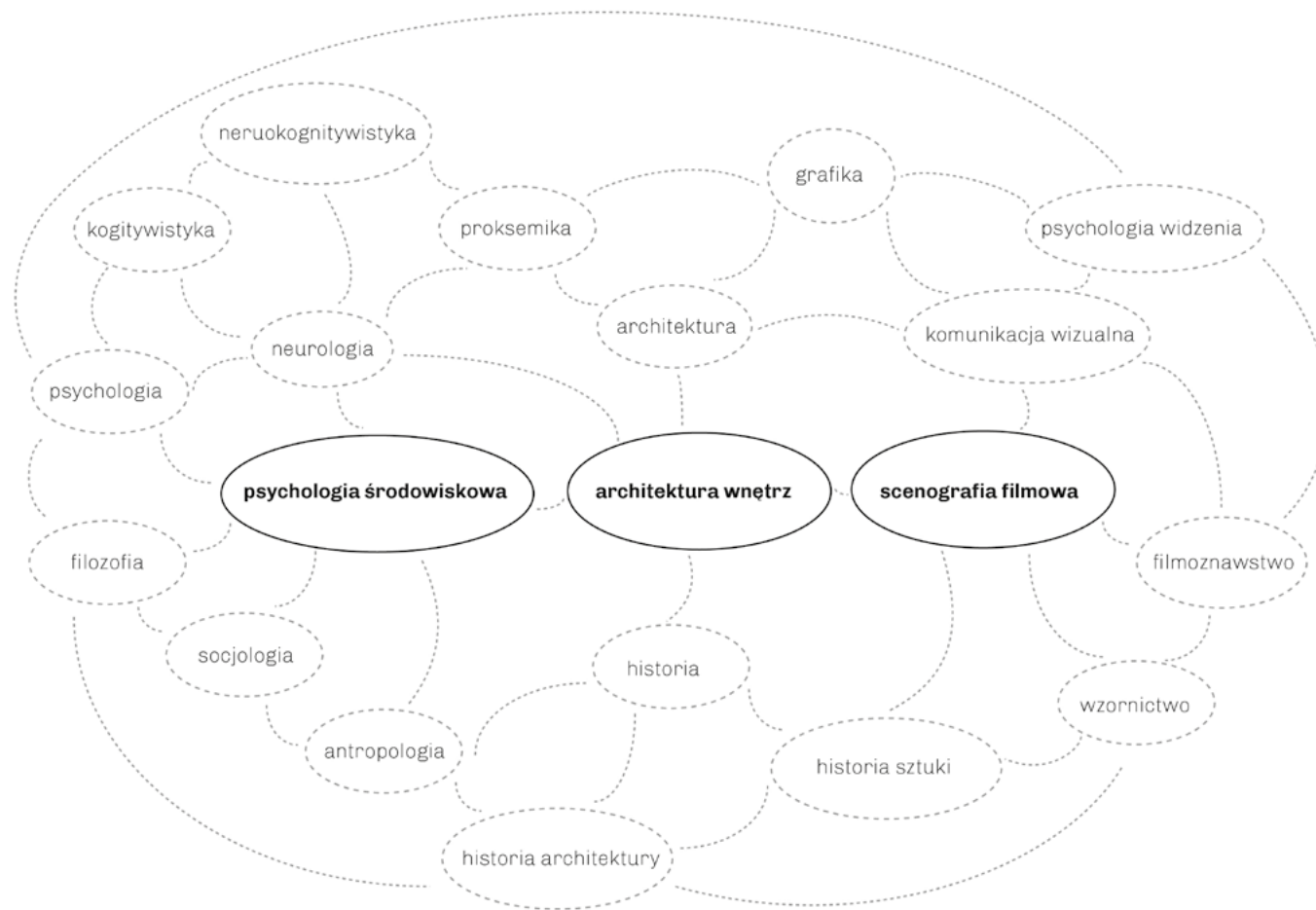
Biorąc pod uwagę tempo zmian technologicznych, muszę zaznaczyć, że niniejsze opracowanie dotyczy tylko reprezentacji dwuwymiarowej i nie zawiera opracowania produkcji w technice *virtual reality*.

IDEA

W obecnych czasach możemy zaobserwować dwie występujące tendencje. Z jednej strony ze względu na przyspieszające tempo życia wynikające z postępu technologicznego następuje powszechna specjalizacja. Eksperci z danych dziedzin w poszukiwaniu nowych odkryć lub po prostu realizując swoją praktykę zawodową z powodu braku czasu zamykają się na wiedzę z innych branż. Z drugiej zaś strony narastająca potrzeba holistycznego zrozumienia świata napędza nas do prowadzenia badań w multidyscyplinarnych zespołach, na tematy interdyscyplinarne czy transdyscyplinarne.

Temat niniejszej pracy jest odzwierciedleniem zarówno moich bezpośrednich, zawodowych doświadczeń, jako projektanta wnętrz i scenografa filmowego, jak i teoretycznych poszukiwań nauczyciela akademickiego. Praca przy tworzeniu funkcjonalno-estetycznej strony miejsca zlecenia w tej pierwszej roli oraz przekładanie wizji reżysera na język wizualny w drugiej zawsze sprowadza mnie do pytania o zasadność użytych środków.

Tradycyjny punkt widzenia na projektowanie architektoniczne faworyzuje intuicję architekta, pomniejszając zarazem rolę innych źródeł dotyczących czynnika ludzkiego. Prowadzi to do rozbieżności między tymi, którzy projektują środowisko, a tymi, którzy je użytkują. Nowoczesne i świadome podejście do tych zagadnień uwzględnia pracę w multidyscyplinarnych zespołach i wiedzę z wielu dziedzin. Ideą pracy jest przede wszystkim chęć pokazania występujących pomiędzy architekturą wnętrz, psychologią oraz kreacją obrazu filmowego zależności, tego, w jaki sposób poszczególne dziedziny mogą się wzajemnie uzupełniać. W niniejszym opracowaniu będę łączyła aspekty trzech dziedzin: architektury wnętrz, scenografii filmowej i psychologii środowiskowej.



il. 1, mapa dyscyplinarnych powiązań, opracowanie własne

ROZDZIAŁ 1

NARZĘDZIA ODDZIAŁYWANIA WIZUALNEGO

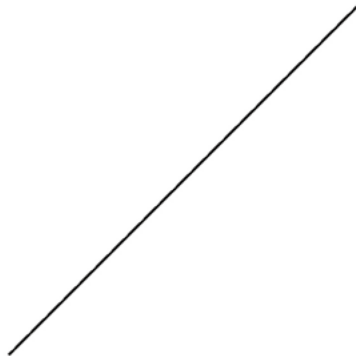
W momencie rozpoczęcia tworzenia obrazów narzędzia oddziaływania wizualnego odgrywają rolę w każdym ujęciu przekazując widzom nastroje i emocje, dokładnie tak jak robią to aktorzy, odgrywając sceny i dialogi. Nawet jeśli twórca nie posiada świadomości istnienia narzędzi oddziaływania wizualnego, nie oznacza to, że może je pominąć w swojej pracy. W realnym świecie nie odbieramy tego z taką siłą. Wielość obrazów i bodźców nakłada się na siebie i jasność przekazu ginie w chaosie. Jednak płaska reprezentacja wydobywa z trójwymiarowej przestrzeni wszystkie ważne elementy kompozycji – punkty, linie i płaszczyzny łatwiej definiujemy patrząc na płaski obraz.

W kolejnych podrozdziałach ogólnie przybliżę czytelnikowi charakterystykę tych poszczególnych narzędzi oddziaływania wizualnego. Ze względu na temat pracy konkretne przypadki będę omawiała nie w oparciu o dzieła malarskie, ale w oparciu o wybrane kadry z filmów. W ostatnim podrozdziale skoncentruje się już na scharakteryzowaniu wyjątkowego języka filmu, który wprawia obrazy w ruch i poprzez historię nadaje im znaczenie.

1.1. KOMPONENTY TWORZENIA OBRAZU - PUNKT, LINIA, PŁASZCZYZNA/ KSZTAŁT

W kontekście pojawienia się wypierającej tradycje malarskie techniki reprodukcyjnej fotografii, narodziła się potrzeba przeanalizowania malarstwa samego w sobie. W wydanej w 1926 roku książce *Punkt, linia a płaszczyzna* Wassili Kandynski stawia sobie jedno zadanie: opisać i zdefiniować, podstawowe narzędzia graficzne jakimi posługuje się malarstwo i stworzyć podwaliny teoretyczne tej dziedziny. Wszystko po to by „zrozumieć sekretne pulsowanie dzieła”.² Tą skromną publikacją Kandynski dokonał rewolucyjnego osiągnięcia, z którego korzystamy do dzisiaj. Nasza widzialna rzeczywistość to nic innego jak zbiór punktów, linii i płaszczyzn, które w zależności od występującej konfiguracji tworzą mapy napięć i znaczeń.

² W. Kandynski, *Punkt i linia a płaszczyzna*, przekład S. Fijałkowski, Warszawa, Państwowy Instytut Wydawniczy, 1986, s.13





zdj. 2, fragment filmu *Gabinet Doktora Caligari*, reż. Robert Wiene, scenografia Hermann Warm, Walter Reimann i Walter Rohrig

W duchu fascynacji mrocznym, wręcz paranoicznym klimatem opowiadań Alana Edgara Poe'go, czy E.T.A. Hoffmana, fascynacji freudowską hipotezą podświadomości i hipotezą świadomości kolektywnej Carla Gustava Junga, powstał jeden z pierwszych prawdziwych horrorów w historii kina – *Gabinet Doktora Caligari*.¹ Film ten był jednym z pierwszych filmów artystycznych, pretendujących do miana dzieła sztuki, a nie tylko obrazu zapewniającego rozrywkę. Użyte do budowy scenografii środki plastyczne czerpały z nurtu malarstwa niemieckiego ekspresjonizmu. Dynamiczne ostre formy i maksymalne kontrasty miały za zadanie odzwierciedlać świat widziany oczami szaleńca (główna postać doktora Caligari). Ciemny makijaż wokół oczu miał za zadanie podkreślić biel gałek ocznych, tworząc z nich przykuwające uwagę widza demoniczne punkty.

¹ Filip Jalowski, *Gabinet Doktora Caligari*, źródło: https://www.film.org.pl/prace/dr_caligari.html, Klub Miłośników Filmu, 30 czerwca 2009

1.1.1 PUNKT

„W naszej wyobraźni punkt geometryczny owo nic, jest wyrazem największej zwięzłości, najbardziej wymownej powściągliwości.”³ Wassily Kandynski odkrywa w geometrycznej idei punktu ludzki sens.⁴

Na obrazie punkt zyskuje głos poprzez swoją wielkość i kształt. Te wartości pozbawiają go wizualnego „milczenia”, które jednak nadal funkcjonuje w warstwie znaczeniowej. To podkreśla jego emocjonalną siłę oddziaływania i koncentryczne napięcia przykuwające uwagę patrzącego.⁵



zdz.3, *Sin City*, reż. Robert Rodriguez, Frank Miller, Quentin Tarantino, 2005

Centralne ułożenie bohaterów w kadrze oraz intensywna czerwień sukienki aktorki podkreślają punktowe działanie sceny, jej dramatyczność i grozę.

³ W. Kandynski, *Punkt i linia a płaszczyzna*, przekład S. Fijałkowski, Warszawa, Państwowy Instytut Wydawniczy, 1986, s. 19

⁴ P. Sztabińska, *Życie w obrazie. O koncepcji malarskiej Wassilego Kandynsky'ego*, źródło: <http://hdl.handle.net/11089/22799>, 2016, s. 286

⁵ W. Kandynski, *Punkt i linia a płaszczyzna*, przekład S. Fijałkowski, Warszawa, Państwowy Instytut Wydawniczy, 1986, s.28

1.1.2 LINIA

Linia jest śladem poruszającego się punktu.⁶ Jest formą dynamiczną, która wyznacza w kompozycji kierunki i napięcia. Powstaje przez uruchomienie punktu pod wpływem działającej na niego siły.⁷ Linie poziome, pionowe, ukośne, zakrzywione, falujące, grube, cienkie – wszystkie posiadają różnego rodzaju oddziaływanie i znaczenie. Kandynski rozpatrywał ich wpływ na psychikę widzów. Analizując linie proste, zwracał uwagę, że pozioma jest „najwięźlejszą zimną formą ruchu w nieskończoność”, gdyż odpowiada ona płaszczyźnie na której stoi człowiek. Jej chłodna temperatura wynika z pasywnego horyzontalnego kierunku. Linia pionowa wznosi się, a więc jej ruch wymaga większego stopnia aktywności, jest ciepła, ma „podwyższoną temperaturę”.⁸

Podczas komponowania dwuwymiarowego obrazu można stosować linie w ich dosłownym kształcie np. jako figury geometryczne, ale też jako szpalery drzew, framugi drzwi w korytarzu, perspektywę zbieżną w krajobrazie. Domyślnie linie formułować można poprzez napięcia wynikające z przyjętej przez dominujące formy wizualne orientacji np. ustawienie głowy i wzroku portretowanej osoby.



zdz. 4, powyżej, fragment filmu *Ona*, reż. Spike Jonze - kompozycja kadru zostawiająca przestrzeń przed głową aktora tworzy miejsce na „linię jego wzroku”. Podkreśla to głębię obrazu i pozwala na wizualizację obiektu, na który „teoretycznie” spogląda bohater.

zdz. 5, po prawo, fragment filmu *Interstellar*, reż. Christopher Nolan - Twórcy filmu *Interstellar* szukając wizualnej reprezentacji dla Tesseract (przestrzeni wieloczasowej) zdecydowali się na użycie powielających się linii, które idealnie uchwyciły reprezentację czasu założoną w filmie. Kompozycja otwarta podkreśla nieograniczoność, powielenie wzmacnia rytmu i podkreśla abstrakcję sytuacji, w jakiej znajduje się bohater.



6 W. Kandynski, *Punkt i linia a płaszczyzna*, przekład S. Fijałkowski, Warszawa, Państwowy Instytut Wydawniczy, 1986, s.55

7 P. Sztabińska, *Życie w obrazie. O koncepcji malarskiej Wassilego Kandynskiego*, źródło: <http://hdl.handle.net/11089/22799>, 2016, s. 288

8 W. Kandynski, *Punkt i linia a płaszczyzna*, przekład S. Fijałkowski, Warszawa, Państwowy Instytut Wydawniczy, 1986, s.59

1.1.3. PŁASZCZYZNA/KSZTAŁT

Połączenie linii daje nam określoną płaszczyzną występującą w określonym kształcie. Kwadrat, prostokąt, trójkąt i koło to podstawowe figury geometryczne i podstawowe kształty, które posiadają swoje oddziaływanie.

„Przewaga jednej lub drugiej pary, wysokości lub szerokości, determinuje dodatnią lub ujemną temperaturę obiektywnego tonu płaszczyzny. Umieszczając przeto poszczególne elementy kompozycji na takiej płaszczyźnie wprowadzamy je w określoną z góry, zimniejszą lub cieplejszą, atmosferę i ten stan rzeczy nie da się już całkowicie zmienić nawet przez największą liczbę kontrastujących z nią elementów.”⁹ Kwadrat zamknięty w czterech odcinkach o tej samej długości, posiada wg Kandynskiego równowagę się ujemną i dodatnią temperaturę, przez to jest najbardziej stateczną figurą.¹⁰ Koło jest najbardziej oddalone formą od kwadratu, trójkąta i prostokąta. Jest kształtem kompletnym, skończonym i w zależności od przyjętej skali działającym jak punkt. Według Kandynskiego jest zarazem proste, jak i skomplikowane. Jego prostota wynika z braku posiadania kątów, zaś skomplikowanie z braku możliwości rozróżnienia góry, boków i dołu.¹¹



zdj. 6, fragment filmu *Lśnienie*, reż. Stanley Kubrick, 1980

Równorzędnym, obok aktorów, bohaterem filmu *Lśnienie* w reżyserii Stanleya Kubricka jest lokalizacja, w jakiej rozgrywa się akcja horroru. Wnętrza hotelu Panorama zaprojektowane zostały w taki sposób, by jeszcze bardziej podkreślić dramatyczność historii i wprowadzić widza w poczucie zagubienia: drzwi do pokoi, które nie istnieją, rozkład korytarzy przypominający niemożliwe figury Eschera czy powtarzający się wzór na dywanie, stworzony z dynamicznych płaszczyzn przypominających labirynt. Cała scenografia filmu jest współautorem narastających w widzu emocji.¹²

zdj. 7, fragment filmu *Święta Góra*, reż. Alejandro Jodorovsky, 1973

Zastosowanie formy koła jako stołu niweluje hierarchię uczestników wydarzenia w filmie *Święta Góra*. Równocześnie poprzez kompozycję centralną i silnie występujący kontrast kolorystyczny między tłem a meblem staje się centralnym elementem kompozycji i przykuwa uwagę widza.



9 W. Kandynski, Punkt i linia a płaszczyzna, przekład S. Fijałkowski, Warszawa, Państwowy Instytut Wydawniczy, 1986, s.127

10 Ibidem, s. 128

11 Ibidem, s. 158

12 Collative Learning, *Film psychology THE SHINING spatial awareness and set design*, źródło: <https://www.youtube.com/watch?v=0sUlxXCFWw>, 2011

KONTRAST

PODOBIENSTWO

KONTRAST



Kontrast = większa wizualna intensywność

Podobieństwo = mniejsza wizualna intensywność

il. 3, uproszczony schemat funkcjonowania zasady kontrastu i podobieństwa, źródło: B. Block, *Opowiadanie obrazem. Tworzenie wizualnej struktury w filmie, telewizji i mediach cyfrowych*, przekład M. Kuczbajska, Warszawa, Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2014

1.2. KOMPONOWANIE OBRAZU

W zależności od zastosowania efektu kontrastu lub podobieństwa dane narzędzia: punkty, linie czy płaszczyzny mogą wychodzić „na wierzch” lub się „chować”. Efekt uwypuklenia tych elementów możemy uzyskać poprzez zbudowanie świata zależności między nimi, opierających się na skali, świetle i cieniu oraz różnych barwach i tonacjach. Kompozycja nie jest niczym innym, niż ściśle przewidliwą organizacją żywych sił, zamkniętych wewnątrz elementów w postaci napięć.¹³

1.2.1 KONTRAST I PODOBIENSTWO

Zasada kontrastu i podobieństwa jest naczelną zależnością każdej struktury, nie tylko wizualnej. Dźwięki, emocje – wszystko, co funkcjonuje, jest w zależności skierowanej ku różnicom lub ku zbieżności. Tak samo części składowe pojedynczego obrazu, obrazów w zestawieniach lub całych sekwencji mogą być w relacji kontrastującej lub do siebie nawiązującej.

W zależności od poziomu danych wartości kształtuje się intensywność oddziaływania form. Im większy jest kontrast występujących narzędzi oddziaływania wizualnego, tym większa jest intensywność i dynamika obrazu. Im kontrast jest mniejszy, a wartości się do siebie upodabniają, tym wizualna intensywność i dynamika obrazu słabną.¹⁴ Ze względu na aksjomatyczne występowanie tej zasady każdy środek wyrazu użyty w dziele powinien być świadomie przez nią zdefiniowany.



zdj.8. Krótki film o miłości, reż. Krzysztof Kieślowski

¹³ W. Kandynski, *Punkt i linia a płaszczyzna*, przekład S. Fijałkowski, Warszawa, Państwowy Instytut Wydawniczy, 1986

¹⁴ B. Block, *Opowiadanie obrazem. Tworzenie wizualnej struktury w filmie, telewizji i mediach cyfrowych*, przekład M. Kuczbajska, Warszawa, Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2014



Zdj. 9, fragment filmu *Charlie i fabryka czekolady*, reż. Tim Burton, 2005

Tim Burton jest spadkobiercą filmowców lat 20. i ekspresjonizmu niemieckiego. W jego filmach scenografia zawsze odgrywa istotną rolę, stając na równi z aktorami. Często w użyciu są dynamiczne, ekspresyjne formy i kolory w swoich maksymalnych natężeniach. Ich kontrast podkreśla barwną i fantastyczną opowieść filmu.



Zdj. 10, fragment filmu *Kochankowie z księżycą*, reż. Wes Anderson, 2012

Harmonijna paleta barw pochodnych zastosowana w filmie *Kochankowie z księżycą* oraz przerysowane uporządkowanie elementów w kadrze podkreśla fikcyjność świata przedstawionego w produkcji Wesa Andersona.

1.2.2. KOLOR/TON

Chociaż kolory decydują o większości naszych codziennych czynności, sprecyzowanie ich postrzegania pozostaje trudnym tematem. Wiedza na temat barw jest bardzo złożona i zarazem kluczowa w zrozumieniu możliwości stosowania tego narzędzia oddziaływania wizualnego. Złożoność zagadnienia wynika z fizycznych właściwości koloru jak i z jego kulturowych znaczeń.

Kolor to złożone fale elektromagnetyczne o określonej długości, odbierane przez czopki znajdujące się w naszych oczach. To oznacza, że kolor nie istnieje jako wartość obiektywna. Istnieje tylko subiektywna projekcja naszego mózgu.¹⁵ A to oznacza, że każdy z nas postrzega kolor inaczej - jest on wartością relatywną.

Soczewka oka skupia światło na światłoczułych komórkach siatkówki, które zawierają kombinację czopków i pręcików. Zarówno jedne, jak i drugie reagują na bodziec świetlny, ale na różne sposoby. Czopki potrzebują więcej światła, niż pręciki i nie odbierają jednakowo wszystkich kolorów. Jedna grupa czopków jest bardziej wrażliwa na krótkie fale, które tworzą niebieski kolor. Druga grupa reaguje na średniej długości fale - zielone, a trzecia na długie fale czerwone z końca widma. Ponieważ większość kolorów, które napotykamy, to mieszaniny o różnej długości fal, wszystkie trzy grupy działają w jasnym świetle. Każdy z czopków reaguje wysyłając sygnał, co daje obraz o wysokiej rozdzielczości kolorowego obiektu.¹⁶

Pręciki reagują na poziom oświetlenia i aktywują się, kiedy zaczyna być ciemno.

Na odbiór koloru składają się jego trzy główne właściwości: barwa, nasycenie i jasność.

Barwa to określenie jakościowe, odnoszące się do pozycji na kole barw; odpowiada określonej zawartości np. czerwieni, błękitu.

Nasycenie odnosi się do czystości barw. Maksymalnie nasycona barwa będzie mocna, jasna i czysta. Jej przeciwieństwem będzie barwa „zabrudzona, złamana” różnym poziomem szarości.

Jasność określa poziom rozświetlenia koloru – ciemniejsze barwy zbliżają się do czerni, jaśniejsze do bieli. Same czyste barwy również różnią się jasnością. Żółty jest najjaśniejszym kolorem, fiolet – najciemniejszym.¹⁷

Kolor odbieramy tylko dzięki światłu padającemu na naszą siatkówkę i strukturze naszego oka. Aby uzyskać określone barwy możemy działać w dwóch modelach mieszania: addytywnym i subtraktywnym. W pierwszym modelu mieszaniu będziemy poddawać fale elektromagnetyczne ze źródła światła: np. w ekranie komputera, światłach scenicznych. W drugim mieszaniu poddajemy tzw. filtry np. mieszając farby. W zależności od modelu mieszania uzyskujemy odmienne efekty, które prezentuje ilustracja 4 i 5.¹⁸ Spośród wielu czynników, które wpływają na postrzeganie kolorów, sześć najważniejszych dotyczy: oświetlenia, refleksyjności powierzchni odbijającej kolor, temperatury barwowej, kolorów otaczających, zestawienia kolorów.¹⁹

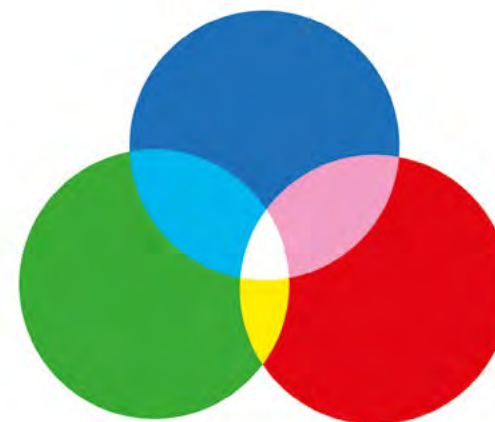
17 A.Sloan, K. Gwynn, *Kolor we wnętrzach*, red. B. Syczewska-Olszewska, tłum. B. Leska, Londyn, Warszawa, Wydawnictwo Wiedza i Życie S.A., 2001, s. 9

18 H. Zettl, *Sight, Sound, Motion: Applied Media Aesthetics*, Sixth Edition, tłum. Katarzyna Lewoc, Kanada, Wadsworth Cengage Learning, 2011, s. 58

19 Ibidem, s. 60



il. 4, model subtraktywny barw



il. 5, model addytywny barw

15 K. Karoń, *Kolor*, źródło: <https://www.youtube.com/watch?v=BlafD9Qdt7c>

16 H. Zettl, *Sight, Sound, Motion: Applied Media Aesthetics*, Sixth Edition, tłum. Katarzyna Lewoc, Kanada, Wadsworth Cengage Learning, 2011, s. 54

ŚWIATŁO

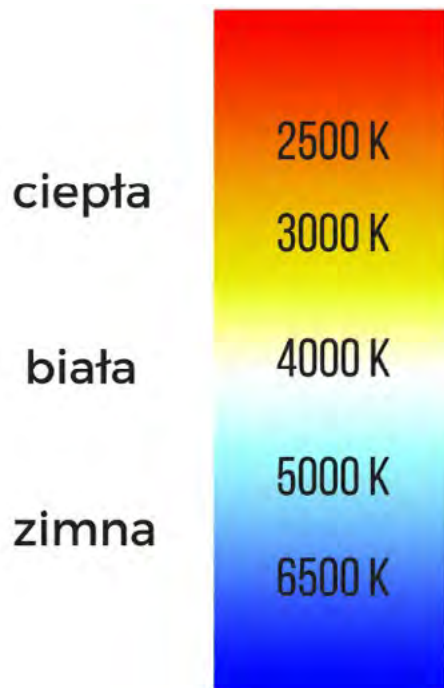
Ponieważ kolor jest zasadniczo tym, co dociera do nas ze światła odbitego, dlatego musimy w danym środowisku zapewnić pewną jasność, aby część fal mogła zostać odbita przez obiekt po częściowej absorpcji. Przy odpowiednim oświetleniu kolorowy obiekt może odbijać wystarczająco dużo odrzuconego światła, abyśmy mogli zobaczyć jego rzeczywisty kolor. Ale gdy stopniowo zmniejszamy iluminację, obiekty odbijają coraz mniej światła, a kolory zaczynają tracić swój odcień.

REFLEKSYJNOŚĆ POWIERZCHNI ODBICIA

To, czy kolorowy obiekt odbija zbyt dużo lub zbyt mało światła, zależy częściowo od ilości jego padania, ale przede wszystkim od tego, jak odbija fale powierzchnia obiektu. Lustro odbija prawie całe padające nań światło, podczas gdy aksamitna chusta pochłania większość z niego. Oznacza to, że potrzeba znacznie mniej światła, aby wydobyć kolory polerowanego obiektu niż przy obiektach o bardziej teksturowanych, absorbujących światło powierzchniach.

TEMPERATURA BARWOWA ŚWIATŁA

Na naszą percepcję kolorów wpływa też rodzaj światła, w którym je odbieramy. Chociaż mówimy o „białym świetle”, żadne światło które zwykle widzimy nie jest czystą bielą. Czasami jest to bardziej czerwony odcień, kiedy indziej niebieskawy. Ta względna czerwoność lub niebieskawy biały światła jest mierzona temperaturą światła w stopniach Kalvina.



KONTEKST BARWNY

Na sposób, w jaki postrzegamy kolory duży wpływ ma otoczenie. Czasami jeśli dana barwa ustawiona jest na ciemnym tle, wygląda na lżejszą, niż jej rzeczywista wartość jasności. Ten sam kolor może praktycznie zniknąć na podobnym kolorowym tle.

ZESTAWIENIA KOLORYSTYCZNE

Nasze zmysły dokonują spostrzeżeń wyłączone dzięki metodzie porównawczej. Badając charakterystyczne sposoby oddziaływania barw, stwierdzamy istnienie siedmiu efektów kontrastowych.²⁰

1. kontrast tonalny
2. kontrast jasności
3. kontrast temperatury
4. kontrast dopełniający
5. kontrast równoczesny
6. kontrast nasycenia
7. kontrast ilościowy

KONTRAST TONALNY

Kontrast tonalny jest najprostszym z tych siedmiu kontrastów. Barwa żółta, czerwona i niebieska ukazują najsilniej kontrast tonalny. Efekt jest zawsze barwny, silny i zdecydowany. Siła działania kontrastu tonalnego zmniejsza się, im bardziej zastosowane barwy oddalają się od trzech barw podstawowych.



il. 7, kontrast tonalny

KONTRAST JASNOŚCI

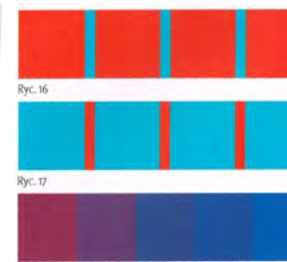
Nasycone, świetliste barwy mają różne wartości jasności. Trzeba przyznać, że świetlista, nasycona żółć jest bardzo jasna i że nie można znaleźć ciemnej świetlistej żółci. Nasycony, pełny charakteru błękit jest bardzo ciemny, a jasny błękit sprawia wrażenie pozbawionego charakteru i świetlistości. Czerwień może emanować swoją znaczną świetlistością jedynie jako ciemna barwa, rozjaśniona natomiast przez odcień czystej żółci nie ma już siły emanacji. Kolorysta musi w swoich kompozycjach koniecznie uwzględnić te fakty. Jeżeli nasycona żółć ma dominować, kompozycja przyjmie w ogólności całkowity jasny charakter, podczas gdy nasyconą, świetlistą czerwień albo błękit będzie wymagać ogólnego ciemnego wyrazu. Świetliste czerwień na obrazach Rembrandta tylko dlatego są takie promieniste i pełne charakteru, że zostały skontrastowane z jeszcze ciemniejszymi odcieniami. Chcąc otrzymać świetliste żółcie, malarz ten umieszczał je w dość jasnych grupach odcieni. Nasycona czerwień sprawiałaby w takim otoczeniu jedynie wrażenie ciemności, a nie dźwięcznej czerwień. *



il. 8, kontrast jasności



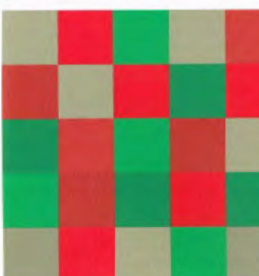
il. 9, kontrast temperatury



Ryc. 16

Ryc. 17

Ryc. 18



il. 10, kontrast dopełniający



KONTRAST TEMPERATURY

Kiedy przyrzeć się kołu barw, widać, że żółć jest najjaśniejsza, a fiolet najciemniejszy. Znaczy to, że między tymi dwiema barwami istnieje największy kontrast temperatury.

Charakter barw zimnych i ciepłych możemy zdefiniować w jeszcze inny sposób:

zimny-ciepły
cienisty-słoneczny
przejrzysty-nieprzejrzysty
uspokajający-pobudzający
rzadki-gęsty
powietrzny-ziemny
daleki-bliski
lekki-ciężki
wilgotny-suchy

W krajobrazie wydaje się, że bardziej oddalone przedmioty ze względu na znajdującą się między nimi a obserwatorem warstwę powietrza mają zawsze zimniejszą barwę. Kontrast temperatury zawiera więc takie elementy oddziaływania, które sugerują bliskość i oddalenie. Jest to ważny środek wyrazu.

KONTRAST DOPEŁNIAJĄCY

Dla każdej barwy istnieje tylko jedna barwa dopełniająca. W rozdziale o harmonii barw stwierdzono, że podstawę harmonijnej kompozycji stanowi prawo komplementarności, ponieważ dzięki jego zachowaniu powstaje w oku doskonała równowaga.

Barwy dopełniające zastosowane we właściwych proporcjach ilościowych dają statyczny, trwały efekt. Każda z nich zachowuje swoją świetlistą moc. Każda para barw dopełniających wykazuje poza tym różne osobliwości. I tak zestawienie żółci i fioletu zawiera nie tylko kontrast dopełniający, ale także silny kontrast jasności. Para barw: czerwono-pomarańczowa i niebieskozielona jest dopełniająca, a równocześnie ukazuje największą siłę kontrastu temperatury. Czerwień i zieleń są dopełniające, jednakowo jasne, a ich wartości świetlistości są równie duże.

KONTRAST RÓWNOCZESNY

Kontrastem równoczesnym nazywamy zjawisko polegające na tym, że nasze oko zawsze równocześnie, to znaczy symultanicznie, przy odbiorze koloru domaga się barwy dopełniającej, a jeśli jej nie ma, wywołuje ją samoistnie.

Barwa powstająca równocześnie nie istnieje w rzeczywistości, lecz wywołuje ją dopiero oko, co powoduje w nas uczucie podrażnienia i wibracji o ciągle zmieniającej się mocy. Wydaje się, że przy dłuższej obserwacji istniejąca barwa główna traci na intensywności, oko się męczy, potęgując odczuwanie barwy wywoływanej równocześnie.

Oddziaływanie symultaniczne pojawia się nie tylko między szarością a jedną z czystych barw, lecz także między czystymi barwami, które nie są dokładnie dopełniające. Każda z takich dwóch barw próbuje uczynić z drugiej swoje dopełnienie, wskutek czego przeważnie obydwie tracą rzeczywisty charakter i rozbłyskują nowymi efektami. Wydaje

się, że są one w stanie najwyższego dynamicznego pobudzenia. Przeszają być stabilne, za to zmieniają się. Tracą swój obiektywny, rzeczywisty charakter i rozciągają się w indywidualnym polu oddziaływania nierzeczywistej natury niczym w nowym wymiarze.

KONTRAST NASYCENIA

Kontrastem nasycenia nazywamy przeciwieństwo barw nasyconych, świetlistych do zgaszonych, zmętniałych. Barwy pryzmatyczne, powstające na skutek załamania białego światła, to barwy o największym nasyceniu albo największej świetlistości.

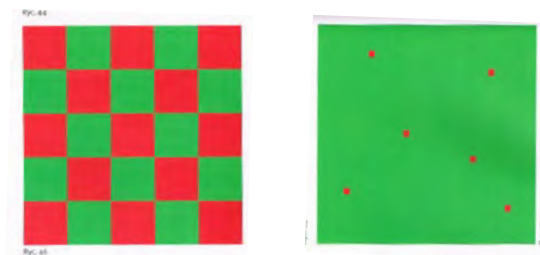
Tonacje o największym nasyceniu mamy również wśród barw pigmentowych. Gdy tylko czyste barwy zostaną rozjaśnione lub przyciemnione, tracą siłę świetlistości.

Jeżeli chcemy w jakiejś kompozycji uwidocznić wyłącznie kontrast nasycenia nie stosując żadnego innego kontrastu, trzeba zgaszoną barwę zestawzić z taką samą barwą o większym stopniu nasycenia, np. świetlista czerwień powinna kontrastować ze zgaszoną czerwiecią, świetlisty błękit ze zgaszonym błękitem albo świetlista zieleń ze zgaszoną zielenią. W przeciwnym razie inne kontrasty, jak choćby kontrast temperatury, przyćmiłyby efekt kontrastu nasycenia i zrodziłyby wątpliwości co do jego cichego, spokojnego wyrazu.

KONTRAST ILOŚCIOWY

Barwne plamy można komponować wzajemnie w dowolnych proporcjach. Musimy jednak zadać sobie pytanie o to, która z tych proporcji między dwiema lub większą liczbą barw jest tą, o której możemy powiedzieć, że jest równoważna, czyli taka, w której żadna z użytych w zestawieniu barw nie wysuwa się na pierwszy plan. Siłę oddziaływania danej barwy określają dwa czynniki. Po pierwsze moc jej świetlistości, a po drugie wielkość plam. Aby oszacować moc świetlistości lub światła, tak zwaną wartość świetlną, musimy porównać ze sobą czyste barwy na średnio jasnym, neutralnym szarym tle. Stwierdzimy wtedy, że intensywność oddziaływania lub wartości świetlne poszczególnych barw są różne.

Barwa będąca w mniejszości, by tak rzec, w opresji broni się i sprawia wrażenie znacznie bardziej świetlistej niż wtedy, gdy występuje w harmonijnej ilości.



il. 11, kontrast ilości

1.3. WIZUALNY JĘZYK FILMU

1.3.1. RYS HISTORYCZNY

Od wieków w człowieku istniała potrzeba rejestracji rzeczywistości oraz utrwalania wizerunku dla potomnych. Wystarczy tylko przytoczyć prehistoryczne malowidła skalne i kolejno następujące rozwiązania malarskie czy rzeźbiarskie. Historia filmu i kina jest przez to przesycona wielowątkowością i wielowarstwowością zagadnień, a jej początków należy szukać już w czasach starożytnych.

Wynalazki optyczne długo dostarczały ludziom popularnych rozrywek. Magiczne latarnie, wielkoformatowe panoramy i dioramy to wczesne narzędzia projekcyjne. Jednak kluczową rolę dla rozwoju kina i filmu odegrała fotografia, czyli zapis obrazu na światłoczułej kliszy. Wynalazek ten wykorzystał przy tworzeniu swojej maszyny Louis Lumiere, który bazując na wcześniejszych badaniach opracował kinematograf. Było to pierwsze rejestrujące i odtwarzające obrazy w ruchu urządzenie, które miało względnie przystępny rozmiar oraz było ekonomiczne w produkcji, co bardzo wpłynęło na rozpowszechnienie nowej rozrywki. Pierwszy publiczny pokaz w Europie miał miejsce 28 grudnia 1895 roku. Bracia Lumiere zaprezentowali w kawiarni Grand Cafe krótkie, dokumentalne scenki z życia codziennego m.in. Wyjście robotnic z fabryki w Lyonie, Wjazd pociągu na stację w La Ciotat.

Właśnie codzienność była główną tematyką prezentowaną we wczesnych produkcjach. Dopiero eksperymenty Georgesa Meliesa zaczęły eksplorować narzędzie kinematografu, odkrywając potencjał no-

wego medium i tworząc podwaliny pod wyjątkowy język filmu. Na potrzeby pokazów w swoim teatrze, francuski reżyser, wprowadził technikę montażu i efektów specjalnych, odchodząc tym samym od formy dokumentalnej filmu, a wkraczając na drogę iluzji, fikcji i kreacji.

1.3.2. WIZUALNY JĘZYK FILMU

Film jest wizualną reprezentacją opowieści. Jest dziełem o swoistej konstrukcji, które czasami może być bardziej realistyczne, a czasami bardziej kreacyjne. Z całą pewnością jest to odzwierciedlenie wizji reżysera, przedstawienie jego punktu widzenia. Ale film ma jeszcze jedno zadanie - by nie stać się dziełem samym w sobie, musi używać środków oddziałujących na odbiorcę. A robi to odwołując się do jego doświadczeń, do kodów kulturowych, którymi widz się posługuje, do rzeczy które odbiorca zna. Tylko poprzez nawiązanie nici porozumienia film wciągnie widza w swoją narrację, zaangażuje w losy bohaterów, wzbudzi w nim emocje, pozostawiając materiał do przemyśleń po skończonej projekcji.

Język filmu powstał w chwili, kiedy twórcy filmowi pojęli różnicę pomiędzy dowolnym łączeniem kadrów przedstawiających różne stadia ruchu, a ideą, że owe serie obrazków mogą pozostawać ze sobą w określonym kontekście. Odkryli, że przez połączenie dwóch różnych symboli osiąga się nowe znaczenia, zyskując inny sposób przekazywania emocji bądź idei.

Fakt, że jeden dodać jeden równa się trzy, stworzył nowe sposoby komunikowania się.²¹ Teoretycy zaczęli eksperymentować.

Wkład estetyczny jest prawdopodobnie najpotężniejszym narzędziem w rękach reżysera, które wykracza poza sztukę filmową. Często staje się cechą charakterystyczną, definiującą styl danej osoby. Wielu twórców świadomie korzysta z wizualnego kształtowania obrazu filmowego. Flagowym przykładem jest wizualny język filmów w reżyserii Wesa Andersona. Konsekwentne stosowanie określonych elementów wizualnych, takich jak: silne zestawienia kolorystyczne, często w maksymalnych nasyceniach, centralna kompozycja kadrów w układach symetrycznych, dynamiczne, wielobarwne wzory, stało się jego wizytówką i stanowi o wyjątkowości jego produkcji.

21 D.Arijon, *Gramatyka języka filmowego*, Warszawa, Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2015

Bawiliśmy się fragmentami zarejestrowanego czasu, układając cienie i dźwięki w opowieść. Próbowaliśmy odnaleźć chwile prawdy, przekazać uczucia, a także stworzyć klucz dający tym obrazom moc przyciągania uwagi i emocji publiczności, która zawsze pozostawała dla nas bezimienna.

D. Arijon, *Gramatyka języka filmowego*, Wyd. Wojciech Marzec, Warszawa 2015

zdj. 11, *The Darjeeling Limited*, reż. Wes Anderson
zdj. 12, *Grand Budapest Hotel*, reż. Wes Anderson

W filmach Wesa Andersona wzajemne oddziaływanie światła i koloru wraz z postaciami i innymi przedmiotami tworzy fascynujące efekty wizualne w oczach obserwatora.



1.3.3. KONSTRUKCJA FILMU

Zakres modelowania filmu jest bardzo szeroki i pozostaje w gestii wielu osób zaangażowanych w powstawanie dzieła. By zyskać siłę przekazu, film musi składać się z trzech podstawowych elementów: historii, dźwięku i obrazu. Historię tworzą występujący bohaterowie, ich losy, dialogi, wątki wydarzeń. Dialogi składają się również na dźwięk, a oprócz nich tę warstwę tworzą również efekty dźwiękowe i muzyczne wypełnienie.

Na obraz składają się podstawowe elementy/narzędzia wizualizacji, które stosowane są w scenografii, kostiumach i są przykadrowywane przez operatora. Poznanie z osobna każdego elementu pozwoli zrozumieć siłę płynącą z użycia każdego z nich.

Zrozumienie struktur wizualnych umożliwia przekazywanie nastrojów i emocji, nadaje obrazowi spójności i stylu, pomaga odnaleźć wątki zależności między fabułą a wyglądem poszczególnych elementów.

1.3.4. TOROWANIE

Niektóre z narzędzi oddziaływania wizualnego posiadają już przypisane emocjonalne cechy, chociaż większość spośród istniejących stereotypów jest łatwa do przekształcenia. Typowym stereotypem w kontekście wizualnym jest to, że kolor czerwony oznacza niebezpieczeństwo. Niemniej jednak, również kolor zielony i niebieski może oznaczać zagrożenie. Dla odbiorców, kolor niebieski może sygnalizować „morderstwo”, jeśli jest zawczasu odpowiednio zdefiniowany. W przypadku, kiedy w przedstawionej historii każde morderstwo jest dokonywane przy udziale niebieskiego światła, widownia będzie się spodziewać zbrodni wraz z każdym pojawieniem się tego koloru. Ten sposób został zastosowany w filmie Sidneya Lumeta, *Morderstwo w Orient Expressie*. W momencie ugruntowania znaczenia niebieskiego światła, widownia akceptuje zamysł reżysera i reaguje zgodnie z jego założeniami.

Konsekwentne używanie narzędzi oddziaływania wizualnego w połączeniu z historią i dźwiękiem pozwala wypracować nowe warstwy znaczeniowe i wzbogacić obraz o nowe wątki

1.3.5. POWIĄZANIE STRUKTURY WIZUALNEJ Z FABUŁĄ

Poprawne opracowanie struktury wizualnej filmu wiąże się też ze zrozumieniem konstrukcji fabuły. Najczęściej narracja składa się z trzech głównych części:

- ekspozycji/rozpoczęcia
- konfliktu/środka
- rozwiązania/zakończenia

Wizualna ekspozycja określa w jaki sposób podstawowe elementy wizualizacji będą stosowane, aby wspierać fabułę, to tzw. efekty wizualne definiujące historię. W ekspozycji zostają wprowadzone podstawowe fakty potrzebne do rozpoczęcia historii. Obejmują przedstawienie głównych postaci, ich sytuację w wątku, lokalizację oraz umiejscowienie w czasie. Odpowiednia ekspozycja w historii pozwala widzowi się w nią zaangażować. Ekspozycja w *Casablance* rozpoczyna film, przedstawiając mapę Europy. W roku 1942, widzowie nie byli świadomi, czym jest Casablanca, w związku z tym narrator wyjaśnia lokalizację miasta i polityczną ważność tego miejsca.

W *Szczękach* zasady muzyki, wizualizacji oraz fabuły stworzone w ekspozycji nigdy się nie zmieniają. Muzyczny motyw przewodni towarzyszy pojawianiu się rekina, widok z perspektywy rekina pod wodą jest zawsze filmowany w ten sam sposób, kiedy rekin szykuje się do ataku. Widownia całkowicie przypisuje muzykę oraz kąt ujęcia kamery

rekinowi i w efekcie faktyczne pokazanie drapieżnika nie jest konieczne. Motyw muzyczny i kąt ujęcia kamery przedstawione w ekspozycji automatycznie wywołują u widzów poczucie strachu.

Wizualna ekspozycja może ustawić strukturę dla wszystkich podstawowych elementów wizualizacji. Każdy element może zostać przypisany do praktycznie każdego rodzaju emocji, nastroju, sytuacji lub charakteru postaci. Ekspozycja określa znaczenie wizualnego komponentu w ten sam sposób, jak definiuje osobowość postaci, sytuację i lokację w każdej historii.

Zasady wizualizacji określone w ekspozycji stają się swoistymi wskazówkami dla każdej osoby zaangażowanej w proces produkcji. Wybór elementu wizualizacji dla przestrzeni, linii, kształtu, tonu, koloru, ruchu i rytmu pomoże wybrać właściwe obiektywy, kąty ustawienia kamery, lokalizację, garderobę oraz elementy wystroju dla produkcji. Wizualne zasady nadają produkcji spójność, styl i strukturę wizualną.

W miarę rozwoju w historii następuję konflikt i jego eskalacja do punktu kulminacyjnego. Występują dwa rodzaje konfliktów - konflikt wewnętrzny bohatera związany np. z dylematem moralnym, czy stanem emocjonalnym oraz konflikt zewnętrzny wynikający z przebiegającej akcji np. poszukiwania uciekających morderców, rozwiązywania zagadki.

W rozwinięciu historii najważniejsze jest zbudowanie napięcia poprzez umiejętne wykorzystanie techniki kontrastu i podobieństwa, dzięki którym możemy osłabiać lub intensyfikować napięcie w historii (intensywność w samym ujęciu, z ujęciem na ujęcie, z sekwencji na sekwencję).

W zakończeniu przedstawianej historii, kiedy konflikt się kończy, intensywność fabuły opada. Wizualna intensywność powinna także się zmniejszać poprzez wprowadzenie większej ilości elementów do siebie podobnych.

W *Szczękach* finałowe ujęcie filmu jest wolnym, szerokim ujęciem, kiedy zwycięzcy płyną do brzegu. Znikają wszystkie wizualne kontrasty, które występowały w punkcie kulminacyjnym; w finałowej scenie zastosowane jest tylko podobieństwo.



zdz. 13, sytuacja z planu *Szczęki*, ©1974 Edith Blake / z uprzejmości Moonrise Media

1.3.6. EKRAN I JEGO PROPORCJE

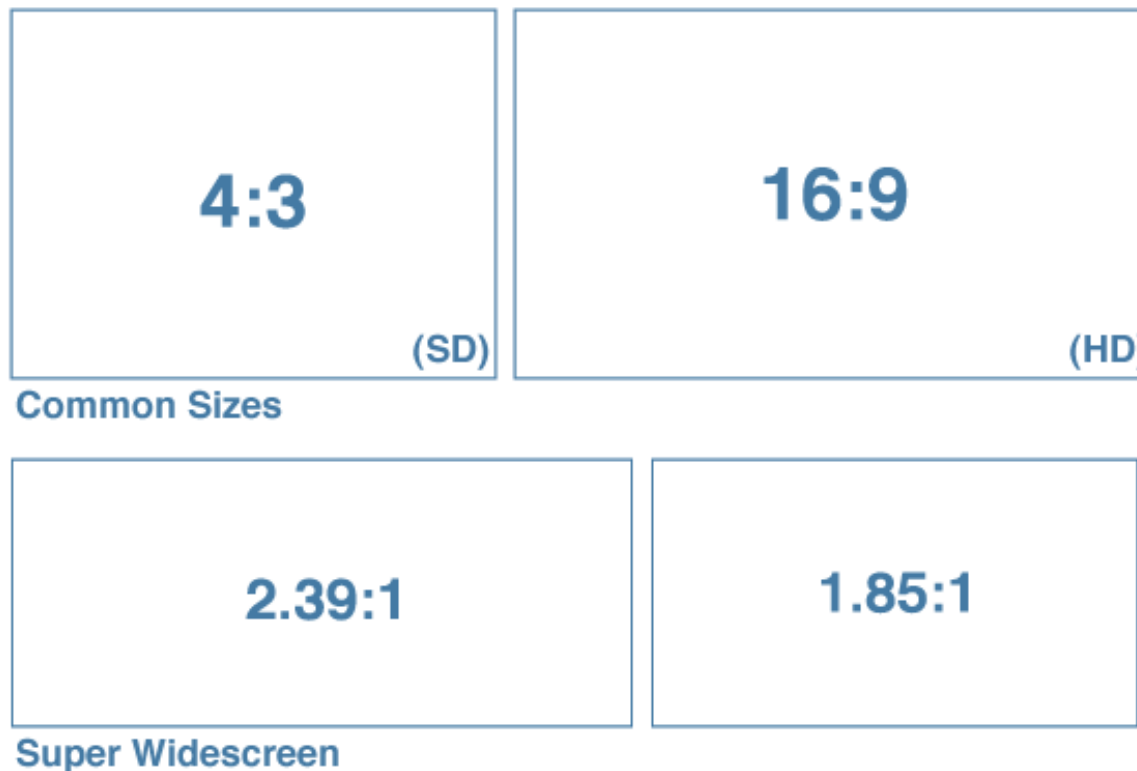
Ekran dostarcza widzowi nowej przestrzeni projekcyjnej, skoncentrowanej w czterech krawędziach. Ogranicza światła, oswaja go i tworzy określone pole oddziaływania. Pierwszym ważnym aspektem ekranu jest jego *aspect ratio*, czyli relacja długości do szerokości kadru.

Pierwsze proporcje zostały opracowane przez Williama Dickson'a w laboratoriach Edisona. Były uzależnione od wielkości taśmy projekcyjnej 35 mm. Opracowane relacje wynosiły 4:3 i a długo stały się powszechnym standardem. Sytuacja zmieniła się w latach 50. gdy pojawiła się telewizja, która również posługiwała się tym formatem. Chcąc odróżnić doświadczenie kinowe od telewizyjnego zaczęto opracowywać proporcje szeroko ekranowe.

Obecnie najpopularniejszymi wartościami w produkcjach kinowych są 1.85 i 2.39. Dla ekrani-zacji telewizyjnych najczęściej używa się 4:3 (1.33) i 16:9 (1.77).

Aspect ratio określane jest na początku każdej produkcji. Decyzję podejmuje reżyser wraz z operatorem, który znając scenariusz filmu dobie-ra odpowiednie kamery i obiektywy.

Dla scenografa jest to kluczowa informacja w kontekście ilości przestrzeni widocznej finalnie na ekranie. Jak malarz stojący przed pustym płótnem i posiadający określoną ramę obrazu, scenograf rozplanowuje stosowanie poszczególnych narzędzi oddziaływania wizualnego.



il. 12, różnego rodzaju *aspect ratio*



zdj. 14, *Dunkierka*, reż. Christopher Nolan, 2017

Christopher Nolan chcąc wciągnąć widza w historię *Dunkierki*, zdecydował się na zastosowanie kamer IMAX z taśmą 70 mm. Te wyjątkowe kamery dały mu możliwość uzyskania bardzo dobrej jakości obrazu i proporcji 1.43:1. Nie wszystkie sceny dały się nakręcić tym sprzętem, dlatego drugą proporcją jest 2.20, kręcona na taśmie 60 mm. Obejrzenie tego filmu w takiej jakości możliwe było tylko w kinach z ekranami IMAX. Materiał dostosowany do standardowych ekranów kinowych i urządzeń przenośnych będzie zawsze skadrowany. *Jest to rodzaj filmu, w którym aspekt wizualny filmu dominuje od samego początku. W filmie są rozmowy, ale naprawdę próbowaliśmy podejść do opowiadania bardzo mocno z wizualnego punktu widzenia, a także z punktu widzenia działania i suspense. Próba stworzenia wizualnego suspense - trzeźwego poczucia, jak by to było, gdyby stanąć w obliczu tej okropnej paradoksalnej sytuacji.*

źródło: www.slashfilm.com/dunkirk-in-imax-christopher-nolan/



zdj. 15, *Zjawa*, reż. Alejandro Inarritu

Głębnię obrazu uzyskuje się poprzez wprowadzenie kilku planów akcji oraz zastosowanie głębi ostrości.

Zdj. 16, *Lśnienie*, reż. Stanley Kubrick



1.3.7. PODZIAŁ KADRU

Przy podziale kadru stosowane są zasady standardowej kompozycji od wieków używane w malarstwie i sztukach pięknych. Podział kadru może być uzyskany poprzez wykorzystanie elementów występujących w ujęciu, takich jak: horyzont, ściany, elementy pomieszczenia takie, jak drzwi czy okna, lub poprzez odpowiednie pokierowanie światłem i cieniem. Poprzez zastosowanie konkretnej kompozycji w kadrze możemy podkreślić zarówno dynamikę, jak i stagnację występującej akcji, a także relację występującą pomiędzy bohaterami oraz emocje, jakie nimi kierują.

1.3.8. ZARZĄDZANIE KOLOREM W FILMIE

Kolor jest niezwykle istotnym elementem scenografii. Tworząc paletę barw filmu należy opracować system zarządzania już na wczesnym etapie pracy. Należy określić występujące w produkcji kolory oraz nastrój, który chcemy dzięki nim osiągnąć. Jedną ze stosowanych technik jest ograniczenie palety barw do harmonijnych zestawów barw pochodnych oraz stosowanie torowanina, czyli konsekwentnego zestawu barw dla danego rodzaju sceny lub postaci.

Schemat kolorów w *Ojcu chrzestnym* jest właściwie złożony wyłącznie z czerni, bieli i czerwieni. W wyniku tego działania plan, lokalizacje, garderoba oraz rekwizyty zostały wybrane i pomalowane według określonego schematu. W filmie Michelangelo Antonioniego *Czerwona pustynia* wszystkie obiekty na ulicy, łącznie z owocami i warzywami na wózku, zostały pomalowane na kolor szary.²²

²² B. Block, *Opowiadanie obrazem. Tworzenie wizualnej struktury w filmie, telewizji i mediach cyfrowych*, przekład M. Kuczbajska, Warszawa, Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2014



zdj. 17, fragment filmu *Czerwona pustynia*, M. Antonioni,



zdj. 18 K. Kieślowski, *Trzy kolory. Czerwony*, 1994
zdj. 19 K. Kieślowski, *Trzy kolory. Niebieski*, 1993
zdj. 20 K. Kieślowski, *Trzy kolory. Biały*, 1994

Krzysztof Kieślowski uczynił z barw tytułu swojego filmowego tryptyku. Trzy kolory odnosiły się nie tylko do francuskiej flagi, w której symbolizują kolejno wolność – równość – braterstwo. Umiejętnie wplecione w scenografię odwoływały się do uniwersalnych wartości znacząco wzbogacając warstwę narracyjną filmów. Nadały obrazom niezapomniany efekt, który pozwala oglądać je po kilka razy, za każdym razem odkrywając nowe znaczenia.

When nobody speaks everything speaks

(Kiedy nikt nie mówi, mówi wszystko)

Dietrich Neumann,
profesor historii sztuki i architektury na Uniwersytecie Browna w USA
tłum. Katarzyna Lewoc

PODSUMOWANIE

Narzędzia oddziaływania wizualnego są zawsze obecne. Brak wizji ich użycia, które wspomogą historię, może spowodować chaos na ekranie i wynikające z tego zakłócenia narracji i jej odbioru. Opanowanie elementów wizualnych, zasady kontrastu i podobieństwa, może nie tylko wzbogacić historię, ale też wyposażyć ją w nowe warstwy znaczeniowe, dzięki którym widz zaangażuje się w opowieść i będzie chciał do niej wracać. Język narzędzi oddziaływania wizualnego to warsztat służący przekazywaniu treści i znaczeń.

Proces tworzenia scenografii filmowej jest bardzo złożony i skomplikowany. W pewnych aspektach nawiązuje do pracy projektanta wnętrz, w pewnych zupełnie się od niego różni.

Nadmiar obowiązków może prowadzić często do przyjmowania przez twórców wcześniej sprawdzonych rozwiązań i kopiowania środków wyrazu z innych dzieł. Sprawna metodologia prac jest kluczem umożliwiającym tworzenie autorskich propozycji. W rozdziale 2 przedstawię poszczególne etapy modelowej pracy nad tworzeniem przestrzeni filmowej.

ROZDZIAŁ 2

METODOLOGIA TWORZENIA SCENOGRAFII FILMOWEJ

Stworzenie dobrego filmu wymaga pracy specjalistów z wielu branż. Jest to czasochłonny, skomplikowany i wielowątkowy proces, który ma za zadanie sprostać jednej rzeczy – wizji reżysera. W niniejszym rozdziale skupiam się wyłącznie na jednym z zagadnień związanych z powstawaniem filmu, a mianowicie na pracy scenografa i tworzeniu przestrzeni filmowej, która na ekranie przeistacza się w płaski komunikat wizualny. To zadanie jest również wieloetapowe, wymaga badań, eksperymentów i podlega wiecznym zmianom. By uzyskać pożądany efekt na ekranie scenograf musi przejść skomplikowaną drogę, rozłożoną w czasie i podzieloną na etapy, które bardzo często dzieją się równolegle, przenikają się i łączą. Świadomość i zdefiniowanie tego procesu pozwala dostarczyć operatorowi materiał do stworzenia niezapomnianych kadrów nie tylko oddających pomysł reżysera, ale też często wzbogacających jego wizję o nowe aspekty i o nową głębię.

W poniższych podrozdziałach zaprezentuję zagadnienia, które zostały mi przybliżone podczas intensywnych, dwutygodniowych warsztatów w London Film School - szkole filmowej z Londynu, która plasowała się w roku 2015 na 6 miejscu najlepszych szkół filmowych na świecie według magazynu Hollywood Reporter.²³ Podczas opisywania zagadnień będę posiłkować się zarówno literaturą branżową, informacjami przekazanymi podczas zajęć z Davida'em McHenry oraz na własnym doświadczeniu zdobytym przy realizacji filmów.

2.1. DEFINICJA SCENOGRAFII

Dynamiczny rozwój kinematografii amerykańskiej na przełomie XIX i XX w. wiąże się również z ugruntowaniem anglojęzycznej nomenklatury w branży filmowej. To w Stanach Zjednoczonych nakręcono pierwsze filmy i stworzono optymalny system produkcji i dystrybucji. Opracowana standardyzacja techniczna i gatunkowa na stałe wpisała się do żargonu branży filmowej i w niezmiennym stanie funkcjonuje praktycznie do dzisiaj.²⁴ Jest to bardzo istotny czynnik ponieważ w niniejszej pracy przy opisie pracy scenografa będę posługiwać się jego anglojęzycznym znaczeniem production design, który obejmuje o wiele szersze rozumienie tego zawodu.

W obszarze production design znajdują się wszelkie wizualne aspekty filmu poczynając od wyboru lokacji, aranżacji wnętrza, opracowania wyposażenia planu, po określenie klimatu filmu zdefiniowanego przez kolorystykę całości, rodzaj użytego oświetlenia, użytych tekstur, faktur, kostiumów, make up'u i charakteryzacji.²⁵ Production designer wymieniany jest jako członek tak zwanej „świętej trójcy” obok reżysera i operatora.²⁶ Jest jedną z pierwszych osób pojawiającą się w zespole pracującym nad filmem i ma ogromny wpływ na efekt końcowy dzieła. W niniejszym opracowaniu właśnie takie rozumienie pracy scenografa będzie naszym punktem wyjściowym.

²⁴ R. Syska, Początki kina amerykańskiego, w: Historia kina. Tom 1. Kino nieme, T. Lubelski, I. Sowińska, R. Syska (red.), Kraków, Universitas, 2012, s. 137

²⁵ V. LoBrutto, The Filmmaker's Guide to Production Design, New York, Allworth Press, 2002, s. 1

²⁶ Ibidem, s.6

²³ Źródło: www.hollywoodreporter.com/news/study-top-15-international-film-721648

PRODUCTION DESIGNER / SCENOGRAF

ART DIRECTOR / SCENOGRAF

Assistant Art Director - First, Second, Third / asystenci scenografa

Concept Artists

Set Designer / scenograf planu

Construction Department

Storyboard Artists

Draughtsman / kreślarz

Armorer

Graphic Designer / grafik

Set Decorator / dekorator wnętrz

Props Maker

Props Master / rekwizytor

Sculptor / rzeźbiarz

Palasterer

Painter / malarz

Carpenters / stolarz

Model Maker / modelarz

2.2. KREACJA PRZESTRZENI FILMOWEJ

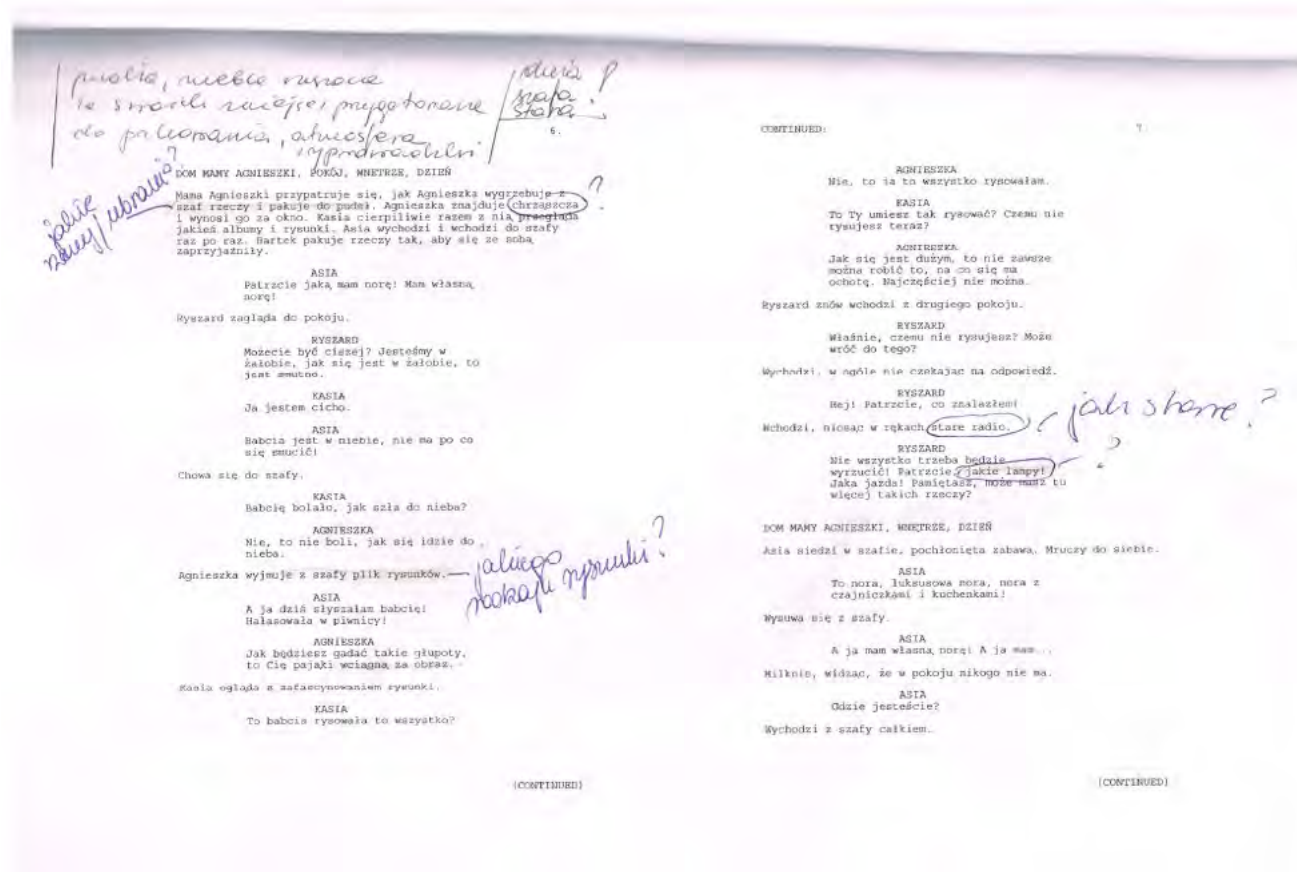
2.2.1. CZYTANIE/ŁAMANIE SCENARIUSZA

Scenariusz dostarcza scenografowi najważniejsze informacje. Określa czasookres, lokalizacje, bohaterów akcji. Rozmowa z reżyserem i operatorem pozwala na określenie klimatu wizualnego filmu i określenie aspektów technicznych np. w jaki sposób film będzie kręcony, czy na zbliżeniach czy z dystansu, jaki będzie format klatki filmowej (jest to informacja dla scenografa ile przestrzeni będzie widoczne w kadrze), czy ujęcia będą dynamiczne czy statyczne, ciągłe (tzw. mastershot) czy w sekwencji montażowej.

Po kilkukrotnym czytaniu scenariusza scenograf przystępuje do jego łamania. W tym celu zwołuje spotkanie pionu artystycznego, by wspólnie przeanalizować tekst pod kątem potrzebnych lokalizacji, rekwizytów, efektów specjalnych, efektów wizualnych, dekoracji. Dobre łamanie scenariusza pozwoli na określenie cech jakie dany element musi posiadać by wpisawał się w historię filmu. Na tym etapie można określić czy należałoby szukać istniejącej lokalizacji, czy studia, w którym możemy zbudować plan. Tego typu ustalenia pozwalają stworzyć szacunkowy kosztorys wykonawczy.

Czytam go tak, jakbym czytał powieść. Patrzę na dramaturgię, na to, czy opowiedziana fabuła potrafi mnie wciągnąć, czy jest interesującą opowieścią filmową.

A. Starski, I.A. Stanisławska, *Scenografia*, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2013



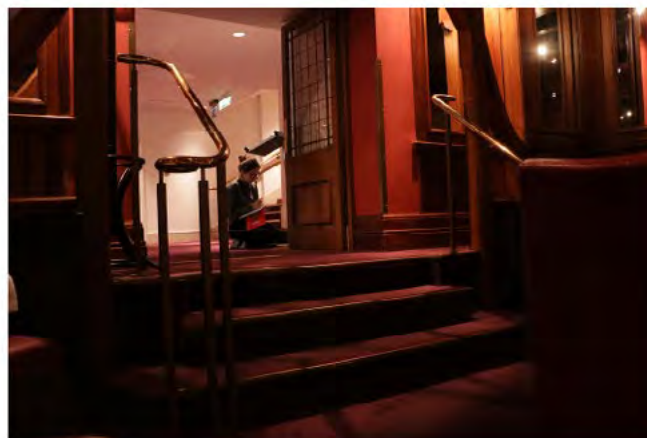
zdj. 21, materiał własny
fragment scenariusza do filmu krótkometrażowego *Stwór*, reż. I. Grzyb, A. Gowin

2.2.3. ISTNIEJĄCA LOKALIZACJA CZY BUDOWA PLANU

Już na wczesnym etapie produkcji należy podjąć decyzję czy historię filmu można zaprezentować w istniejącej lokalizacji czy należy znaleźć studio filmowe, w którym zbudujemy plan. Naturalne środowisko na wstępie wypada bardziej wiarygodnie, ale bardzo często występujące w nim ograniczenia (np. brak możliwości wyłączenia z codziennego użytku, hałas występujący w okolicy) powodują, że produkcję realizuje się w studio. Oczywiście istnieje możliwość połączenia tych dwóch opcji. Ostateczną decyzję warunkuje wiele zmiennych, w tym przede wszystkim budżet jakim dysponujemy, co sprowadza się zawsze do akceptacji producenta kontrolującego wydatki. Scenograf powinien szybko zweryfikować możliwości kręcenia w istniejącej lokalizacji oraz koszty jej adaptacji. Szczególnie istotne jest to w przypadku scen z efektami specjalnymi. Jeśli takie sceny mają miejsce w scenariuszu musimy pamiętać, że o wiele trudniej będzie zorganizować wybuch, pożar czy katastrofę w miejscu do tego nie przystosowanym. Budowa scenografii w studio daje o wiele więcej możliwości na realizację nawet najśmielszych pomysłów, lecz jest o wiele bardziej kosztowna.

ISTNIEJĄCA LOKALIZACJA

Przy profesjonalnych produkcjach osobą odpowiedzialną za poszukiwania lokacji do filmu jest tak zwany *location manager* (menadżer od lokacji). To on zgodnie ze wskazówkami scenografa wertuje źródła, mapy i internet w poszukiwaniu optymalnego miejsca do kręcenia. Po weryfikacji jego propozycji organizowane są dokumentacje na dany teren.



Zdj. 23, materiały własne, dokumentacja fotograficzna lokacji, London Coliseum, Anglia - w ramach warsztatów *Six Production Design Essentials: Intensive 2-week Programme*



Ekipa w osobach reżysera, operatora, scenografa i kierownika produkcji odwiedzają dane przestrzenie i każdy analizuje je pod kątem swojego zadania. Na tym etapie bardzo często dochodzi do konfliktów. Miejsce, które wydaje się idealne pod kątem inscenizacji scen i opowiedzenia historii z punktu widzenia reżysera może być nieosiągalne pod względem organizacyjnym lub realizacyjnym (sprzęt operatora może się nie mieścić) lub odwrotnie lokacja, która umożliwia sprawną organizację (miejsce na garderoby, miejsce na produkcyjne samochody itd.) może zupełnie nie wpisać się w wizję twórców. To newralgiczny moment, ważący losy całej produkcji, dlatego należy podejść do niego z należytą uwagą i poświęceniem.

Gdy lokalizacja zostanie zaakceptowana przez wszystkich pionów, dalsze prace adaptacyjne należą już głównie do scenografa. Przede wszystkim należy przeprowadzić inwentaryzację miejsca, dokonać dokumentacji fotograficznej i pobrać wymiary. Tu należy być bardzo uważnym, często bowiem,

przed rozpoczęciem produkcji dostęp do lokalizacji może być utrudniony (zarówno przez odległość lub przez funkcjonowanie np. zatłoczone ogólnodostępne przestrzenie publiczne). Jeśli na etapie adaptacji scenograf planuje ingerencje w istniejącą lokalizację, wszystko musi być uzgodnione z pionem produkcyjnym, który postara się o wszelkie zgody i pozwolenia lub ograniczy naszą wyobraźnię.

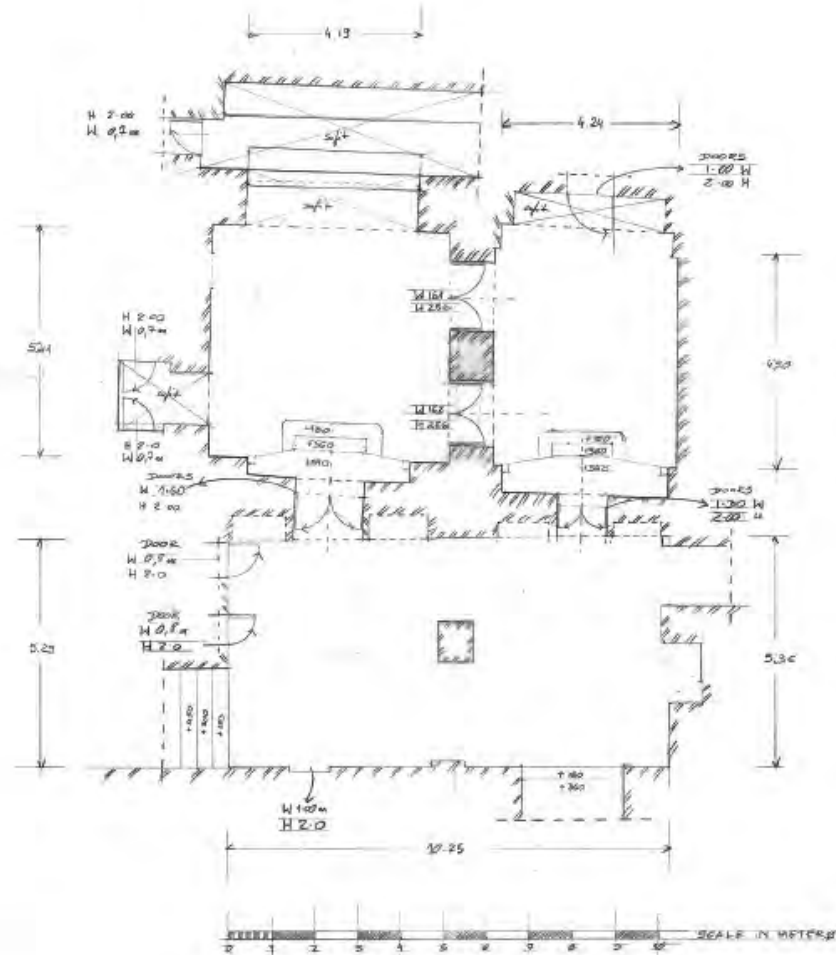
O ile wybór istniejącej lokalizacji ze scenograficznego punktu widzenia często wydaje się lepszym wyjściem (autentyczność tekstur, faktur; wiarygodność przestrzenna) to musimy pamiętać o braku elastyczności tego typu miejsc, które w znacznym stopniu mogą wpłynąć na pracę operatora i dźwiękowca. Problem ten nie występuje w przypadku pracy na hali, gdyż obiekty, które budujemy są w pełni mobilne i dostosowywane do wymogów poszczególnych pionów.

WONKY HOUSE

at LONDON COLISEUM

SCALE 1:50

HEIGHT 3.23



HEIGHT 3.23

HEIGHT 2.43

zdz. 24, materiały własne, rysunek inwentaryzacyjny sali restauracyjnej i lobby w London Coliseum, Anglia praca wykonana w ramach warsztatów Six Production Design Essentials: 2-week intensive programme

BUDOWA NA PLANIE

Rozwiązaniem z założenia bardziej kosztownym jest budowa planu w studio. Z perspektywy scenografa jest to zadanie zdecydowanie bardziej wymagające i rozbudowane, ale umożliwiające realizację nawet najbardziej szalonych ujęć, które bardzo podnoszą atrakcyjność filmu.

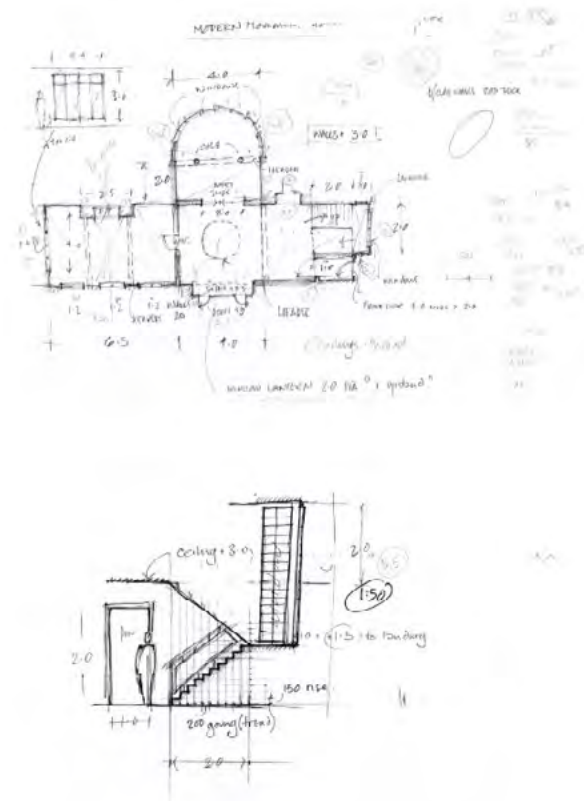
Przygotowanie budowy w studio wymaga dostarczenia szczegółowych rysunków technicznych ekipie wykonawczej, ze szczególnym uwzględnieniem elementów mobilnych tj. przesuwanych ścian, zdejmowanych sufitów.

Na planie nie buduje się piętrowych konstrukcji, z których korzystają aktorzy. By ograniczyć koszty wszystko budowane jest z materiałów o małej wytrzymałości, imitujących tylko te prawdziwe. Stąd tworzenie piętrowych konstrukcji mija się z finansowym celem. Konstrukcje buduje się jednopoziomowo, by ewentualnie dodać imitację wejścia na górę lub imitację zejścia w dół. Przy tej okazji elementem dodatkowym, który należy opracować jest wygląd otoczenia zewnętrznego widocznego zarówno przy akcji na otwartej przestrzeni jak i przez okno. Kiedyś stosowano tzw. malowane zastawki imitujące krajobrazy, w obecnych czasach coraz częściej korzysta się z technologii cyfrowej, przy użyciu green screen lub blue screen, tzn. płacht w kolorze zielonym lub niebieskim otoczenia dodaje się na późniejszym etapie w visual effects (wizualnych efektach specjalnych).

2.2.4. DOKUMENTACJA TECHNICZNA

Wykonywaniem szczegółowych rysunków technicznych i realizacyjny często zajmuje się wyspecjalizowana osoba, w terminologii anglojęzycznej zwana *draughtsman*. W Polsce tego typu zadania wykonuje najczęściej sam scenograf lub jego asystent, niekiedy osoba tytułowana mianem kreślarza. Rzetelność wykonania rysunków wykonawczych gwarantuje jakość finalnego efektu. Dokumentacja musi zawierać szczegółowe informacje na temat detali, faktur i tekstur, zarówno tych budowanych w studio jak i tych potrzebnych do adaptacji istniejącej lokalizacji.

Na tym etapie sprawdza się rzetelność pracy wykonanej wcześniej przy zbieraniu informacji źródłowych i referencyjnych. W przypadku filmów historycznych w poszukiwaniu autentycznych źródeł należy udać się do zbiorów bibliotecznych, archiwalnych, muzealnych i poddać projekt specjalistycznym konsultacjom. Zadaniem scenografa jest dbanie o wiarygodność swojego projektu. Tylko w takiej sytuacji widz jest w stanie zaangażować się w historię i po prostu w nią uwierzyć.

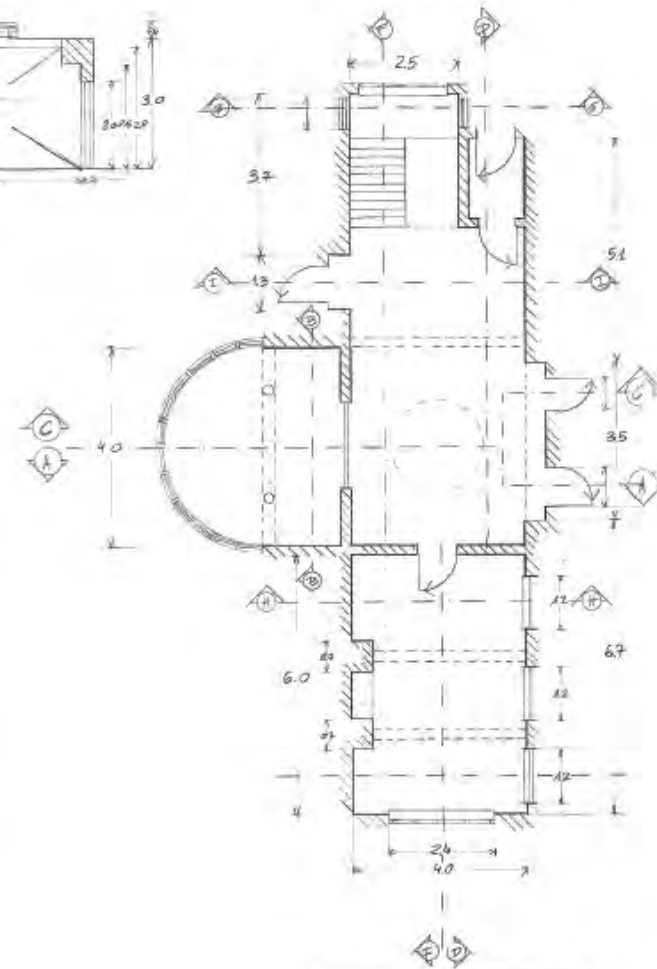
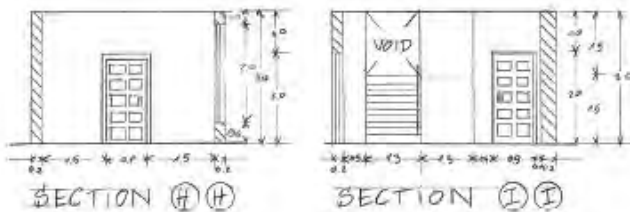
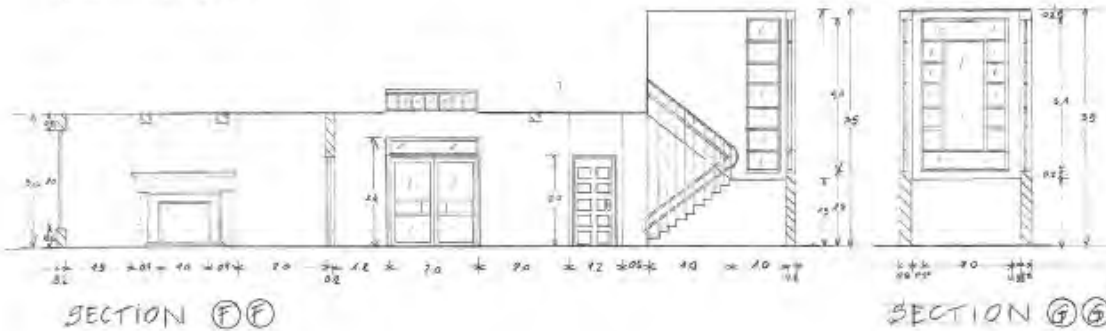
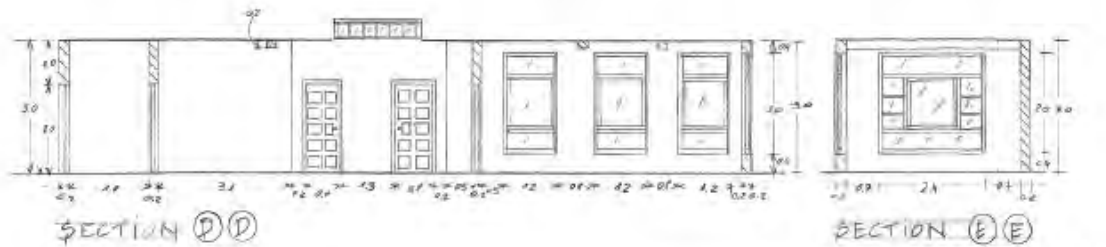
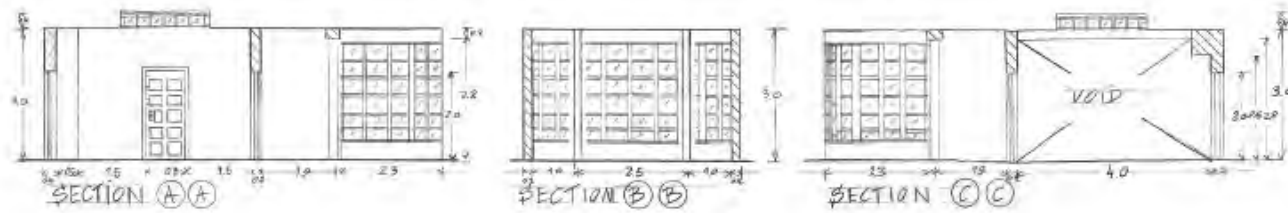


zdj. 25, materiał własny, praca nad dokumentacją techniczną podczas warsztatów w London Film School. Przy produkcjach filmowych nadal bardzo często rysunki wykonywane są odręcznie na desce kreślarskiej.

zdj. 26, szkice z warsztatów w London Film School, materiały własne

MODERN MOVEMENT HOUSE

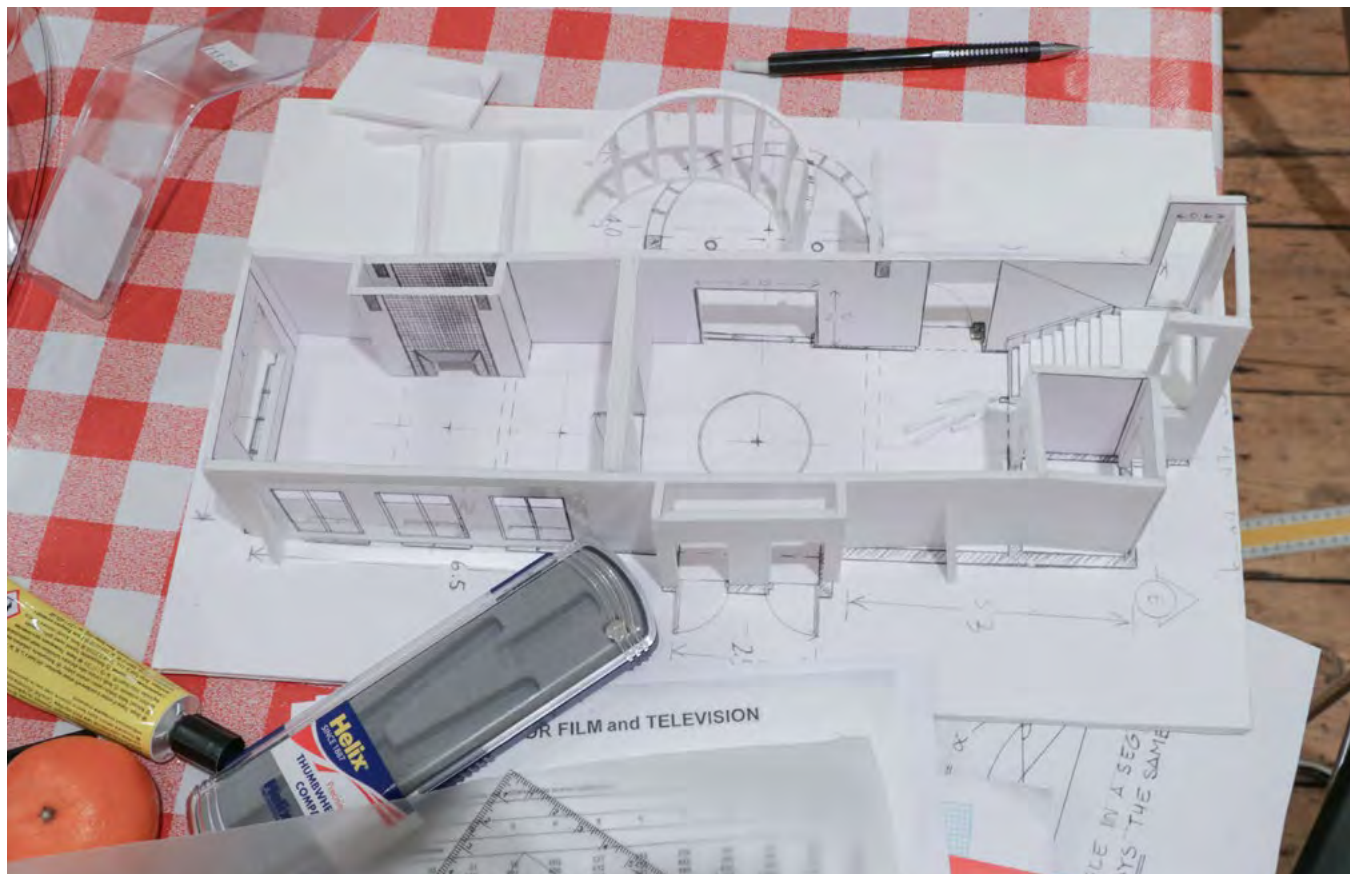
SCALE 1:50



PROJECT DESIGNER			
NAME	DATE		
CREATED BY	DATE		
LOCATION	NO. DESIGN	PROJECT NUMBER	
CHARACTER	PERSON	SCALE	
STATUS	NO. REV.	DATE	
DATE			
SCALE			
SCALE			
SCALE			

2.2.5. PRACA Z MAKIETĄ

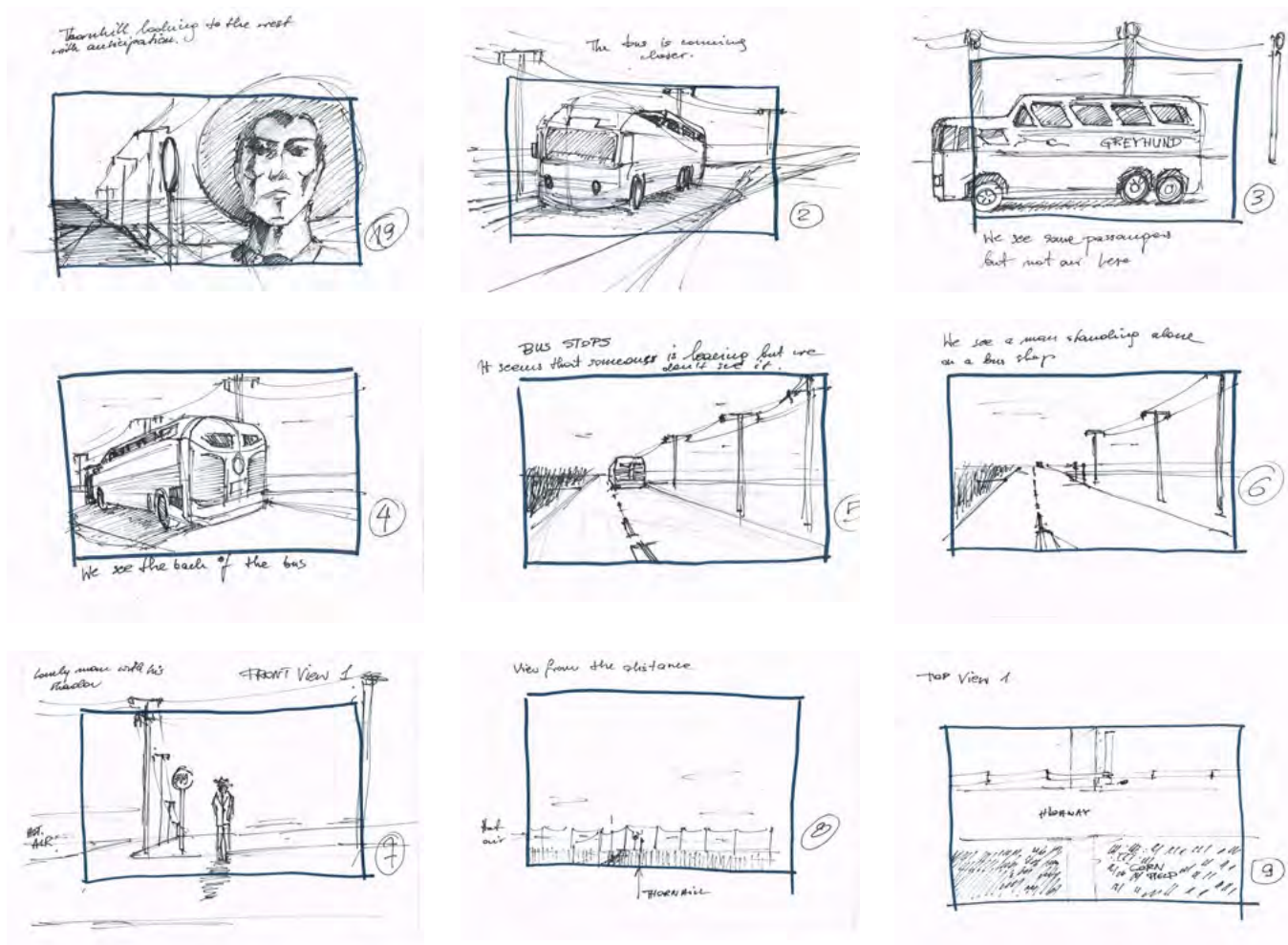
Niezbędnym elementem w trakcie projektowania przestrzeni do celów filmowych jest próbna makieta. Stworzenie trójwymiarowego obiektu, który możemy fizycznie wziąć do ręki i sprawdzić wszystkie proporcje pozwala nam sprawdzić do tychczas podjęte decyzje. Bardzo często makieta weryfikuje wymiary poszczególnych elementów. Dzięki umieszczeniu małego modelu człowieka jesteśmy też w stanie określić proporcje obiektu względem naszych aktorów. Za pomocą małej kamery możemy markować pierwsze ujęcia. Nasz przestrzenny obiekt będzie też źródłem informacji dla operatora i reżysera, którzy bardzo często potrzebują fizycznego odnośnika, który pobudzi ich wyobraźnię i pozwoli rozwijać scenopis.



zdj. 28, makieta wykonana w ramach warsztatów *Six Production Design Essentials*, London Film School, wykonanie Katarzyna Lewoc

2.2.6. STORYBOARD

Storyboard to wizualny scenopis, który dostarcza bardzo dużo informacji jeśli chodzi o wybór kadrów prezentujących historię. Przy różnych produkcjach tego typu ilustracje pojawiają się na różnym etapie pracy nad filmem. Czasami storyboard powstaje przed przystąpieniem do tworzenia scenografii, wtedy jest to niezastąpione źródło wiadomości dla scenografa, które przede wszystkim prezentuje ilość wizualnych elementów pokazanych w kadrze. W innych przypadkach to materiał dostarczony przez scenografa jest bazą wyjściową do powstania storyboardu. Wszystko zależy od zwyczajów reżysera i wymagań produkcji.



zdj. 29, storyboard - miniaturki ujęć do sceny z filmu „North by Northwest”, reż. Alfred Hitchcock, wykonane w ramach warsztatów Six Production Design Essentials, London Film School, wykonanie Katarzyna Lewoc

2.2.7. BADANIE KĄTÓW KAMERY

Etapem, który pozwala ukonkretnić obszary przestrzeni występujących w filmie jest badanie potencjalnych projekcji. Metoda ta pozwala wcześniej określić wygląd kadru, który powstanie z naszych przestrzennych aranżacji. Przenoszenie pracy z trójwymiaru na dwuwymiar wymaga od nas analizy pracy pod zupełnie innym kątem. Decyzje architektoniczne poddane są weryfikacji w kontekście tworzonego płaskiego komunikatu. To zadanie obejmujące swym obszarem zupełnie inne dziedziny wiedzy: psychologię, neurokognitywistykę, bodźce wzrokowe.

We wczesnym stadium produkcji należy uzgodnić z reżyserem i operatorem jakiego rodzaju format obrazu (*aspect ratio*) zostanie użyty w produkcji. Najczęściej stosowane proporcje to: 2.39:1 (anamorficzny), 1.33:1 (tradycyjny; 4:3), 1.78:1 (telewizyjny, 16:9).

Informacja o zastosowanym formacie pozwala przewidzieć scenografowi jaki obszar będzie widoczny w kadrze, czy będziemy działać na wąskim czy szerokim ujęciu. Zastosowanie poszczególnych formatów również niesie za sobą pewien komunikat i funkcję. Jeśli akcja filmu rozgrywa się na szerokich przestrzeniach, w otoczeniu pięknych krajobrazów i chcemy podkreślić ich monumentalność wtedy stosujemy proporcje 2.39:1 (*Nienawistna ósemka* Quentina Tarantino była kręcona w proporcjach 2.76:1 – ultra szeroki kadr). W sytuacji chęci skupienia uwagi widza na postaciach i detalach można zastosować proporcje 4:3 – aktorzy występując razem na ekranie będą na zbliżeniach bardzo



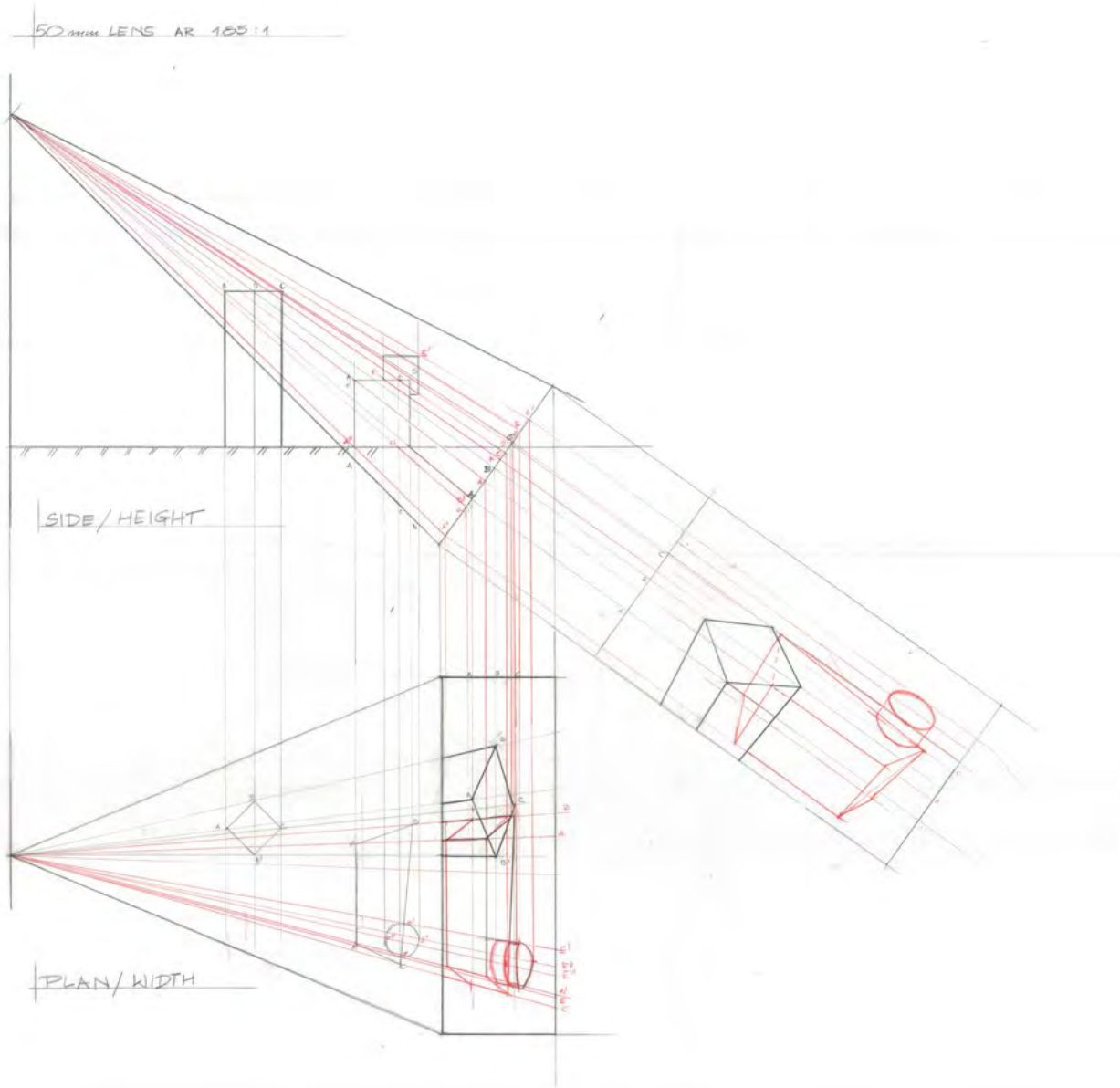
zdj. 30, reż. Ireneusz Grzyb, Aleksandra Gowin

blisko siebie, by zmieścić się w kadrze. (*Małe stłuczki* przy których współpracowałam jako scenograf, w reżyserii Ireneusza Grzyba i Aleksandry Gowin, były kręcone w kadrze 4:3).

PODSUMOWANIE

Przestrzeń tworzona na potrzeby filmu jest rozpatrywana w dwóch kategoriach w zależności od perspektywy, z której ją oceniamy. W wymiarze trójwymiarowym jako struktura pod akcją filmu, miejsce gdzie aktorzy muszą odgrywać swoje role, dopełnienie scenariusza oraz w wymiarze dwuwymiarowym jako komunikat wizualny, który dla widza musi być czytelny, musi dopełniać historię, musi być jego wartością dodaną, budującą wiarygodność filmu. Połączenie tych dwóch spojrzeń powoduje, że praca nad scenografią filmową jest bardzo złożona, wymaga licznych weryfikacji i konsultacji z reżyserem, operatorem i producentem. Zaprezentowane w powyższej części teoretycznej etapy są modelowym przykładem podejścia do tematu. W Polsce świadomość pracy scenograficznej jest jeszcze niewielka. Nadal kluczową rolę odgrywa reżyser i operator. Powoli wchodzą standardy zachodnie, gdzie dzięki dużemu zakresowi kompetencji scenografa powstają obrazy bardzo spójne wizualnie, które są niezaprzeczalną wartością dodaną filmu, stanowią jego uzupełnienie i diametralnie poprawiają atrakcyjność. A to właśnie atrakcyjność obrazu powoduje jego rentowność, przyciąga ludzi do kin i uzasadnia cenę biletów.

Film jest dziełem bardzo złożonym i skomplikowanym. Sprawna praca każdego z pionów zdecydowanie podnosi szansę na finalny sukces. Rozszerzenie podejścia do tworzenia obrazu o wiedzę z innych dziedzin otwiera twórców na zupełnie nowe rozwiązania, a widzów na zupełnie nowe, zapadające w pamięć doświadczenia. Jedną z tych dziedzin jest psychologia środowiskowa, której zakres opiszę w rozdziale 3.



ROZDZIAŁ 3

PSYCHOLOGIA ŚRODOWISKOWA A PROJEKTOWANIE WNĘTRZ

W kontekście budowania zarówno przestrzeni filmu jak i przestrzeni realistycznej punktem wyjścia do podjęcia decyzji projektowych powinien być użytkownik/odbiorca oraz jego relacja z otoczeniem. Człowiek realizuje swoje czynności życiowe zawsze w kontekście jakiegoś środowiska, które w zależności od ukształtowania może sprzyjać lub przeszkadzać w realizacji codziennych obowiązków życiowych - może wpływać dodatnio lub ujemnie na samopoczucie, może też rozwijać lub degradować zachowania człowieka. Zależność występująca pomiędzy człowiekiem, a środowiskiem można analizować nie tylko z poziomu relacji wobec tego co obiektywnie znajduje się na zewnątrz i nie tylko od sposobu, w jakim zorganizowana jest sytuacja zewnętrzna, ale też od tego, co człowiek widzi, odczuwa, czyli szeregu jego reakcji odzwierciedlających zewnętrzną sytuację w przestrzeni mentalnej.²⁷ Dziedziną, która zajmuje się tego typu badaniami jest psychologia środowiskowa. W jej zakres wchodzi badania podmiotu, jako jednostki i jako części grupy, i jego interakcji z fizycznym otoczeniem. Analizie poddawany jest wpływ zarówno człowieka na środowisko jak i środowiska na człowieka. A pojęcie środowisko obejmuje zarówno naturę i przestrzeń osobistą, ale też formy wybudowane tj. domy, miasta, parki.²⁸

W ramach badań z zakresu psychologii środowiskowej sprawdza się jak budynek według danego projektu aktualnie oddziałuje na ludzi, ale też jak można go zmodyfikować i lepiej dostosować do funkcji, jaką w założeniach projektanta ma pełnić.

²⁷ A. Bańka, *Spoleczna Psychologia Środowiskowa*, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2002

²⁸ Paul A. Bell, Thomas C. Greene, Jeffrey D. Fisher, Andrew S. Baum, *Psychologia środowiskowa*, tłum. Harcourt, red. Maria Lewicka, Gdańsk, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, 2003

Można wyodrębnić trzy główne obszary zainteresowania psychologii środowiskowej. Pierwszy obszar to czynniki środowiska fizyczno-społecznego, przedstawiane w kontekście wpływu na pobudzenie, poczucie panowania nad otoczeniem i swobody działania. Drugi obejmuje problematykę wpływu na psychikę człowieka i jego zachowanie, parametrów fizyczno-przestrzennych środowiska, takich jak dźwięk, kształt czy przestrzeń. Ostatni trzeci określa możliwości stosowania naukowej wiedzy psychologicznej z powyższych dwóch punktów szczególnie w specjalistycznych przestrzeniach dedykowanych ochronie zdrowia, pracy, edukacji, rozwoju, rekreacji.²⁹

W pierwszej części rozdziału pokrótce opiszę w jaki sposób człowiek odbiera i przetwarza bodźce środowiskowe. W drugiej przedstawię konkretne parametry środowiska, mogące mieć wpływ na użytkownika danej przestrzeni. W trzeciej przedstawię konkretne rozwiązania zastosowania osiągnięć psychologii środowiskowej w architekturze wnętrz przestrzeni terapeutycznych.

3.1. PERCEPCJA ŚRODOWISKA

Środowisko obfituje w różnego rodzaju bodźce. W rzeczywistości zawiera ono więcej informacji, aniżeli jesteśmy w stanie naraz ogarnąć, musimy więc przetwarzać je selektywnie.³⁰

Na odbiór bodźców wpływ ma wiele czynników m.in.: złożoność bodźca, zawartość informa-

²⁹ A. Bańka, *Spoleczna Psychologia Środowiskowa*, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2002

³⁰ Paul A. Bell, Thomas C. Greene, Jeffrey D. Fisher, Andrew S. Baum, *Psychologia środowiskowa*, tłum. Harcourt, red. Maria Lewicka, Gdańsk, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, 2003, s.85

cyjna bodźca, jego siła, jak również stan fizjologiczny odbiorcy (np. inna będzie percepcja człowieka trzeźwego a inna osoby będącej pod wpływem alkoholu). Dodatkowym modyfikatorem odbioru są cechy osobowości jednostki uwarunkowane temperamentem i typem zachowania.³¹

3.1.1. ZAWARTOŚĆ INFORMACYJNA BODŹCÓW

Bodźce docierające do człowieka charakteryzują się różnym poziomem złożoności. Z metodologicznego punktu widzenia ich ocena jest bardzo trudna. W aspekcie teoretycznym rozwiązuje się tego typu zagadnienia poprzez zastosowanie jednostki informacji H, bitu, która mierzy przeciętny stopień niepewności ukazania się sygnałów informacyjnych.³² Opracowane zostały specjalne wzory mierzące te zależności, jednak na potrzeby tej pracy skupie się wyłącznie na aspektach praktycznego oddziaływania.

Sytuacje lub obiekty jednoznaczne oraz prawdopodobne są łatwiej rozpoznawalne. Na przykład symetria czy sytuacja statyczna. Zmiana lub ruch pociągają za sobą zwiększenie zawartości informacyjnej bodźca.³³ Podlega pod to również kategoria dystansu. W miarę, jak dystans wobec jakiegoś przedmiotu zmniejsza się, zwiększa się dopływ bodźców, a tym samym zwiększa się ilość informacji. Uogólniając można powiedzieć, że zawartość informacyjna jest minimalna w „otwartych”, „eksponowanych” przestrzeniach, gdzie średni dystans przestrzenny jest duży. Zbliżenie, zwłaszcza do ludzi

jako źródła bodźców, zwiększa ilość informacji, gdyż ludzie z natury rzeczy są źródłem różnorodnej stymulacji.³⁴ Poza tym zmniejszenie dystansu (odległości) między ludźmi powoduje wzrost stymulacji za pośrednictwem kilku kanałów sensorycznych, a więc wzroku, słuchu, dotyku, powonienia, smaku. Bezpośrednia stymulacja niesie z sobą większą ilość informacji aniżeli stymulacja pośrednia. Jako przykład można tu przywołać fotografię przedstawiającą daną osobę. Zdjęcie jest źródłem stymulacji pośredniej związanej z daną osobą, a ta osoba jest źródłem stymulacji bezpośredniej. Wiąże się to też naturalnie z zagadnieniem skali. W przybliżeniu widzimy więcej detali niż z odległości.

„Zbadane zależności między poznawczymi ocenami zawartości informacyjnej środowiska a pobudzeniem emocjonalnym, choć nie wyjaśniają wpływu codziennych sytuacji życiowych człowieka na jego zachowanie, to jednak dają podstawy do pewnych uogólnień. Można założyć, że jednostka będzie pod wpływem większego pobudzenia, gdy funkcjonować będzie w gęsto strukturalizowanym informacyjnie środowisku, a mniej pobudzona w obszarze rzadko ustrukturalizowanym. Na przykład obszarami gęsto ustrukturalizowanymi informacyjnie są środowiska zurbanizowane i zatłoczone, a rzadko ustrukturalizowanymi środowiska wiejskie.”³⁵

Trochę inaczej interpretuje się zawartość informacyjną sytuacji ze względu na rytmy zachowania danej jednostki. Jednostka reaguje ruchliwością na ruchliwość innej osoby.³⁶ Problem korelacji od

działywań otoczenia i rytmów zachowania wiąże się ściśle z projektowaniem środowiskowym. Projektowanie środowiskowe rozmyślnie lub mimowolnie podaje kontroli różne rytmy zachowania lub różne stany emocjonalne. Na przykład, nie można zbudować autostrady składającej się z betonowych segmentów różniących się odcieniami szarości. Zmienny czynnik wizualny oraz jego zmiana w czasie w trakcie przemieszczania się w samochodzie będzie odpowiednikiem prędkości jazdy. W tym wypadku pobudzenie tym bodźcem może prowadzić do różnic w prędkości pojazdów i tym samym do większej wypadkowości.

3.1.2. ŚRODOWISKO A POZIOM POBUDZENIA U CZŁOWIEKA

To co jest ważne dla psychologii środowiskowej to to, że bada człowieka w pełnym kontekście sytuacji a nie sztucznie wyizolowanym eksperymencie laboratoryjnym. Jest to bardzo trudne zadanie ze względu na ilość występujących zmiennych i określenie zawartości informacyjnej bodźców. Ale w miarę rozwoju psychologii środowiskowej wykształciły się teorie i modele usiłujące integrować te różne obszary.

Jednym z wymiarów oceny środowiska jest poziom pobudzenia jaki powoduje ono u jednostki. Zarówno przyjemne, jak i nieprzyjemne bodźce podnoszą poziom pobudzenia. Po pierwsze, pobudzenie skłania ludzi do poszukiwania informacji o własnym stanie wewnętrznym. Identyfikacja przy czyny pobudzenia, ma ważne konsekwencje dla

31 A. Bańka, *Spoleczna Psychologia Środowiskowa*, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2002
32 Ibidem, s. 204
33 Ibidem, s. 208

34 Crusco A.H., Wetzel C.G., *The Midas touch: the effects of interpersonal touch on restaurant tipping*. Personality and Social Psychology Bulletin, 10,1984, s. 512 – 517

35 A. Bańka, *Spoleczna Psychologia Środowiskowa*, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2002, s.209

36 A. Mehrabian, J.A. Russell, *An Approach to Environmental Psychology*, Cambridge, MIT Press, 1974

zachowania jednostki.³⁷ Badając zależność między pobudzeniem a jakością emocji, naukowcy Yerkes i Dodson oraz Berlyne, odkryli tendencję o kształcie odwróconego „U”. Zbliżenie fizyczne, preferencje środowiskowe, pozytywne postawy, wydajność, sprawność są optymalne na średnim poziomie pobudzenia oraz w sytuacji silnego pobudzenia, ale z możliwością kontroli tzw. „stresu środowiskowego” poprzez możliwość wycofania się do strefy spokojniejszej stymulacji.³⁸ Wraz z procesem przyzwyczajania się i oswojenia ze środowiskiem zmniejsza się ilość otrzymywanych nowych, złożonych bodźców i tym samym rośnie w człowieku swoboda wyboru zachowania. Możliwość kontroli nad sytuacją stresującą obniża u człowieka poziom pobudzenia, brak kontroli natomiast je wzmacnia.

Spośród wszystkich rodzajów bodźców najsilniej działa właśnie nowość bodźca. Organizm człowieka nie ma nieograniczonych możliwości przystosowania się do sytuacji o stałym i wysokim poziomie pobudzenia. Reakcje mobilizujące organizm są tylko czasowym środkiem przystosowawczym, który przestaje pełnić tę funkcję, gdy sygnał jest zbyt intensywny lub długotrwały. Ta zależność wykorzystywana jest w miejscach wzmożonego ruchu i przebywania grup ludzi. Odpowiednie ustawienie intensywnego oświetlenia czy hałasu wpływa na skrócony czas przebywania w danej przestrzeni. Na przykład barach i restauracjach

sprzyja to płynnemu ruchowi klientów.³⁹ Podobna sytuacja występuje na drugim skrajnym końcu w sytuacji tzw. deprivacji sensorycznej, która występuje w takich miejscach jak cele więzienne, długie podróże morskie czy regiony polarne. Skutki psychologiczne niedoboru stymulacji w tego typu środowiskach obejmują zaburzenia w sferze myślenia, uczuć oraz procesów postrzegania (np. iluzje). Niezależnie do zaburzeń psychicznych deprivacja sensoryczna zwłaszcza długotrwała powoduje chęć unikania lub wycofania się z sytuacji deprivacyjnej.⁴⁰

Poprzez kontrolę i manipulację czasowymi i fizycznymi aspektami środowiska można sterować również doznania przyjemności u człowieka. Tę zależność wykorzystuje się np. przy projektowaniu kawiarni, barów, hoteli czy poczekalni na lotnisku. Przy tworzeniu tego typu miejsc dość długo obowiązywała zasada zapewniania w maksymalnym stopniu poczucia relaksacji, braku lęku, możliwości lub łatwości nawiązywania kontaktów. Uczucie przyjemności powodowało jednak, że ludzie zbyt długo okupowali te przestrzenie, wstrzymując tym samym dynamikę ruchu. Na rozwiązanie wpadł jeden z kopenhaskich restauratorów, który wymienił fotele w swojej kawiarni na twardsze. Ucisk partii ciała, już po niedługim czasie, zmuszał ludzi do opuszczenia lokalu. Innym tego rodzaju przykładem było rozwiązanie zaaplikowane przez Conrada Hiltona w sieci swoich hoteli. Podczas obserwacji lobby zauważył, że codziennie przebywają w nim te same osoby. Hilton postanowił drastycznie zmniejszyć

ogólnodostępne przestrzenie na rzecz kawiarni i barów. W ten sposób osoby przebywające w lobby stały się klientami hotelowych restauracji. Praktyka Hiltona zmieniła się w ogólnie obowiązującą zasadę przy projektowaniu hoteli.⁴¹

3.2. STRES ŚRODOWISKOWY

Fizyczne środowisko można zdefiniować nie tylko jako organizację fizycznej przestrzeni i obiektów rozmieszczonych w określonym miejscu, ale także jako zbiór materialnych parametrów fizycznych, jak światło, hałas, wibracja, promieniowanie elektromagnetyczne, temperatura, toksyny.⁴² Wszystko to działa na człowieka oddzielnie lub w formie elementów złożonych zdarzeń, które w niektórych teoriach filozoficznych nazywane się stresorami, składając się na tzw. stres środowiskowy.⁴³ Pojęcie stresu środowiskowego (environmental stress) syntetyzuje zarówno kwestie względnie proste, dotyczące destrukcyjnego działania pojedynczych parametrów środowiska na organizm człowieka, jak też kwestie teoretycznie skomplikowane, dotyczące kosztów ponoszonych przez jednostkę w złożonych rolach i interakcjach społecznych w wyniku zmagania się z destrukcyjnymi oddziaływaniami środowiska materialnego. Materialne środowisko fizyczne zaburza normalne reakcje psychofizjologiczne, a także pośredniwykonanie złożonych zadań, będących częścią ról społecznych, takich jak praca, nauka, współdziałanie, rekreacja i terapia, niesienie pomocy innym.

37 Paul A. Bell, Thomas C. Greene, Jeffrey D. Fisher, Andrew S. Baum, *Psychologia środowiskowa*, tłum. Harcourt, red. Maria Lewicka, Gdańsk, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, 2003, s.85

38 A. Bańka, *Spoleczna Psychologia Środowiskowa*, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2002

39 A. Bańka, *Spoleczna Psychologia Środowiskowa*, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2002

40 Ibidem

41 A. Bańka, *Spoleczna Psychologia Środowiskowa*, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2002

42 Ibidem, s. 184

43 Paul A. Bell, Thomas C. Greene, Jeffrey D. Fisher, Andrew S. Baum, *Psychologia środowiskowa*, tłum. Harcourt, red. Maria Lewicka, Gdańsk, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, 2003, s. 155

3.2.1. PARAMETRY ŚRODOWISKA

Każdy człowiek realizuje swoje czynniki życiowe zawsze w środowisku o określonych parametrach. Ich analiza i sposób oddziaływania na jednostkę jest również w polu zainteresowań psychologii środowiskowej. Z pełnej gamy na potrzeby tej pracy opiszę tylko oświetlenie, hałas oraz warunki klimatyczne.

OŚWIETLENIE

Udział różnych bodźców zewnętrznych w oddziaływaniu na człowieka nie jest równomierny. Najwięcej, bo około 80-90% wrażeń i informacji odbiera człowiek za pomocą zmysłu wzroku, dlatego dostateczna ilość światła jest podstawowym wyznacznikiem zdrowia i samopoczucia.

Wykonywanie różnego rodzaju czynności wymaga odpowiedniego natężenia oświetlenia. Gdy oświetlenie jest niedostateczne, szczególnie przy pracy z drobnymi elementami o małym stopniu kontrastu, ludzie zmuszeni są do wyczerpanej pracy wzroku, co zabiera im więcej czasu i energii. Rezultatem jest nie tylko szybsze zmęczenie oczu ale też złość i emocjonalna frustracja uniemożliwiająca wykonywanie zadania. W przypadku takich przestrzeni jak przejścia czy korytarze niedostateczne oświetlenie wywołuje lek oraz ogólne złe samopoczucie.

Oprócz ilości wpływ na psychikę wywiera również jakość światła. Światło naturalne (słoneczne), do którego oko ludzkie jest najlepiej przysto-

sowane, jest najbardziej fizjologiczne (Valentin i in.,1988). Światła sztuczne mogą znacząco odbiegać od widma światła słonecznego. Najczęściej dominuje w nich kolor i ulega zjawisku migotania, które szczególnie źle wpływa na ludzką psychikę i samopoczucie.

HAŁAS

Drugim czynnikiem środowiskowym, z którym styka się każdy człowiek jest hałas (Grzesik, 1971). Nie zawsze jest w tym samym stopniu odczuwany i przeżywamy. Kondycja psychiczna występująca w danej chwili ma ogromne znaczenie w odczuwaniu dokuczliwości hałasów i uznaniu go za nieprzyjemny. Wrażliwość słuchowa ma wszelkie zjawiska akustyczne nigdy nie ulega wyłączeniu, nawet podczas snu (Bolt, Beranek, Newman Inc, 1967). Co ciekawe adaptacja do hałasu w zasadzie nie występuje, zanika jedynie sam proces uświadamiania sobie odgłosu dźwięku. To pozorne przystosowanie do hałasu, zwane też pseudoadaptacją, polega na odwracaniu uwagi, co w efekcie przyspiesza zmęczenie oraz ma możliwość nie tylko zagłuszać wzmożone dźwięki mowy innych ludzi, ale również myślenie czyli tzw. mowę wewnętrzną. Skutek tego rodzaju maskowania ma rozległe konsekwencje psychiczne, jak spadek koncentracji, uwagi, niemożność kontynuowania myśli, odrywanie uwagi od aktualnie wykonywanych czynności, drażliwość, niestałość nastrojów, apatia i smutek. Wygłuszenie myśli wymaga dodatkowego wysiłku, który odbija się na psychice.

Należy też jeszcze podkreślić, że patologiczne działania hałasu zależy od tego, kto jest jego sprawcą i jakie jest do niego nastawienie słuchającego (Weisten, 1982). Tak np. członkowie orkiestry filharmonicznej odczuwając graną muzykę jako przyjemną, głuchość wolniej, mimo że natężenie dźwięku jest wyższe niż w jednej fabryce.

WARUNKI KLIMATYCZNE, TEMPERATURA

Człowiek jest przystosowany do określonych warunków klimatycznych, które są optymalne dla jego odczuwania i funkcjonowania (Kozłowski, 1986). Zmiany klimatyczne przekraczające tolerowane przez organizm wielkości stanowią dodatkowe obciążenia organizmu, związane z koniecznością uruchomienia wewnętrznych mechanizmów regulujących. Jednak działanie to pociąga za sobą przyspieszenie i zwiększenie zmęczenia oraz pogorszenia zdolności do funkcjonowania w warunkach zadaniowych.

Przebywanie w warunkach wysokich temperatur na początkowo pozytywny wpływ na organizm w postaci tzw. pobudzenia behawioralnego. Wzrost owego pobudzenia ma pozytywne działanie w aktywnościach wymagających szybkości, natomiast negatywne w zadaniach umysłowych. Wstępny efekt kontaktu organizmu z gorącym, w postaci pozytywnego mobilizacji, zanika z chwilą podwyższenia się naturalnej temperatury ciała. Zmiana rzędu 0,3 C powoduje już podrażnienia uruchamiające termoregulatory.

3.3. ZWIĄZEK MIĘDZY PSYCHOLOGIĄ ŚRODOWISKOWĄ A TWORZENIEM ARCHITEKTURY TERAPEUTYCZNEJ

Działania projektowe związane z kreacją przestrzeni miały i mają ogromny wpływ na rozwój psychologii środowiskowej, ponieważ obydwie dyscypliny mają ten sam cel – budowanie optymalnego środowiska człowieka przez integrowanie wszystkich odnoszących się do niego czynników. Tylko w pierwszym przypadku cel realizowany jest poprzez rzeczywiste tworzenie, w drugim poprzez analizę i badania.

Biorąc pod uwagę, nierozzerwalną relację winna funkcjonować ścisła współpraca pomiędzy tymi dwoma dziedzinami. Bowiem zadaniem architektury jako fizycznego wymiaru środowiska powinna być pośrednie lub bezpośrednie kształtowanie pozytywnych postaw, wychowywanie, uzdrawianie, rozwijanie i zaspokajanie potrzeb fizjologicznych i społecznych. Psychologia środowiskowa dostarcza zbiór wskazówek, dzięki którym można osiągać powyższe rezultaty w projektowaniu.

Poprzez świadome ukształtowanie środowiska architektonicznego projektant jest w stanie wykreować przestrzeń rozwijającą pozytywne postawy i pozytywne procesy zachodzące w umyśle człowieka. Jest również w stanie zapobiec rozprzestrzenianiu emocji destrukcyjnych, a więc lęku i agresji. Otoczenie architektoniczne powinno sprzyjać poczuciu wolności i swobodzie wyboru zachowania. Powinno być w swym układzie zrozumiałe i logiczne. Tylko taka przestrzeń może być źródłem

relaksu, poczucia jakości życia, dumy i przywiązania do sytuacji.

R.G. Alen dokonał oceny różnych form architektonicznych w aspekcie ich oddziaływań na różne stany psychiczne człowieka.⁴⁴

I tak napięcia psychiczne mogą być spowodowane:

- kompozycją niestatyczną lub niewyważoną
- zastosowaniem dużych skal i krańcowych kontrastów
- wprowadzeniem kontrastowych kolorów i silnie podkreślanych form narożnikowych
- eksponowaniem nieznanymi elementów w nieznanym otoczeniu

Wrażenie relaksacji, tj. niewielkie pobudzenie połączone ze znaczną przyjemnością, może być wywołane przez:

- wprowadzenie znanych i lubianych elementów (kwiaty, zieleń, akwaria)
- zachowanie porządku otoczenia i swobody poruszania się w przestrzeniach
- zastosowanie elementów w drobnej lub rozumiałej skali,
- niestosowanie silnych kontrastów, natomiast wprowadzenie miękkich, płynnych form przestrzeni, łagodnego światła i pokrewnych kolorów,
- stosowanie muzyki (miłych i łagodnych dźwięków)
- utrzymanie komfortowego mikroklimatu dla człowieka

Odczuwanie zadowolenia z przebywania w danej przestrzeni można uzyskać przez:

- zastosowanie płynnych form,
- zestawienie dużych i małych form w skali zrozumiałej dla człowieka,
- wprowadzenie do wnętrza przestrzeni elementów ruchomych i zdynamizowanych,
- szerokie zastosowanie rytmów,
- projektowanie niektórych obiektów wyrażające pewne powszechnie zrozumiałe idee (np. ekspresjonizm, funkcjonalizm, symbolizm)

Stany lękowe (wysokie pobudzenie, niski przyjemność oraz wysokie odczucie submisji) mogą wywoływać:

- przestrzeń utworzone z elementów o niezrozumiałych wymiarach, sprawiające wrażenie niestabilnych, a czasem niebezpiecznych
- formy skomplikowane i przestrzenie typu labiryntu,
- zastosowanie niezrozumiałych wielkich skal i skrajnych kontrastów,
- projektowanie przestrzeni niedostatecznie oświetlonych lub oświetlonych światłem zimnym, skonstrastowanie pomieszczeń słabo oświetlonych z olśniewająco jasnymi i podkreślonymi przestrzeniami,
- wprowadzenie gry rytmicznie przesuwających się cieni,
- nieprzyjemny zapach

44 Z. Szparkowski, Humanizacja architektury, Warszawa, Wydawnictwo Arkady, 1974

PROJEKTOWANIE PRZESTRZENI TERAPEUTYCZNYCH

Od 20 lat na świecie następują zmiany w sposobie podejścia projektantów i naukowców do obiektów służbie zdrowia: przychodni, szpitali, klinik. Można przyjąć, że na szerszą skalę ruch ten został zapoczątkowany około roku 1984 kiedy to amerykański architekt i psycholog środowiskowy – Roger Ulrich, zauważył w trakcie prowadzonych badań, że pacjenci przebywający w pokojach, których okna posiadają widok na zieleń zdają się szybciej wracać do zdrowia niż pacjenci w salach z oknami na ceglana ścianę.⁴⁵ Psychologia środowiskowa w tym zakresie jest stale rozwijającą się dziedziną, nieustannie pojawiające się dowody naukowe dostarczają argumentów do wprowadzania istotnych zmian w kształtowaniu obiektów służby zdrowia, a przez to ich funkcjonowania odczuwanie i odbiór przez użytkowników.

W ramach prowadzonych badań analizuje się wpływ środowiska na:

- redukcję odczuwanych przez pacjenta napięć nerwowych, stresu;
- poprawę medycznych wyników procesu terapeutycznego;
- podniesienie efektywności procesu opieki nad chorym;
- redukcję odczuwanych przez personel napięć nerwowych, zmęczenia i stresu;
- redukcję kosztów opieki medycznej

Dzięki takiemu podejściu rozwija się obecnie dziedzina „projektowania opartego na dowodach” (ang. evidence-based design), kreując miejsca, w których pacjent wraca do zdrowia nie tylko dzięki zastosowaniu wiedzy i technologii medycznych, ale także dzięki oddziaływaniu czynników wynikających z odpowiednio ukształtowanego i zorganizowanego otoczenia tzw. środowiska terapeutycznego czy środowiska uzdrawiającego (ang. therapeutic environments, healing environments)

W Polsce dość powszechnie jest jeszcze widoczne modernistyczne podejście do projektowania obiektów służby zdrowia. Asceza i abstrakcyjność prostopadłościennych brył w pierwotnym założeniu miały odzwierciedlać zdrowie, higienę, technologię i nowoczesność. To samo dotyczyło sterylnych wnętrz oraz dominującej kolorystyki bieleli, zieleni i błękitu.

Obecnie nowoczesny szpital postrzegany jest raczej jako miejsce czasowego pobytu, bardziej jak hotel, niż miejsce, na które jesteśmy skazani podczas choroby. Tworzone są warunki funkcjonalno-przestrzenne, które pozwalają na maksymalne ich zbliżenie do „normalnego”, poza szpitalnego świata. Oznacza to większą otwartość zarówno na wszystkich użytkowników obiektów usług zdrowia tj. pacjentów, personelu, rodzin, odwiedzających, jak i na inne funkcje, które towarzyszyć mogą w placówkach medycznych. Punktem wyjścia do kształtowania środowiska stały się potrzeby pacjenta, który stanowi centrum idei projektowej jak i funkcjonowania szpitala.

W tym zakresie oznacza to eliminację lub możliwie duże ograniczenie wpływu istniejących cech otoczenia, które powodują stres oraz wprowadzeniu nowych elementów wspomagających redukcję odczuwanych przez ludzi napięć nerwowych.

Szczególną uwagę zwraca się na:

- podniesienie komfortu pobytu pacjenta w szpitalu,
- zapewnienie odpowiedniego stopnia ochrony prywatności,
- zmniejszenie wpływu czynników powodujących poczucie izolacji od świata zewnętrznego, czyli otwarcie sposobu funkcjonowania szpitala na zwiększony udział rodziny i osób bliskich w opiece nad chorym.

W warstwie architektonicznej oznacza to w szczególności przywoływanie ciepłego, bezpiecznego, przyjaznego człowiekowi otoczenia. Sale szpitalne powinny przypominać raczej domowy pokój lub prywatny apartament niż sterylną celę. Pojawiają się w nich przypominające dom meblowanie, na podłogach dywany, a na pomalowanych na „domowe” kolory ścianach umieszcza się odpowiednio dobrane obrazy. Natomiast wszelka aparatura i sprzęt medyczny w możliwie maksymalnym stopniu zostaje ukryty. Pacjent powinien być również wyposażony w mechanizmy pozwalające mu kontrolować otaczające środowisko tj. temperaturę, rodzaj oświetlenia oraz poziom występującego hałas. Uwzględniając wyniki przeprowadzanych badań szczególną uwagę przykładają się także do widoku z okien, najlepiej z dynamicznymi elementami środowiska naturalnego.

⁴⁵ Ulrich R. (1984). *View through a window may influence recovery from surgery*. Science, 224, s. 420-421.

„Z badań przeprowadzonych przez Rogera Ulricha w szpitalach amerykańskich wynika, że najbardziej pożądanymi są pokoje z widokiem na ogród lub inne tereny zieleni, podczas gdy badania prowadzone na uniwersytecie w Sheffield w Wielkiej Brytanii wskazują, że najistotniejsze znaczenie ma dynamika widoku z okna, np. widok rozgrywającego się zewnętrznego życia.”⁴⁶

Aranżując wnętrza obiektów służby zdrowia w sposób terapeutyczny bardzo często wprowadza się takie elementy wystroju, które pozytywnie rozpraszają uwagę tzn. pozwalają odciągnąć myśli człowieka od problemów związanych ze stanem zdrowia. Należą do nich m.in. wodospady, fontanny, zieleń, akwaria, dźwięk przepływającej wody. W nowoczesnych szpitalach coraz częściej docenia się także wpływ muzyki i dzieł sztuki na psychikę człowieka.

3.3.1. ISTNIEJĄCE ROZWIĄZANIA

Nie jest tajemnicą, że poprawa doświadczeń pacjentów przechodzących terapię leczniczą jest na szczycie listy priorytetów dla większości placówek medycznych. Healthcare Design Magazine wykazało, że 55 procent firm z branży architektury, firm inżynierskich, budowlanych z sektora opieki zdrowotnej zgłosiło poprawę satysfakcji/zadowolenia pacjenta jako najczęstszego celu do osiągnięcia w projektach w 2017 roku.⁴⁷ Szpital oraz jego architektura powinny nie tylko zapewniać rozwiązania odpowiednie dla zastosowania nowoczesnych nielekowych technologii medycznych, ale również tworzyć środowisko terapeutyczne.⁴⁸ O ile jest to oczywiste, to sposób dostarczania doświadczeń za pośrednictwem projektu znacznie się różni. Projekty mogą obejmować oświetlone przestrzenie publiczne oferujące kawiarnie i sklepy detaliczne, miejsca oczekiwania, które wspierają prywatność i socjalizację, a także zapewniają możliwość pracy lub pokoje dla pacjentów, które zapewniają pacjentom możliwość personalizacji ich przestrzeni, zapewniając jednocześnie wystarczającą przestrzeń dla rodziny. Poniżej przedstawiam przykłady różnych rozwiązań wprowadzanych za pośrednictwem aranżacji wnętrz, które mają na celu wspomaganie procesu terapeutycznego i poprawę doświadczeń środowiskowych pacjentów.

⁴⁷ Jennifer Kovacs Silvis, *January Online Focus: Patient Experience*, źródło: <https://www.healthcare-designmagazine.com/trends/january-online-focus-patient-experience/>

⁴⁸ J. Bil, *Współczesne projektowanie obiektów służby zdrowia oparte na dowodach naukowych*, czasopismo *Przestrzeń i forma*, 22/1_2014

⁴⁶ Ulrich R. (1984). *View through a window may influence recovery from surgery*. Science, 224, s. 420-421.



zdj. 32. Aby uniknąć pojawienia się środowiska szpitalnego, urządzenia medyczne są ekranowane z widoku i miejsc do przechowywania przewidzianych dla sprzętu.



zdj. 33. Recepcja dla pacjentów i pomieszczenia wypoczynkowe posiadają naturalną paletę materiałów, w tym drewno, kamień i masę perłową w posadzce.



zdj. 34. Pacjenci i ich rodziny mogą zdecydować się na poczekanie w pomieszczeniach prywatnych lub w bardzo widocznych miejscach w pobliżu personelu.



zdj. 35. Naturalne światło zostało zidentyfikowane jako element definiujący markę w celu zwiększenia doświadczenia użytkownika w Klinice Warrena, więc każdy obszar publiczny i pracowniczy ma bezpośredni dostęp do światła i natury.



zdj. 36.

WYJĄTKOWE WNĘTRZA MEGGIE'S CENTER

Centra Maggie są dziedzictwem Margaret Keswick Jencks, nieuleczalnie chorej kobiety, która miała przekonanie, że środowisko leczenia nowotworów i ich wyniki mogą zostać drastycznie poprawione dzięki dobrze zaprojektowanej przestrzeni. Jej wizja została zrealizowana i nadal jest realizowana przez wielu architektów, w tym Franka Gehry'ego, Zahę Hadid i Snøhettę - żeby wymienić tylko kilka nazwisk.

Każdy z ośrodków obejmuje otwarty aneks kuchenny, w którym pacjenci mogą się zbierać na herbatę, przestronne pokoje z dostępem do ogrodów i innych elementów krajobrazu oraz obfite widoki. Istnieją również prywatne sale na konsultacje jeden na jeden; tutaj, w dobrze oświetlonych, humanizujących się przestrzeniach, opiekunowie mogą doradzać pacjentom w zakresie udzielania pożyczek na opiekę zdrowotną, a nawet planowania dietetycznego.⁴⁹



zdj. 37, Centrum Maggie w Manchester, projektu Foster+Partners, źródło: www.archdaily.com/498519/the-story-of-maggie-s-centres-how-17-architects-came-to-tackle-cancer-care

49 S. Medina, The Story of Maggie's Centres: How 17 Architects Came to Tackle Cancer Care, źródło: <https://www.archdaily.com/498519/the-story-of-maggie-s-centres-how-17-architects-came-to-tackle-cancer-care>



PODSUMOWANIE

Rozwój psychologii środowiskowej znacząco wpłynął na rozwój projektowania wnętrz. Do dotychczasowego obszaru zagadnień funkcjonalnych oraz estetycznych dołożono wiedzę, z zakresu obopólnego oddziaływania jednostki na przestrzeń i przestrzeni na jednostkę w warstwie mentalnej/psychologicznej. Umożliwiło to skuteczniejszy dobór środków projektowych, podniosło przewidywalność i tym samym kontrolę nad zachowaniem i samopoczuciem użytkowników danej przestrzeni. Osiągnięcia tej dziedziny można rozszerzyć również na tworzenie przestrzeni filmowej, zarówno pod względem budowania środowiska gry aktorskiej jak i oddziaływania na widza, czego przykładem będzie koncepcyjna praca projektowa będąca tematem mojej rozprawy doktorskiej zaprezentowanej w rozdziale 4.



Zdj. 38 Alex de Rijke, Centrum Maggie w Oldham w Anglii, projekt studio dRMM

Dziedziniec z falującymi szklanymi ścianami pochodzi z podstawy drewnianej konstrukcji tego Maggie's Centre w Oldham w Anglii „W drewnie jest nadzieja, ludzkość, skala, ciepło i mądry plan pochłaniania dwutlenku węgla. Drewno jest nietoksycznym, wszechstronnym, łagodnym, antyrakotwórczym materiałem, ludzie tacy jak drewno, ale stal i beton są brązowe „, mówi dyrektor studio Alex de Rijke. „Projekt budynku jest celowo mniejszy pod względem formy i więcej treści - dobrze wykonane, starannie dobrane, proste pudełko niespodzianek”

zdj. 39, Centrum Maggie w Galsgow, projektu biura OMA, źródło: www.maggiescentres.org/our-centres/maggies-glasgow/architecture-and-design/

Imponujący, jednokondygnacyjny budynek wybudowany w 2011 roku ma kształt pierścienia wokół zagospodarowanego wewnętrznego dziedzińca i położony jest wśród lasów na terenie Gartnavel General Hospital.

ROZDZIAŁ 4

OPIS PRACY PROJEKTOWEJ

W celu prawidłowego przeprowadzenia zadania projektowego w myśl postawionej we wstępie tezy oraz w kontekście przedstawionych w poprzednich rozdziałach zagadnień muszą być poczynione założenia bazowe. W procesie kreowania przestrzeni filmowej jest niezmiernie duża ilość zmiennych, które należy wziąć pod uwagę. Na potrzeby tego opracowania, by uwypuklić zastosowanie poszczególnych środków projektowych, należy zmniejszyć tę liczbę do minimum. Budżet jest czynnikiem mogącym w znaczący stopniu ograniczyć wyobraźnię i wizję twórców. Od niego uzależnia się decyzję czy daną przestrzeń można wybudować w studio, czy adaptuje się już istniejącą lokalizację. Na potrzeby tej pracy przyjęłam budżet nieograniczony, dzięki któremu można zrealizować projekt „idealny” kierując się tylko dobrem historii.

Kolejne podrozdziały poprowadzą czytelnika tylko przez niezbędne, na potrzeby tej pracy, etapy tworzenia przestrzeni filmowej. Przedstawiony zostanie zarys historii, punkt widzenia reżysera, informacje zawarte w scenariuszu, wybrane referencje, pierwsze szkice oraz finalny projekt koncepcyjny z uzasadnieniem podjętych decyzji projektowych. Pominięte zostaną natomiast: praca z makietą, storyboard oraz badanie kątów kamery.

Biorąc pod uwagę aspekty techniczne i wykonawcze obiekt z założenia budowany byłby w studiu filmowym. Do zdjęć zewnętrznych użyta została makietka, do zdjęć we wnętrzach użyto by osobno budowanych pomieszczeń z przesuwными ścianami. Całość wymagałaby użycia efektów wizualnych i obróbki komputerowej.

4.1. ZARYS HISTORII

Akcja filmu *The Program* rozgrywa się w Polsce. Sytuacja polityczna nie jest bliżej przedstawiona, ale wraz z rozwojem historii widz może wywnioskować, że panowanie nad ziemią przejęły maszyny wyposażone w sztuczną inteligencję. Ich wyższość nad omylnym człowiekiem widać na każdym kroku. Ich potoczna nazwa to „obdarowani” (*the gifted*). Roboty piastują wszystkie ważniejsze stanowiska i kontrolują ruch każdej istoty na planecie – wszystko w trosce o rozwój cywilizacji. Ludzie traktowani są jako gatunek niższej kategorii, który kieruje się emocjami i popełnia błędy. W miejskim krajobrazie widoczne są znaki buntu człowieka – króluje brud, ubóstwo, bałagan, ale widać też dużo bezdomnych ludzi. Pomimo ogromnego rozwoju technologii, który doprowadził do przejęcia przez nią władzy nad światem, krajobraz zmienił się nieznacznie. Tylko poprzez sposób działania niektórych urządzeń, gdzieś pojawiające się hologramy, widz może zaobserwować cywilizacyjny przewrót. Pozostałe elementy funkcjonują tak jak w obecnych czasach.

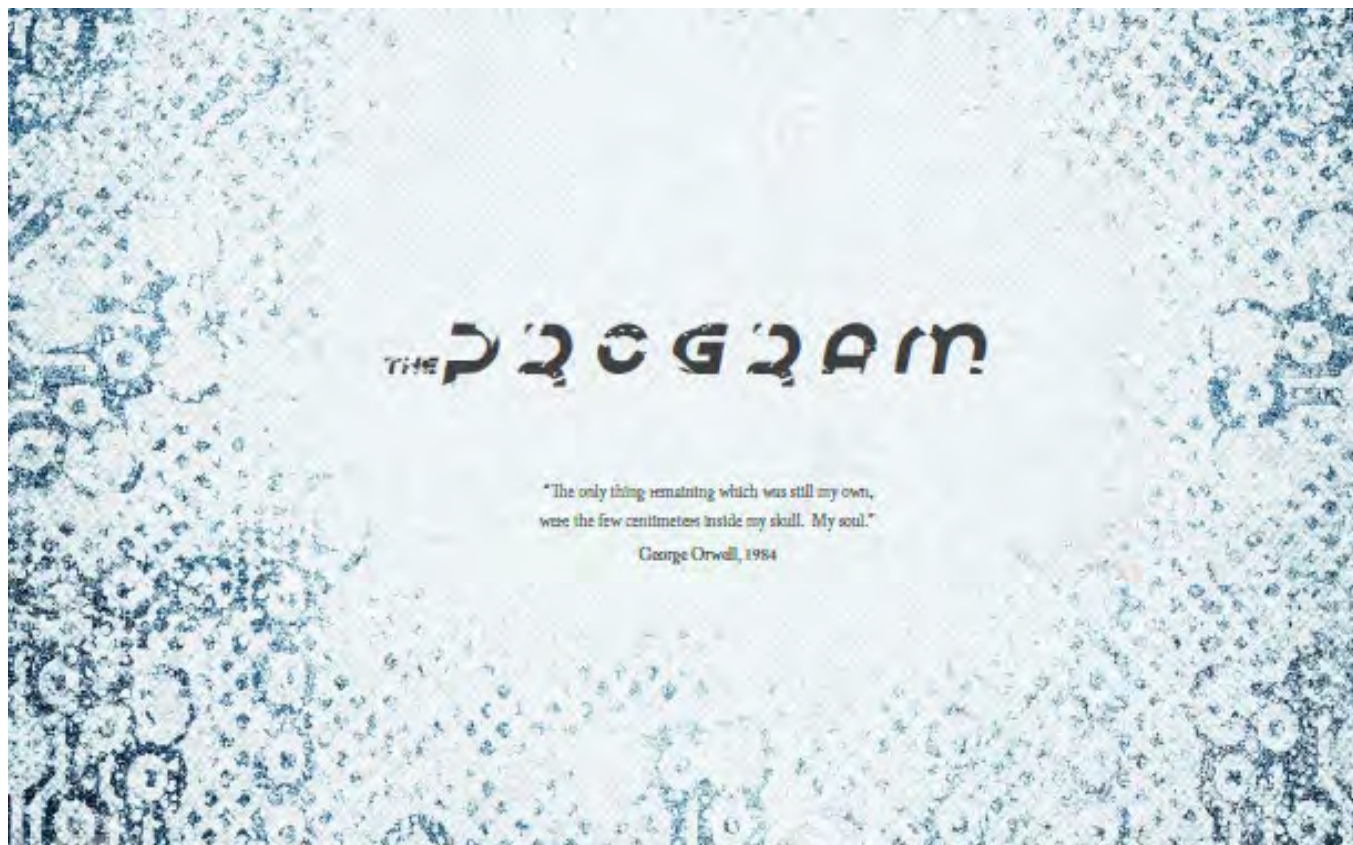
W takim krajobrazie znajdują się nasi bohaterowie - rodzina Wiskirskich - Jan, Mia i ich syn Kamil. Małżeństwo jest w separacji, ale nadal wspólnie sprawuje opiekę nad synem. Kamil jest chłopcem bardzo wrażliwym i emocjonalnym. Chodzi do tzw. szkoły mieszanej, gdzie uczęszczają dzieci ludzi oraz dzieci Obdarowanych.

Rodzinę poznajemy w trudnej sytuacji. Mia i Jan właśnie dowiadują się, że ich syn pobił w szkole „obdarowanego” chłopca. Ponieważ każde dziecko jest monitorowane, ma założoną kartotekę,

a jego zachowanie poddawane jest analizie w kontekście rokowań na przyszłość - Kamil jest zagrożony. Nakazane jest leczenie, w przeciwnym wypadku system przewiduje, że Kamil rozwinie swoje akty agresji i będzie niebezpieczny dla społeczeństwa. By temu zapobiec dyrektorka szkoły przepisuje rodzinie weekendową terapię. Jan jest zwolennikiem pomysłu, Mia jest do tego bardzo negatywnie nastawiona, jednak po dłuższym zastanowieniu stwierdza, że nie ma innego wyjścia.

Dom terapii znajduje się wysoko w górach, w otoczeniu lasów i skał, gdzie telefony komórkowe tracą zasięg. Historia zaczyna nabierać tempa, gdy na miejscu rodzina dowiaduje się, że terapię poprowadzi ELA – sztuczna inteligencja, która istnieje fizycznie tylko jako głos i system kamer.

Budynek terapii to główna lokalizacja filmu, gdzie odbędzie się większość akcji, stąd też mój wybór obiektu jako tematu pracy doktorskiej.



zdj. 40, materiał graficzny do filmu do *The Program*, autor Piotr Ryczko

4.2. WYTYCZNE REŻYSERA

Piotr Ryczko jest absolwentem Łódzkiej Szkoły Filmowej, który w 2016 roku rozpoczął przygotowywać materiał pod swój debiut pełnometrażowy. Zaprosił mnie do współpracy już na etapie wstępnej wersji scenariusza. Na pierwszym spotkaniu przedstawił mi swoją wizję filmu bardzo szczegółowo wraz z wytycznymi dotyczącymi strefy wizualnej domu terapii. Pierwszą referencją była Chata pod rysami – istniejąca lokalizacja, która bardzo odpowiadała mu klimatem i kolorystyką z zewnątrz. Drugą było utrzymanie atmosfery kina gatunkowego – thrillera z elementami *science fiction*. Ważne były dla niego uczucia tajemnicy, opresji, zamknięcia, izolacji oraz wizualne budowanie napięcia wraz z rozwojem historii.

chłodne powierzchnie, prawie jak metal (...)

w dodatku mamy budować napięcie, jest to „kino gatunkowe” (...) klimatu niepokoju.. technokratycznego świata który uwięził i stłamsił głos pojedynczej jednostki..

Jest jeszcze jedna ważna rzecz.. Mamy mieć poczucie (choćby podświadomie) że te ściany wnętrza nie są do przedarcia się dla bohaterów.. Dużo z narracji opiera się na postaciach zamkniętych w pomieszczeniach..

Dlatego musimy mieć poczucie że nie ma wiotkości w ścianach/drzwiach.. jeśli to są wnętrza z cienkimi drewnianymi ścianami, to mam trochę problem z wiarygodnością tej koncepcji..

A z paleta i materiałami bym szedł, żeby stworzyć więcej niepokoju..

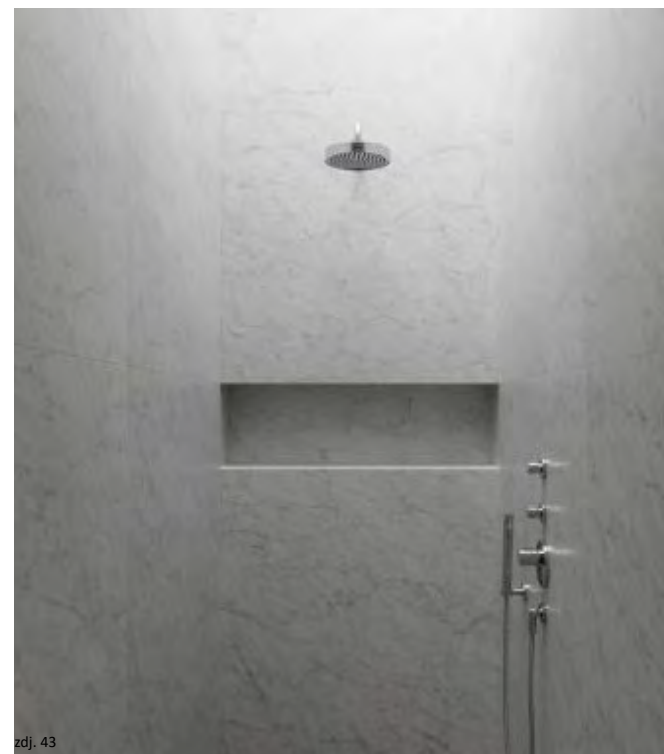
I wyzwanie dla Ciebie byłoby jak stworzyć takie wnętrza które jest “prawdziwe”, w które możemy jako widz uwierzyć.. Wiec trochę odejść od takiego minimalizmu



zdj. 41



zdj. 42



zdj. 43

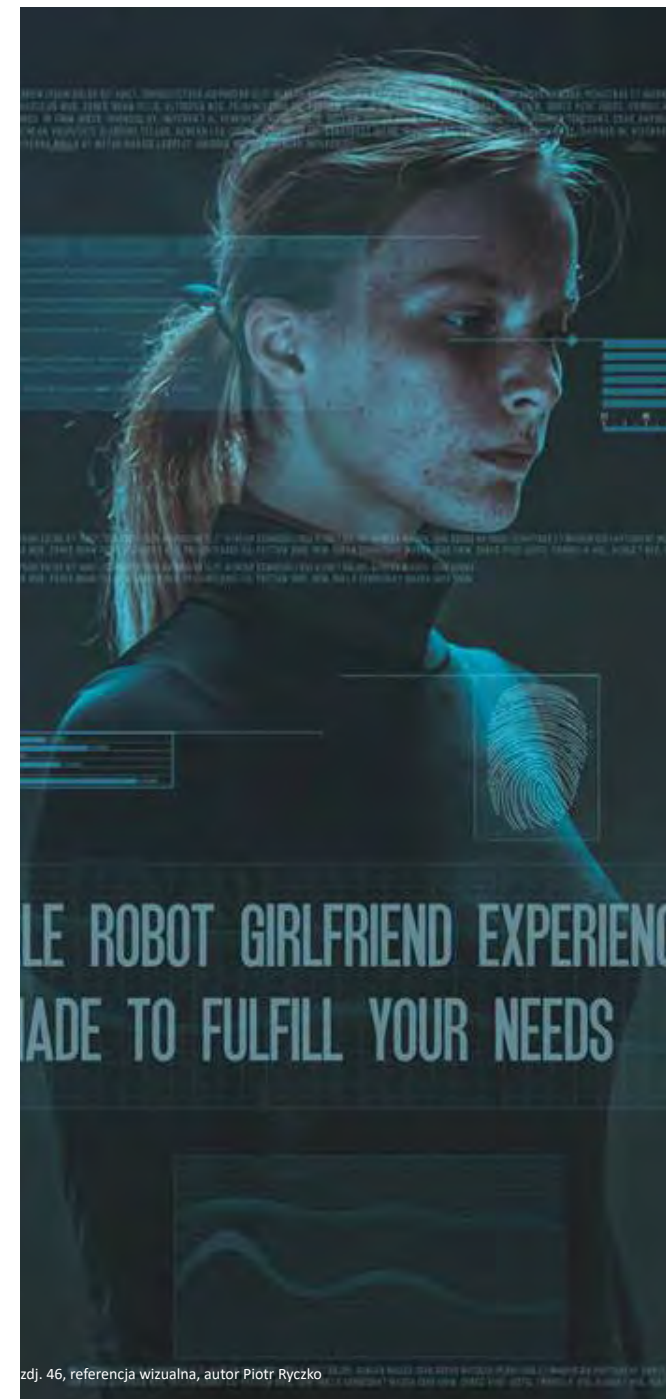


zdj. 44, autor Piotr Ryczko

Dodam że wewnątrz byłoby super jakby miało podobną kolorystykę jak zewnątrz chaty pod rysami. Co w sumie jest fenomenalne.. Chłodne dominujące powierzchnie, z pojedynczymi krzyczącymi akcentami w czerwonym/czarnym kolorze.. Ale znowu żeby nie stworzyć tutaj jakiejś teatralnej umowności a raczej wewnątrz w którym ludzie mogą zamieszkać/przebywać.



zdj. 45, autor Piotr Ryczko



zdj. 46, referencja wizualna, autor Piotr Ryczko

4.3. PRZEDSTAWIENIE BOHATERÓW

MIA, lat 34



zdj. 47, autor Piotr Ryczko

Z zawodu psycholog, specjalista od terapii grupowych. Zdegradowana przez system. Poznajemy ją w sytuacji utraty pracy jako sprzątaczkę w supermarkecie. Jest przeciwniczką „metalogłowych”, jak nazywa osoby wyposażone w sztuczną inteligencję. Zdradziła męża. Dzieli się z nim opieką nad dzieckiem, ale są w separacji lub po rozwodzie.

JAN, lat 35



zdj. 48, autor Piotr Ryczko

Pracownik Urzędu Pracy. Zapatrzony w Obdarowanych. Podziwia ich za zdolności i nieomylności. Ludzi ma za gorszy gatunek i nie ukrywa tego. Uważa, że sztuczna inteligencja jest dla ludzi wybawieniem. Po tym jak żona go zdradziła zostawił rodzinę. Pomaga w obowiązkach przy dziecku, ale nie mieszka z rodziną.

KAMIL, lat 11



zdj. 49, autor Piotr Ryczko

Typ wrażliwego chłopca. Uczęszcza do szkoły mieszanej dla ludzi i *Obdarowanych*. Przejawia akty agresji. Swoje lęki przekłada na dziwne zachowanie tj.: ciągłe pisanie kodów binarnych na kartkach. Jego przyszłość jest zagrożona. Mieszka z mamą, z którą ma lepszy kontakt. Ojca znosi, ale w trakcie spotkań z nim zawsze wypomina jego nieobecność i odejście od rodziny.

ELA



zdj. 50, źródło: www.foto-szop.pl/kamera-samsung-gear-360-p-33361.html

Sztuczna inteligencja. Prowadzi terapię w domu *Odnowa*. Jest przekonana o swojej nieomyślności. Manipuluje pacjentami w celu uzyskania porządkanych wniosków. Ma łagodny kobiecy głos, ale nie występuje w fizycznej postaci. Z pacjentami porozumiewa się za pomocą głośników, obserwuje ich poprzez system kamer ulokowanych w całym domu.

4.4. CZYTANIE/ŁAMANIE SCENARIUSZA

Oprócz reżysera i operatora, scenariusz jest głównym źródłem informacji dla scenografa. Przed przystąpieniem do projektu musiałam zweryfikować go pod wieloma kątami:

- ilości pomieszczeń występujących w akcji
- ilość pomieszczeń wykorzystanych w danej lokacji
- czy zdjęcia odbywają się na zewnątrz i wewnątrz lokacji
- czynności wykonywane przez aktorów w danych pomieszczeniach
- ilość rekwizytów, czyli obiektów, których dotykać będzie aktor
- emocje towarzyszące bohaterom
- jak wiele scen i jakiego rodzaju ujęcia będą prowadzone w danych pomieszczenia (czy zbliżenie, czy plan pełny, czy amerykański)
- czy planowane są tzw. *mastershoty*

12.

MIA
Maybe. Why?

JAN
What a vacation together, huh? Can you shoot them to me?

Meanwhile Kamil eagerly unwraps the gift from Jan.

MIA
Our last vacation. And they are gone from my account.

JAN
But you just said...

MIA
I deleted them.

Jan eyes her, not quite getting the reason for such hostility.

Kamil has just finished unwrapping the present. The boy eyes a teddy bear. He sends Jan a glance filled with pity.

KAMIL
Do you know how old I am?

Jan returns his glance with a clueless expression. Before he can answer, the boy shoves the teddy bear back into his lap.

[MONTAGE SEQ. - RETREAT "ODNOWA" - MOUNTAINS - EVENING]

-Silence pervades the hall inside the retreat. Suddenly a gurgling sound echoes from somewhere.

-The kitchen is empty but the gurgling sound grows more prominent.

-We see a coffee machine turns on by itself and beeps into action. The cop fills by itself with fresh hot coffee.

-The boiler digital dial turns on in the bathroom. A read out shows as the temperature is raised.

-A transparent LED tablet lights up. Text drifts onto it: "Predicted time of arrival for Family Wiskirski: 58.45 minutes"

-Several surveillance cameras are turned on. Inspecting the rooms. All are empty.

Głowy, pomysł, porządki naszego, brach daszego,
Acm pser i serapra pod dosemaraja (prowadzeniety
szkumnej inteligencji

13.

-The coffee machine grows louder while it fills the cup. Steam blasts from it. The cup overfills and spills coffee all over the table.

-The boiler shuts down. Then is restarted. Shuts down then is restarted.

-More text drifts onto the tablet: "Predicted time of arrival for Family Wiskirski: 22.45 minutes"

EXT. RETREAT "ODNOWA" - MOUNTAINS - LATE EVENING

The family stands before the retreat and sees it for the first time. We are in the middle of nowhere, [up in the] mountains.

Pitch black clouds hang ominously over the retreat. Jan smiles and waves her on towards the retreat.

JAN

Come on! There has to be something positive about being here. Right?

Mia glances around herself and from the look of her face, she doesn't share Jan's enthusiasm.

She keeps nervously checking her cellular. But it says there is no coverage here.

MIA

(murmurs to herself)

Yeah, at least no metal-heads here.

INT. RETREAT "ODNOWA" - HALL - LATER

The family stands in the empty hall. Nobody welcomes them.

JAN

Hello? Anybody here?

Silence is the only response. Mia notices Kamil is already going deeper into the retreat.

MIA

Kamil, stay here.

KAMIL

Yes mum.

22.

And with them the opportunities for Kamil's future.

ELA (CONT'D)

I am Kamil's hope. The best one he's got right now. Do you see that now?

EXT. GLADE IN FRONT OF THE RETREAT - LATER

Mia walks alone on the glade. She is freezing to death but this is the last thing on her mind right now.

LOUNGE ROOM - NIGHT

The whole family is sitting on the couch. Mia looks the opposite of the erupting volcano. Happy and smiling she faces her son and ex-husband.

Jan is confused as he eyes Mia.

JAN

I don't get it.

MIA

I think an A.I. counselor is just what this family needs.

JAN

I thought you wanted to leave.

MIA

Like I said from the beginning. Non invasive, non-judgemental advice from ELA is our best opportunity.

Jan glances at her. He is even more confused now. Kamil begins to realize the change of plans.

MIA (CONT'D)

You are ready for tomorrow's therapy session. Right hon?

Kamil is just perplexed and terrified.

COMMERCIAL - DAY

An extreme close up of a boy's eyes. Poetic and sunlit images akin to a high-end Apple commercial. A smooth and deeply reflected voice akin to Jony Ive shares truths about life.

4.5. ZAŁOŻENIA WYNIKAJĄCE ZE SCENARIUSZA

Poniższe założenia wynikają bezpośrednio z treści scenariusza, analizy poszczególnych scen i interakcji występującej między bohaterami.

1

OTOCZENIE

MIEJSCE W GÓRACH

MIEJSCE NIEPRZYSTĘPNE

BARK ZASIĘGU

2

ARCHITEKTURA BUDYNKU

BUDYNEK WTOPIONY
W KRAJOBARAZ

BUDYNEK DWUKONDYGNACYJNY

3

WNĘTRZA

Z DOMOWYM KLIMATEM
(kawa czekająca na przyjezdnych)

SALON POŁĄCZONY Z KUCHNIĄ
3 SYPIALNIE
POKÓJ TERAPII
KORYTARZE

4

ELA

SZTUCZNA INTELIGENCJA
WSZYSTKO WIDZI I ANALIZUJE
POPRAZ SYSTEM KAMER ROZ-
LOKOWANY PO CAŁYM DOMU

SESJE TERAPEUTYCZNE PRZE-
PROWADZA INDYWIDUALNIE
LUB GRUPOWO W SPECJALNYM
POKOJU

5

EMOCJE BOHATERÓW

RODZINA JEST ZMUSZONA DO
WZIĘCIA UDZIAŁU W TERAPII

MIA I KAMIL SĄ NEGATYW-
NIE NASTAWIENI DO MIEJSCA
TERAPII

JAN POKŁADA W TERAPII
NADZIEJĘ

Z KAŻDYM DNIEM EMOCJE RO-
SNAJĄ, I ROŚNIE BARK WZAJEM-
NEGO ZAUFANIA BOHATERÓW

ZAŁOŻENIA WYNIKAJĄCE Z DECYZJI PROJEKTOWYCH

Poniższe założenia stanowią zbiór narzędzi oddziaływania wizualnego wytypowanych do stworzenia projektu, mających uzasadnienie w informacjach zwartych w scenariuszu, informacji przekazanych przez reżysera oraz własnych przemyśleń wynikających z analizy przestrzeni pod kątem psychologii środowiskowej.

1 PROPORCJE OBRAZU


16:9
FORMAT TELEWIZYJNY

2 OTOCZENIE

NATURA ROBIĄCA WROGIE
WRAŻENIE

ATMOSFERA POSEŃNA -
odzwierciedlenie w świetle
i pogodzie

3 ELA

KSZTAŁTY KOŁA LUB KULI
POWIELAJĄCE SIĘ WE WNĘTRZU
SYMBOLIZUJĄCE OBECNOŚĆ
OBSERWATORA W KAŻDYM
UJĘCIU 

4 ZASTOSOWANE KONTRASTY

- kontrast temperatury
- kontrast jasności
- kontrast równoczesny

5 ARCHITEKTURA BUDYNKU

STYL NOWOCZESNY, PŁASKI
DACH, DUŻO PRZESZKLEŃ,
UMOŻLIWIAJĄCYCH WPADANIE
PROMIENI SŁONECZNYCH

DOM PRZYPOMINA BUNKIER
- wskazuje na schronienie, ale
jednocześnie budzi grozę

ELEWACJE UTRZYMANE
W CHŁODNYCH, NEUTRALNYCH
BARWACH

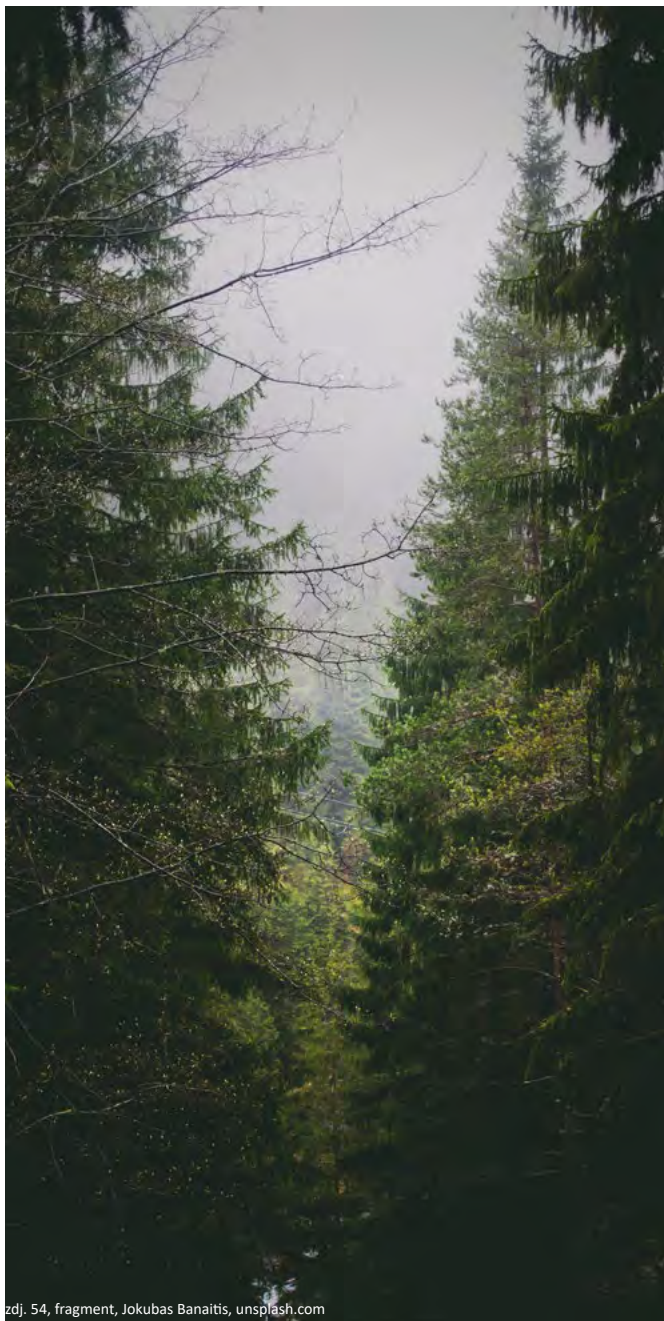
6 WNĘTRZA

Z CZASEM POJAWIAJĄ SIĘ
PRZESTRZENIE MINIMALI-
STYCZNE - działające deprywa-
cją sensoryczną

POKÓJ TERAPII MUSI WZBU-
DZAĆ ZAUFANIE, ALE RÓWNO-
CZEŚNIE RESPEKT

POKÓJ TERAPII TO JEDYNE
MIEJSCE W DOMU, W KTÓRYM
PODKREŚLONA JEST ZAAWAN-
SOWANA TECHNOLOGIA

4.6. REFERENCJE/INSPIRACJE



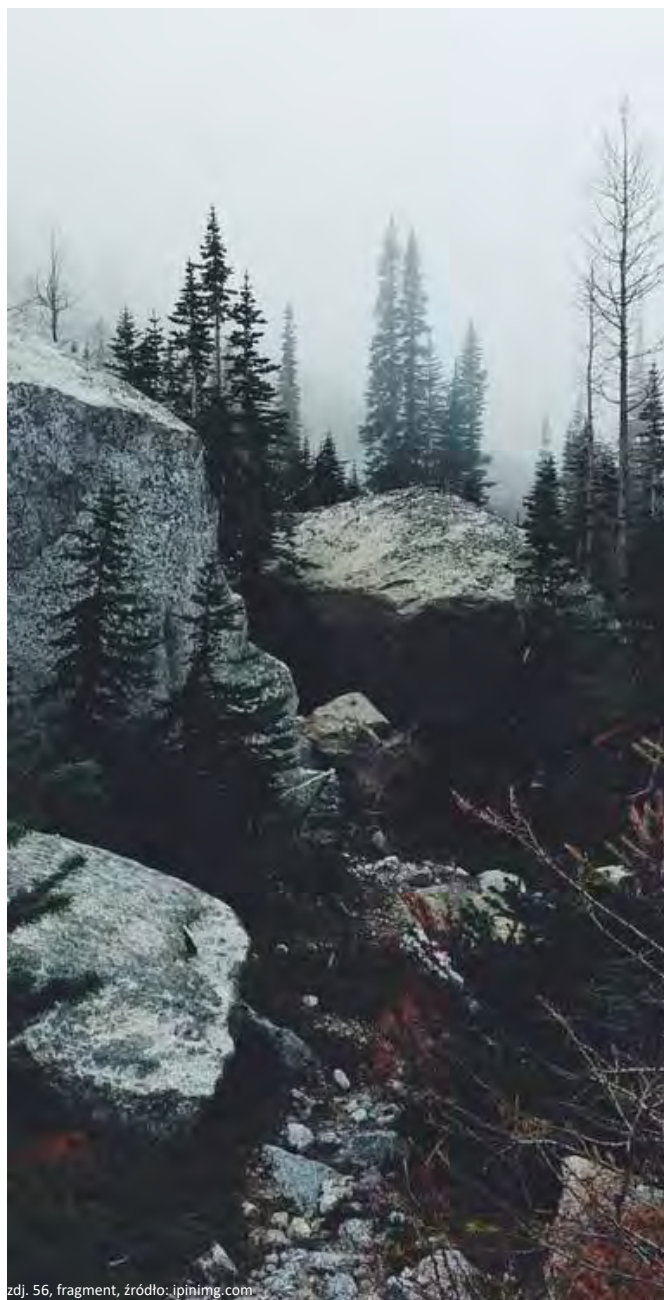
zdj. 54, fragment, Jokubas Banaitis, unsplash.com



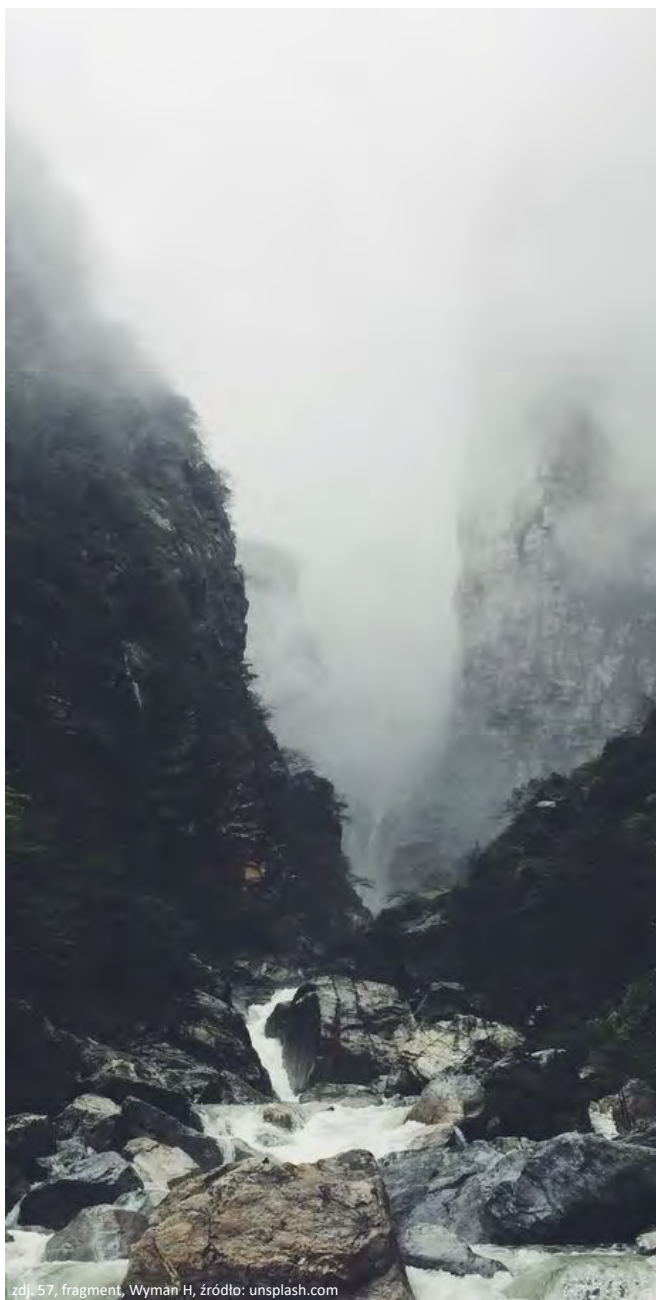
zdj. 55, fragment, Philipp Gamper, źródło: 500px.com



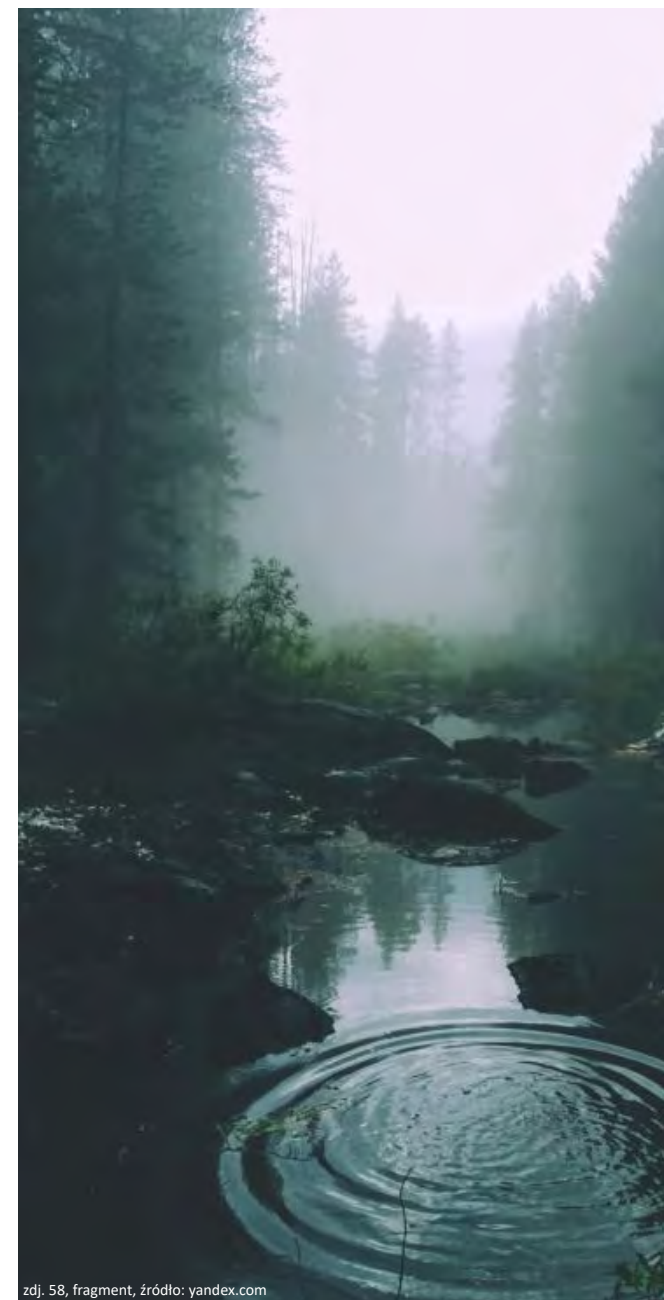
zdj. 56, fragment, Joffre Lake, źródło: 500px.com



zdj. 56, fragment, źródło: ipinimg.com



zdj. 57, fragment, Wyman H, źródło: unsplash.com



zdj. 58, fragment, źródło: yandex.com

ARCHITEKTURA BUDYNKU



zdj. 58, źródło: pinterest.com



zdj. 59, źródło: www.dykeanddean.com



zdj. 60, źródło: www.pinterest.com



zdj. 58, źródło: www.pinterest.com

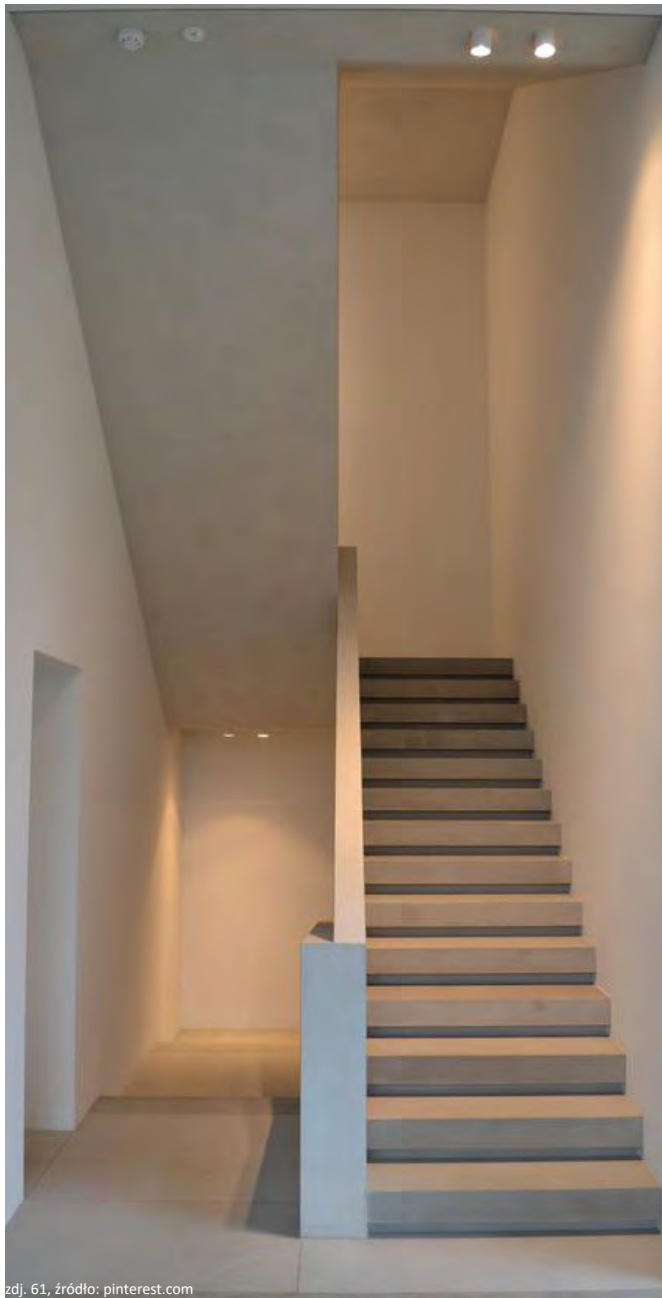


zdj. 59, źródło: www.pinterest.com



zdj. 60, źródło: www.pinterest.com

KORYTARZE



zdj. 61, źródło: pinterest.com



zdj. 62, źródło: pinterest.com



zdj. 63, źródło: pinterest.com



zdj. 64, źródło: pinterest.com



zdj. 65, źródło: www.home-designing.com

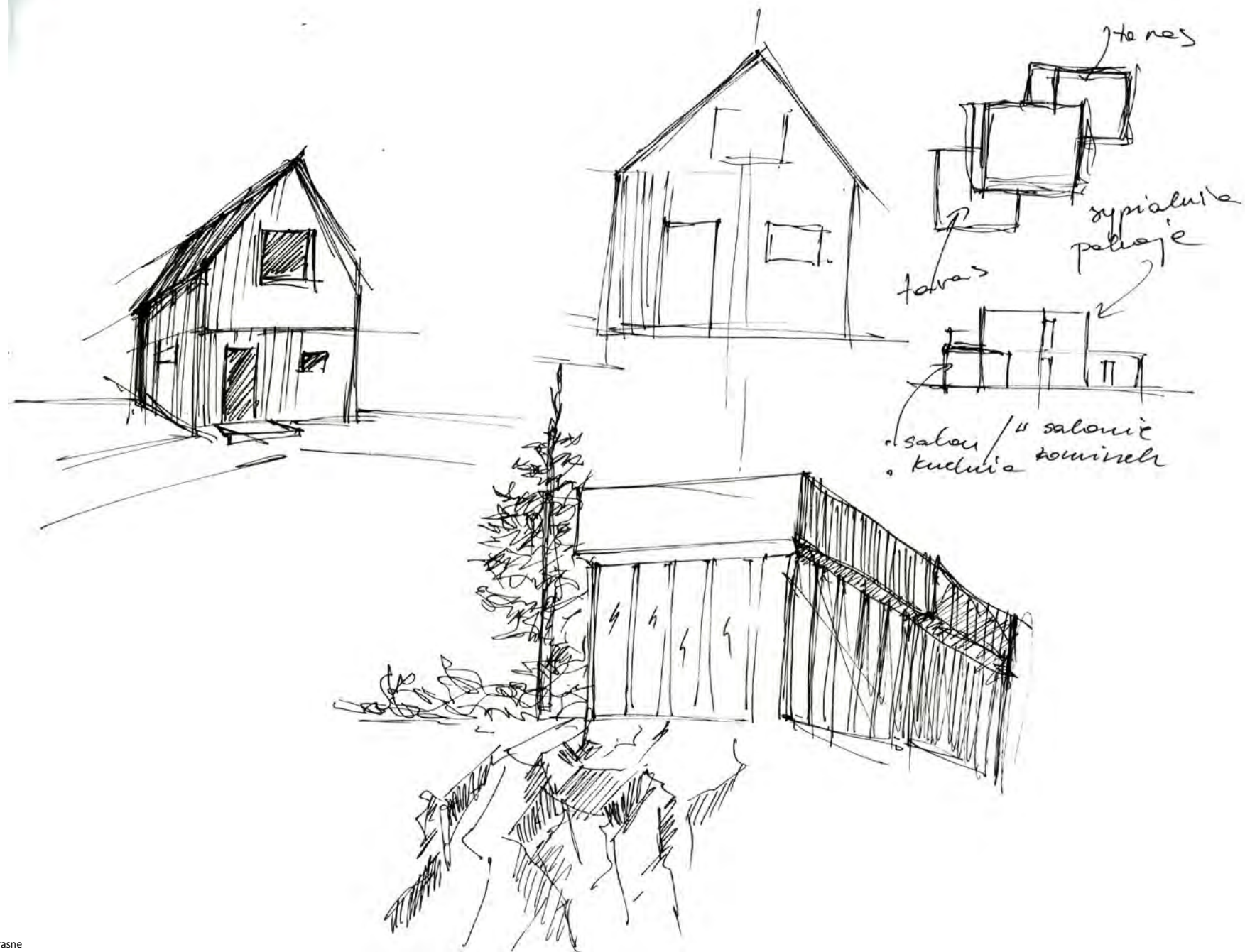


zdj. 66, źródło: www.sidereel.com



zdj. 67, źródło: pinterest.com

4.7. PIERWSZE SZKICE



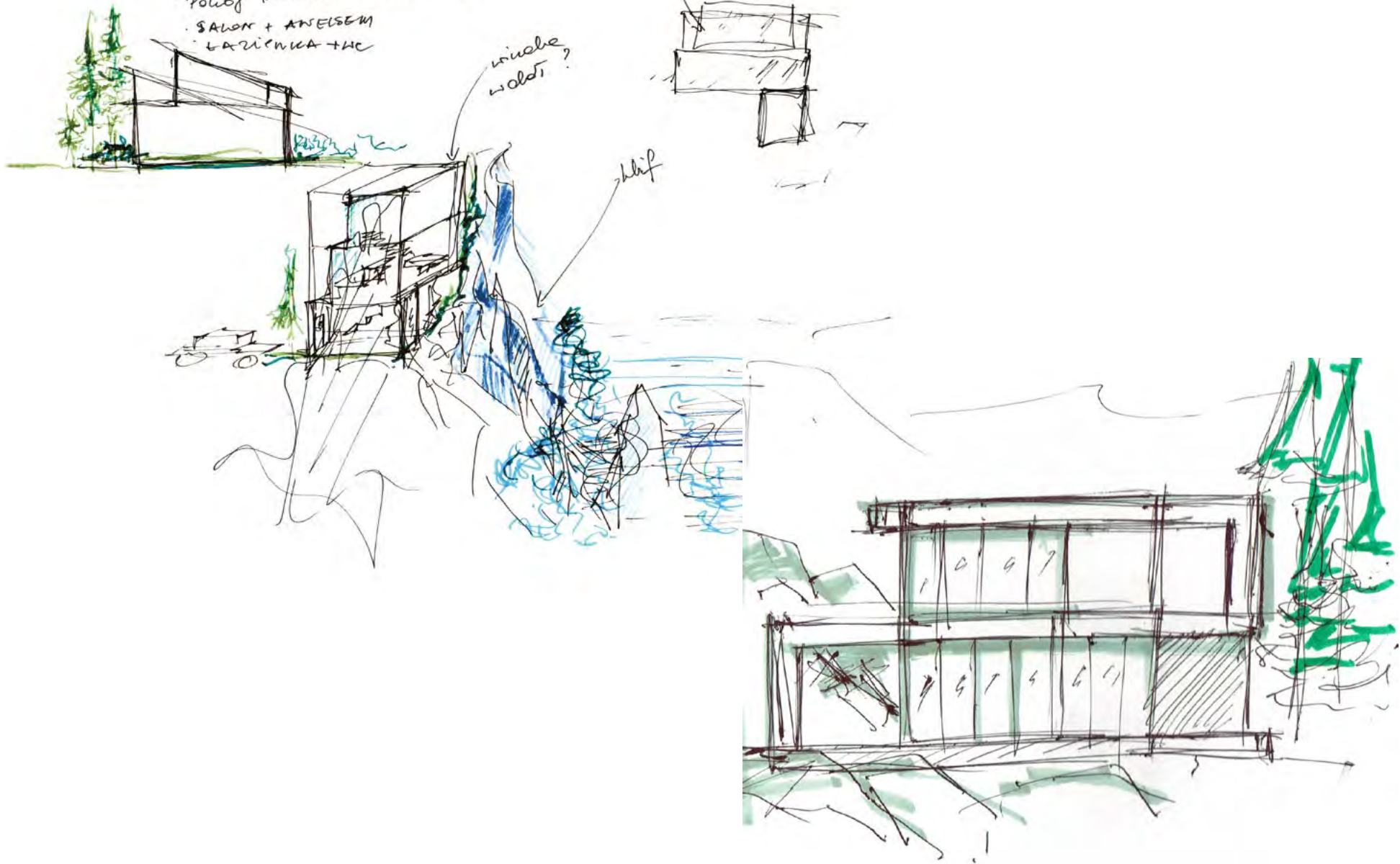
zdj. 67, pierwsze szkice, materiały własne

- POKÓJ DOKTORA + KAZIENKA
- POKÓJ DZIECKA 1 + KAZIENKA
- POKÓJ DZIECKA 2 + KAZIENKA
- SALON + ANEKSSEM
KAZIENKA + HC

elewacja z kurtki!

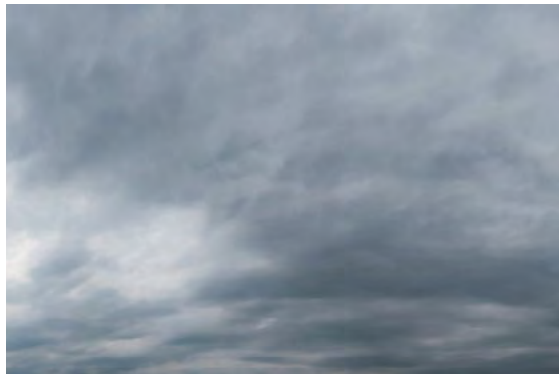
wiele wódt?

klif



zdj. 68, pierwsze szkice, materiały własne

4.8. BRYŁA BUDYNKU – UŻYTE ŚRODKI



ZASADA KONTRASTU I PODOBIENSTWA

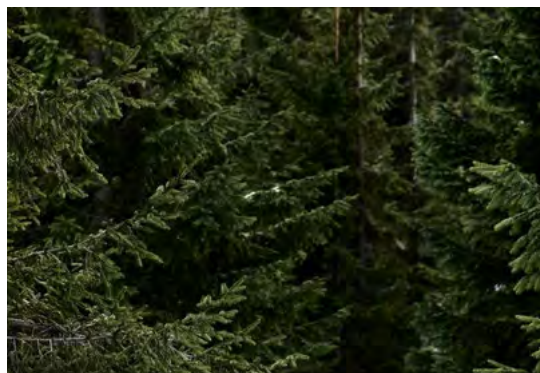
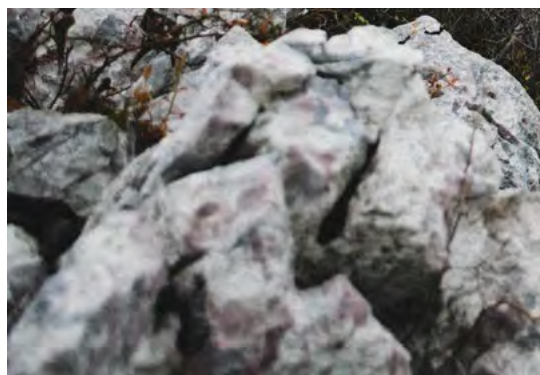
Otoczenie oraz architektura budynku nawiązują do siebie temperaturą barwową oraz kontrastem jasności. Wszystko utrzymane jest w podobnym tonie. Różnica uwypukla się w zastosowanych fakturach. Gładki beton oraz szkło odznaczają się na tle poszarpanych skał, kawałków drzew i strzelistych sosen. Jest w tych elementach kompozycja dynamiczna, która podkreśla napięcie sceny i wywołuje napięcie u widza.

KONTRAST JASNOŚCI I TEMPERATURY

Użyte barwy ograniczają się do chłodnych błękitów i zieleni.

ATMOSFERA SCENY

Bohaterowie przyjeżdżając do domu terapii mają negatywne nastawienie, jest to odwzorowane w poziomie oświetleniu i zachmurzeniu. Środowisko naturalne jest „poszarpane”. Dynamiczne formy gór, skał i lasu otaczają dom niczym forteca zamek.





BRYŁA BUDYNKU – UŻYTE ŚRODKI



ZASADA KONTRASTU I PODOBIENSTWA

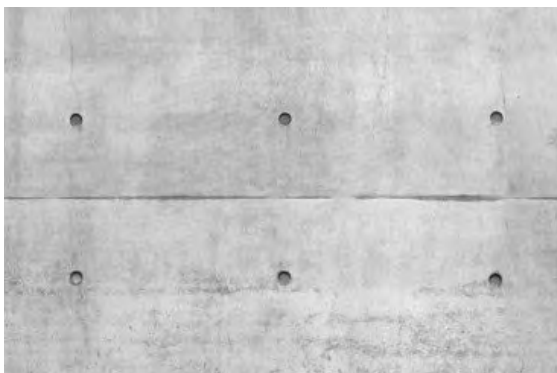
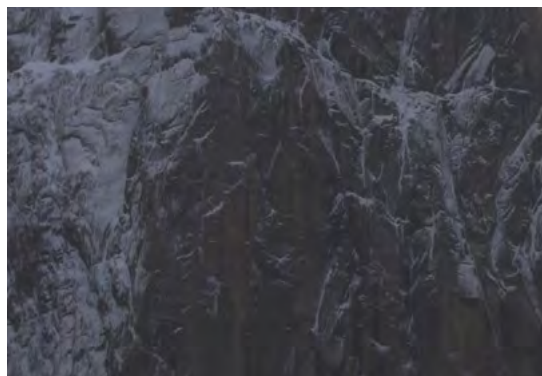
Budynek łączy się z otoczeniem poprzez „wejście” skał w strukturę budynku oraz lustrzane drzwi. Zabiegi podkreślają strefę wejścia jednocześnie potęgując wrażenie „uwięzienia” budynku w podłożu.

KONTRAST JASNOŚCI I TEMPERATURY

Użyte barwy ograniczają się do chłodnych, wypłowiałych brązów i zieleni.

ATMOSFERA SCENY

Naturalne oświetlenie przedziera się przez gęstą warstwę mgły. Budowane jest poczucie tajemniczości i ogólne napięcie wibrujące w śródwisku.





SALON – UŻYTE ŚRODKI



ZASADA KONTRASTU i PODOBIENSTWA

Minimalistyczne wnętrze kontrastuje zarówno z otaczającą je naturą jak i z dodatkami użytymi we wnętrzu. Fakturą tkaniny użytej w kanapie czy fakturą i wzorem na kocu.

KONTRAST TEMPERATURY i RÓWNOCZESNY

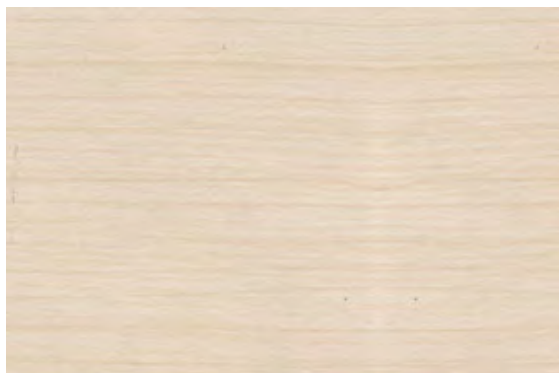
W scenie dominują chłodne barwy, skontrastowane z ciepłymi oranżami pojawiającymi się w obiciu kanapy i płomieniu w kominku. Zastosowane barwy dopełniające (niebieski i pomarańczowy) w montażu uzyskują kontrast równoczesny.

ATMOSFERA SCENY

Będąc we wnętrzu bohaterowie cały czas mają poczucie otaczającej ich „wrogiej” natury. Miękkie tkaniny i ciepłe światło są ich schronieniem, odwołują się do domowej atmosfery i bezpieczeństwa, do tego co znają ze swojego otoczenia. Przytłumione oświetlenie wywołuje w widzu poczucie lęku.

TOROWANIE/KONSEKWENTNE UŻYCIE ŚRODKÓW

Forma koła powtarza się na wielu poziomach np. w kształcie kominka, stolika przy kanapie czy oprawie lampy.





SALON – UŻYTE ŚRODKI



ZASADA KONTRASTU i PODOBIENSTWA

Minimalistyczne wnętrze kontrastuje zarówno z otaczającą je naturą jak i z dodatkami użytymi we wnętrzu. Fakturą tkaniny użytej w kanapie czy fakturą i wzorem koca.

KONTRAST TEMPERATURY i RÓWNOCZESNY

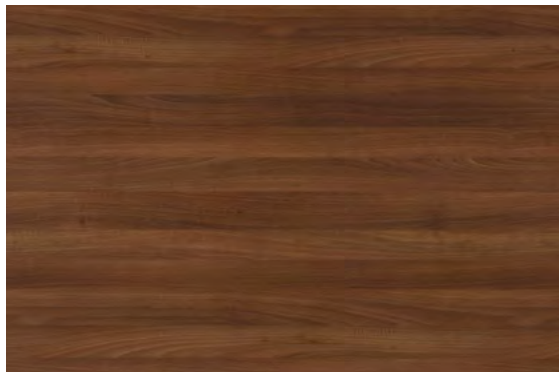
W scenie dominują barwy ciepłe skonstrastowane z zimny otoczeniem i drugim planem klatki schodowej wiodącej na pierwsze piętro do pokoju terapii.

ATMOSFERA SCENY

Wnętrze domu jest przytulne, dominują elementy drewniane, w postaci paneli z jasnej brzozy/sosny oraz wnęka kuchenna wykonana z ciemnego orzecha. Światło w tych przestrzeniach jest ciepłe i przyjazne.

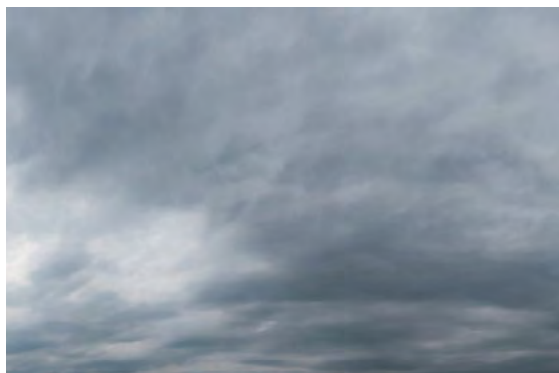
TOROWANIE/KONSEKWENTNE UŻYCIE ŚRODKÓW

Forma koła powtarza się na wielu poziomach np. w kształcie obrazu, oświetlenia w kuchni czy lampie wiszącej nad stołem.





KORYTARZ – UŻYTE ŚRODKI



ZASADA KONTRASTU i PODOBIENSTWA

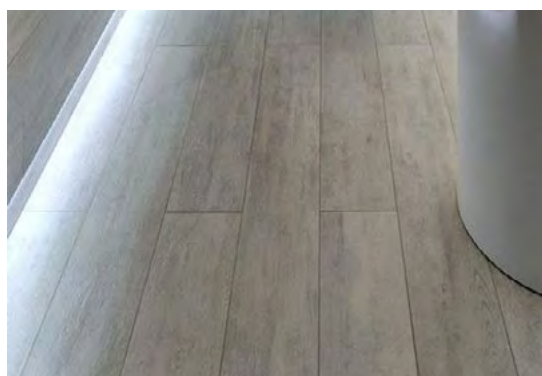
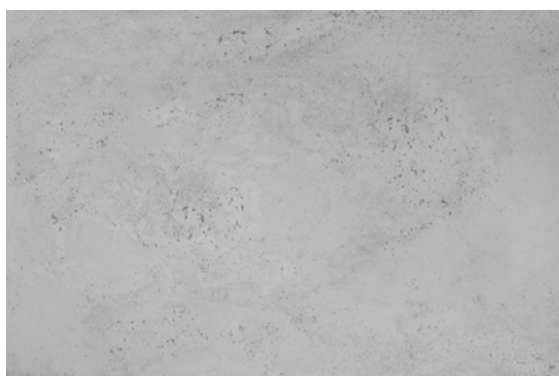
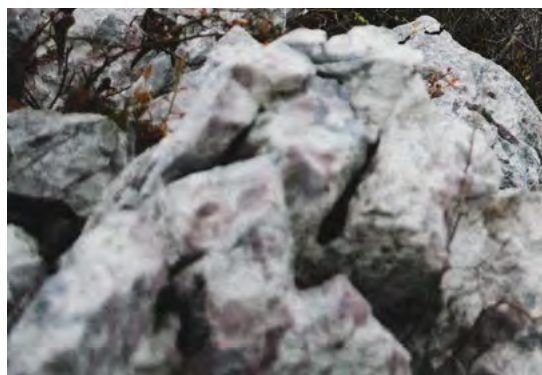
Minimalistyczne wnętrze, gładka powierzchnia korytarza kontrastuje z otaczającą dziką naturą.

KONTRAST TEMPERATURY i JASNOŚCI

W scenie utrzymany jest kontrast temperatury i jasności.

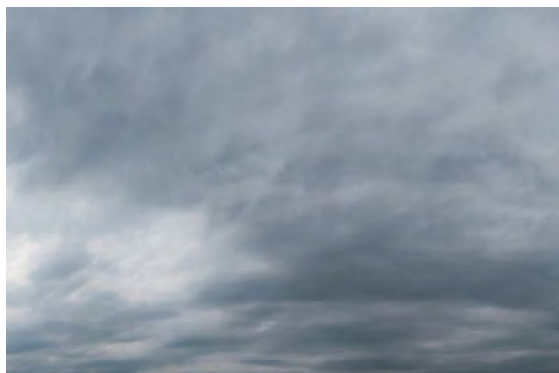
ATMOSFERA SCENY

Środowisko ujęcia jest minimalistyczne, dla podkreślenia napięcia występującego w scenie pełnej emocji i dramatu. Zastosowana deprywacja sensoryczna wzbudza lęk zarówno u bohatera sceny jak i oglądającego.





KLATKA SCHODOWA – UŻYTE ŚRODKI



ZASADA KONTRASTU i PODOBIENSTWA

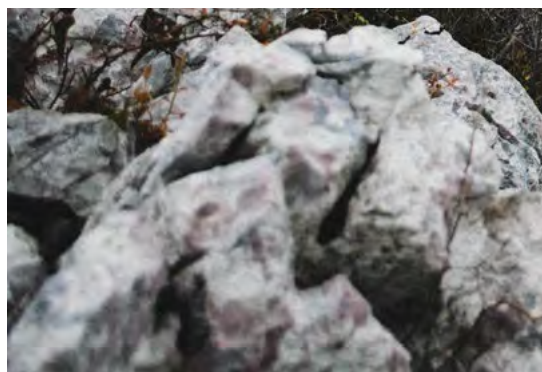
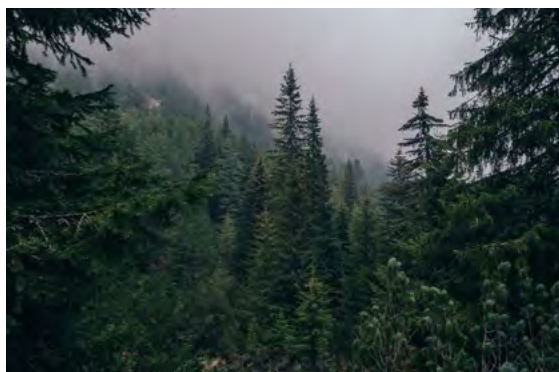
W ujęciu dominuje beton. Minimalistyczne wnętrze, gładka powierzchnia korytarza kontrastuje z otaczającą dziką naturą.

KONTRAST TEMPERATURY i JASNOŚCI

W scenie utrzymany jest kontrast temperatury i jasności.

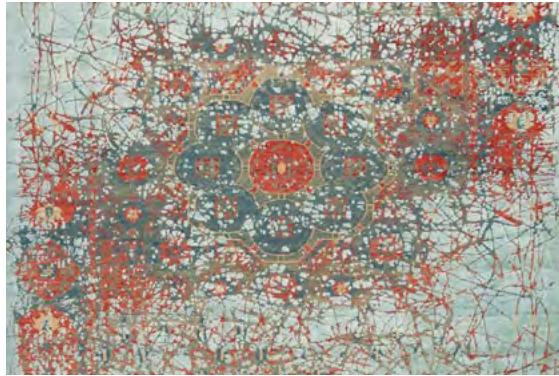
ATMOSFERA SCENY

Środowisko ujęcia jest minimalistyczne, dla podkreślenia napięcia występującego w scenie pełnej emocji i dramatu. Ściany są ciężkie, trzymają bohatera w uwięzieniu. Zastosowana deprywacja sensoryczna wzbudza lęk zarówno u bohatera sceny jak i oglądającego.





POKÓJ TERAPII – UŻYTE ŚRODKI



ZASADA KONTRASTU I PODOBIENSTWA

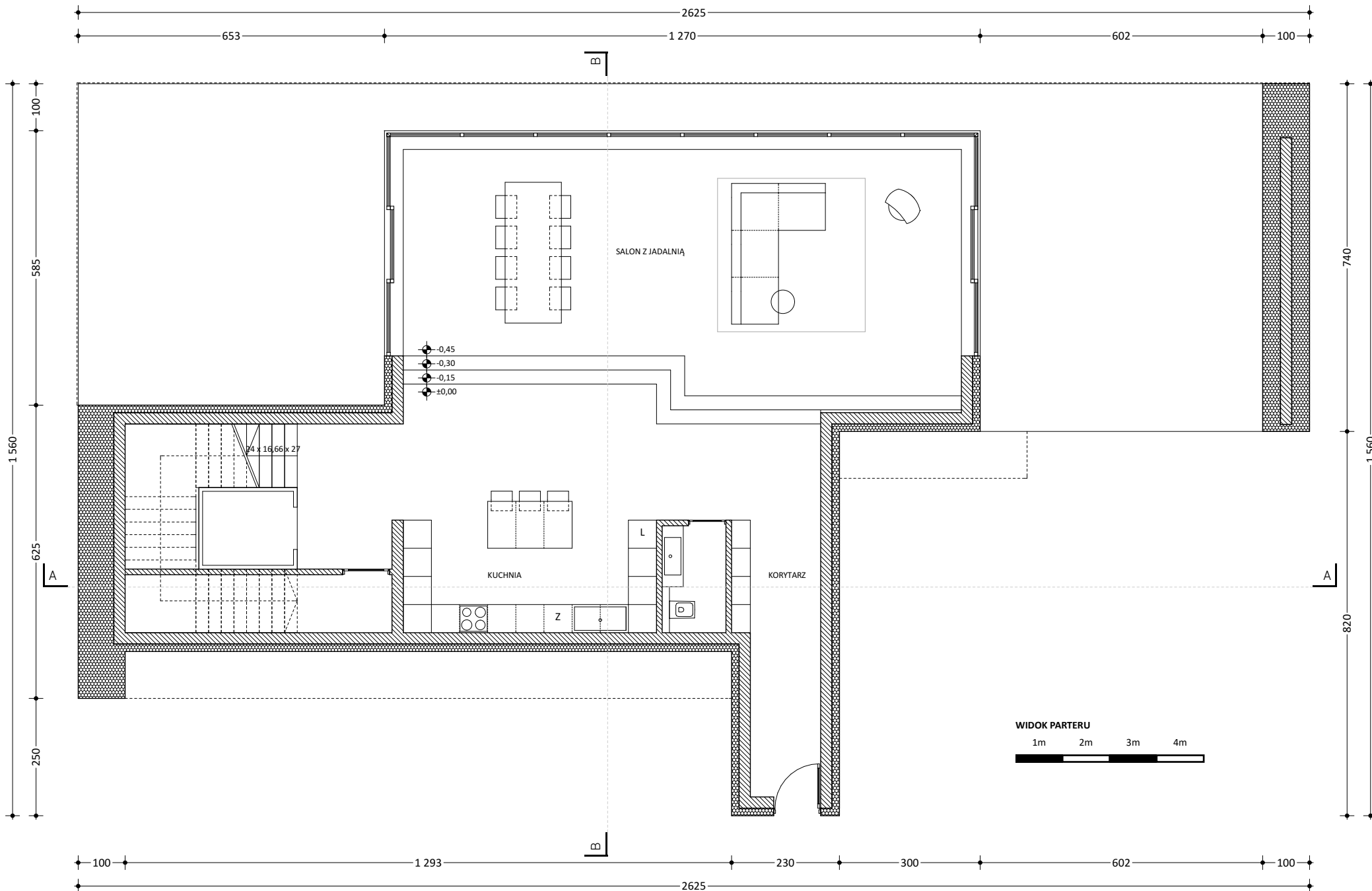
Wnętrze utrzymane jest w spójnej ciepłej kolorystyce, w kontraście do ekranu ELI, który występuje w chłodnych błękitach oraz dywanu, na którym znajduje się „dramatyczny” czerwony wzór, przypominający rozlaną krew.

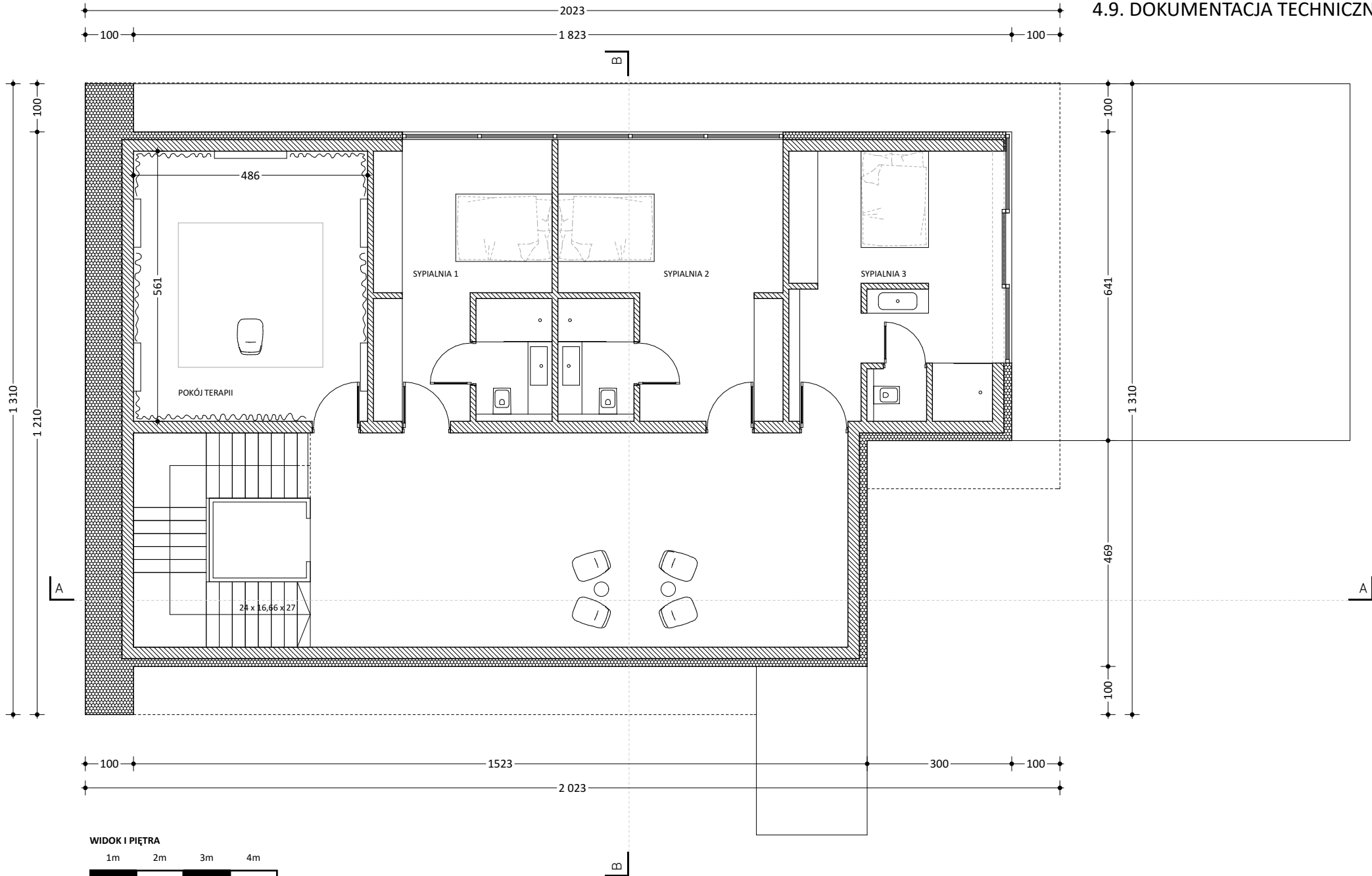
ATMOSFERA SCENY

Pokój terapii ma z założenia wzbudzać zaufanie, ale jednocześnie podkreślać wagę sytuacji bohatera, który się w nim znajduje. Poprzez ustawienie fotela na przeciwko ekranu otrzymujemy hierarchię jaka tworzy się w sytuacji przesłuchania. Brak światła dziennego zastąpiony jest świetlistymi lightboxami. Całość wnętrza wypełniają miękkie tkaniny w ciepłych barwach. Jedynie wzór na dywanie podkreśla niepokój w scenie.





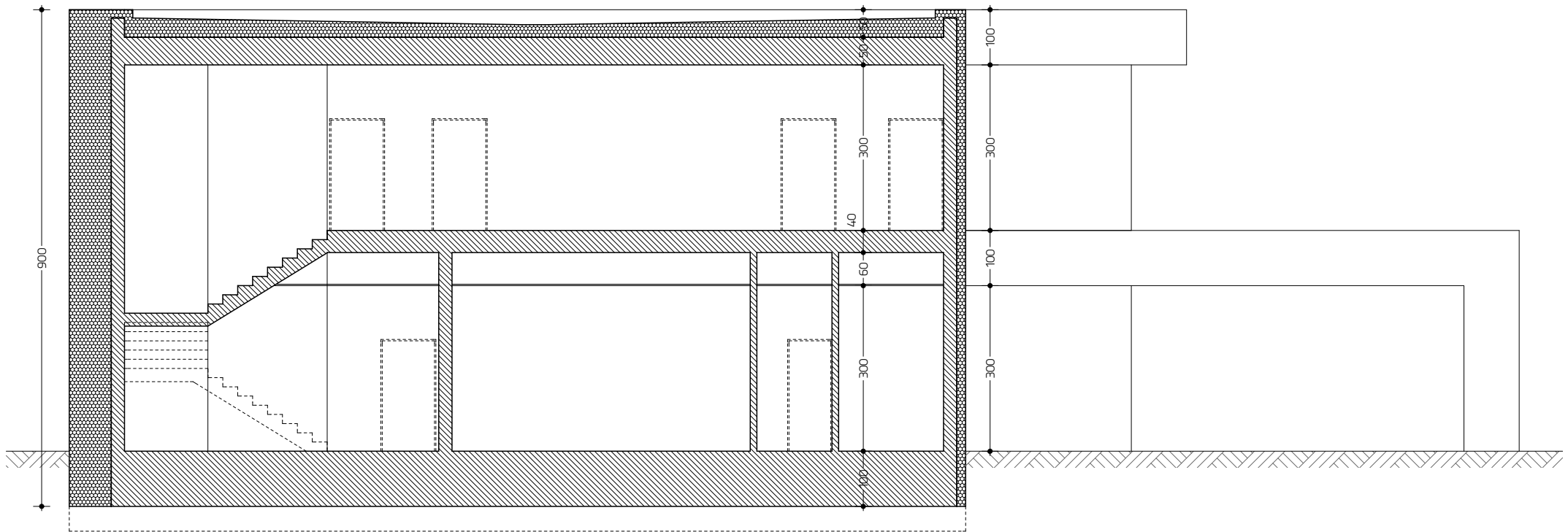




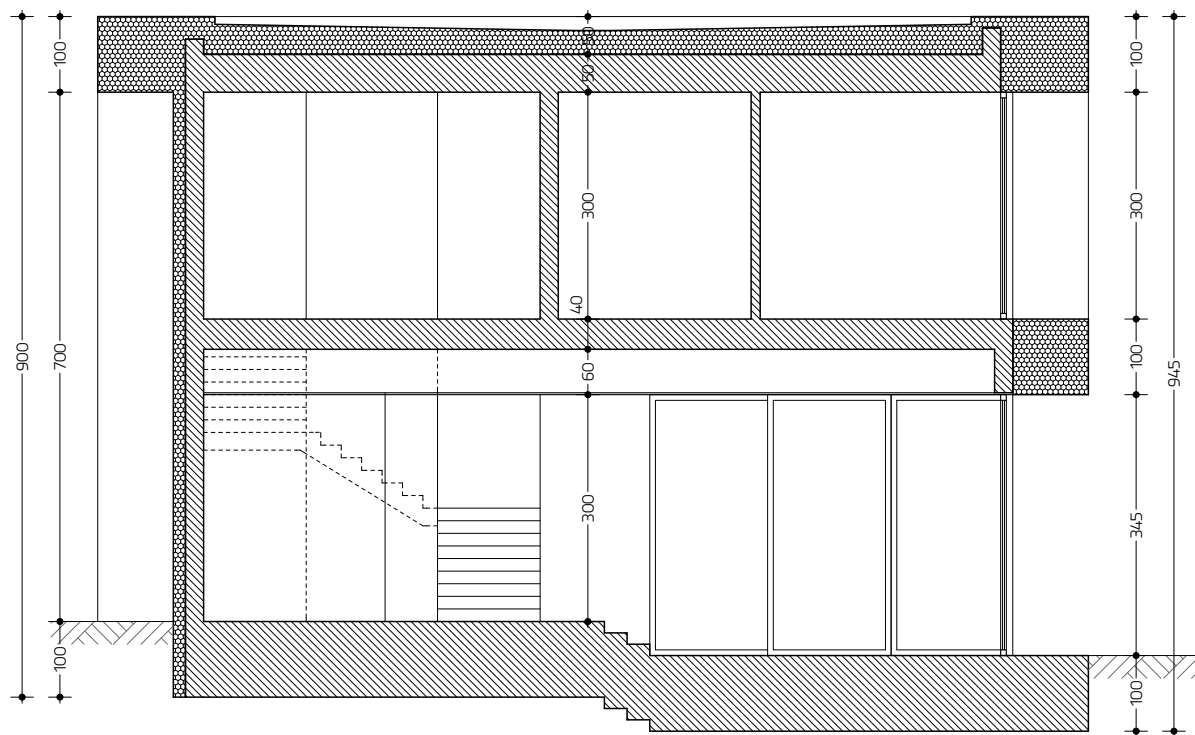
WIDOK I PIĘTRA



PRZEKRÓJ A-A



PRZEKRÓJ B-B



PODSUMOWANIE

Istotą twórczości jest odciskanie indywidualnego piętna w każdej stworzonej przez siebie rzeczy. By nie skazywać swoich wizji na samotność, izolację czy niezrozumienie należy odwoływać się do uniwersalnych prawd i wzorców. I tak zarówno projektując wnętrza bezwzględnie należy zaspokoić funkcjonalne potrzeby użytkowników, tak samo tworząc scenografię filmową nie można zatracić się w artystycznej wizji, ale należy wziąć pod uwagę percepcję odbiorcy i jakość jego doświadczeń.

Wyjście poza ramy swojej dyscypliny pozwala osiągać takie efekty. Wzbogaca treść danego utworu, wyposaża w nowe znaczenia i wartości. Pozwala użytkownikowi i odbiorcy odkrywać dzieło na wielu poziomach, które wychodzi poza ramy kinowego ekranu i zostaje z widzem na dłużej. Zaczyna funkcjonować w nowej czasoprzestrzeni.

Zaprezentowany projekt wnętrza budynku terapii rodzinnej do filmu *The Program* jest tylko namiastką możliwości jakie drzeją się na styku architektury wnętrza, scenografii filmowej i psychologii środowiskowej. Ich głębszy rozwój i powiązanie pozwoli nie tylko dostarczyć widzowi niezapomnianych wrażeń podczas seansu, ale wyposaży twórców w aparat narzędziowo-pojęciowy, dzięki któremu będą mogli się sprawniej komunikować uzasadniając swoje wybory projektowe.

ELA | CAMERA 012

 **REC**



00:00:00



BIBLIOGRAFIA

1. W. Kandynski, *Punkt i linia a płaszczyzna*, przekład S. Fijałkowski, Warszawa, Państwowy Instytut Wydawniczy, 1986,
2. P. Sztabińska, *Życie w obrazie. O koncepcji malarzkiej Wassilego Kandinsky'ego*, źródło: <http://hdl.handle.net/11089/22799>, 2016
3. F. Jalowski, *Gabinet Doktora Caligari*, źródło: https://www.film.org.pl/prace/dr_caligari.html, Klub Miłośników Filmu, 30 czerwca 2009
4. Collative Learning, *Film psychology THE SHINING spatial awareness and set design*, źródło: <https://www.youtube.com/watch?v=0sUIxXCCFWw>, 2011
5. B. Block, *Opowiadanie obrazem. Tworzenie wizualnej struktury w filmie, telewizji i mediach cyfrowych*, przekład M. Kuczbajska, Warszawa, Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2014
6. H. Zettl, *Sight, Sound, Motion: Applied Media Aesthetics*, Sixth Edition, tłum. Katarzyna Lewoc, Kanada, Wadsworth Cengage Learning, 2011
7. A. Sloan, K. Gwynn, *Kolor we wnętrzach*, red. B. Syczewska-Olszewska, tłum. B. Leska, Londyn, Warszawa, Wydawnictwo Wiedza i Życie S.A., 2001,
8. D. Arijon, *Gramatyka języka filmowego*, Warszawa, Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2015
9. R. Syska, *Początki kina amerykańskiego*, w: *Historia kina. Tom 1. Kino nieme*, T. Lubelski, I. Sowińska, R. Syska (red.), Kraków, Universitas, 2012,
10. V. LoBrutto, *The Filmmaker's Guide to Production Design*, New York, Allworth Press, 2002
11. A. Starski, I.A. Stanisławska, *Scenografia*, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2013
12. A. Bańka, *Społeczna Psychologia Środowiska*, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2002
13. Paul A. Bell, Thomas C. Greene, Jeffrey D. Fisher, Andrew S. Baum, *Psychologia środowiska*, tłum. Harcourt, red. Maria Lewicka, Gdańsk, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, 2003
14. Crusco A.H., Wetzel C.G., *The Midas touch: the effects of interpersonal touch on restaurant tipping*, *Personality and Social Psychology Bulletin*, 10,1984, s. 512 – 517
15. A. Mehrabian, J.A. Russell, *An Approach to Environmental Psychology*, Cambridge, MIT Press, 1974
16. Z. Szparkowski, *Humanizacja architektury*, Warszawa, Wydawnictwo Arkady, 1974
17. J. Kovacs Silvis, *January Online Focus: Patient Experience*, źródło: <https://www.healthcaredesignmagazine.com/trends/january-online-focus-patient-experience/>
18. J. Bil, *Współczesne projektowanie obiektów służby zdrowia oparte na dowodach naukowych*, czasopismo *Przestrzeń i forma*, ,22/1_2014
19. S. Medina, *The Story of Maggie's Centres: How 17 Architects Came to Tackle Cancer Care*, źródło: <https://www.archdaily.com/498519/the-story-of-maggie-s-centres-how-17-architects-came-to-tackle-cancer-care>

STRONY INTERNETOWE

www.film.org.pl
www.youtube.com
www.slashfilm.com
www.hollywoodreporter.com
www.healthcaredesignmagazine.com
www.archdaily.com
www.maggiescentres.org
www.pinterest.com
www.500px.com

STRESZCZENIE/ OPIS PRACY PROJEKTOWEJ

INTRODUCTION

english version

Any information that reaches us through the stimulus is important for our brain, because it is processed by it and leaves a mark on its neuronal system. Whether the signal comes from an event in our real life, or is the content we watch on the screen, the stimulants acting on us are the basis for the creation of algorithms of our behavior and way of thinking. They can trigger a specific reaction in the human body. This type of stimulus also includes shapes, colors and compositional arrangements that are recognized by the sense of sight and touch. Until recently they were subject to only aesthetic verification. With the development of psychology, neuroscience and cognitive science, their deeper impact on the human and its brain was discovered, thus deepening the knowledge of the impact of the built environment for its users. The knowledge gained from these areas is the starting point for consideration in this work. Both the profession of interior architect and film set designer are very complex activities, not only due to the fact that the physical aspects of the created world are combined, but above all because of the power of the environment on the recipient. The perspective of looking at the designers-creators as they effect on the psyche of viewers or users requires the extension of the analysis on the fields of brain research and the characterization of specific tools of visual impact.

The space appearing in the film, often it is a representation of reality in which the tools of visual impact are consciously used in a cropped image. The stimuli in it are under the control of the produc-

tion designer, the dop and the director, and their impact is more predictable. The film space not only has to refer to what the viewer knows, but it must be constructed under the narrative of a film, modified along with the development of history and the transformation of heroes. It's task is to emphasize and heighten information important for creating emotions in the viewer. In the real space, however, the criterion runs over specific functionality, user's guidelines and inevitable laws of physics prevail. How to combine these two types of perception, so as not to fall into empty artistry in an original film creation, and maintaining the known and real features of space, while not losing the additional power of the message that lies in the space of the stage design? Answers to these questions lead the questioner to search for values common to both fields. In my opinion, to find them one should definitely go beyond the scope of their current practice and leading discipline. It is fascination with the complexity of the subject that prompted me to take up the subject of my doctoral dissertation, in which I combine creating space for the needs of film in the context of its psychological impact.

The basis of the project work is the scenario of director Piotr Ryczek to a science fiction film entitled *The Program* and a fragment of the world depicted in it regarding the space of a family therapy home. The overriding goal of the real therapeutic space is to support the healing process. When creating this type of film space, the key will not only be the mapping of existing solutions but the construction of space supporting the dramaturgy of history.

In the following chapters, I will individually present the individual issues that make up the process of creating a project. The description of isolated themes will allow to emphasize the superior characteristics that condition their essence.

In the first chapter I will present the aspects defining the tools of visual impact - elements present in every image we see, both real and virtual. The second chapter will be entirely devoted to the work methodology of the production designer. In the third chapter, I will explore the rules of creating the interior architecture of therapeutic spaces. The final analysis of the above issues will be the fourth chapter, in which I will synthesize and confront the conclusions that I will present in the conceptual interior design of the family therapy building for the film directed by Piotr Ryczko - *The Program*.

Taking into account the pace of technological changes, I must point out that this the study only concerns the representation of two dimensional and does not include the development of production in the virtual reality technique.

IDEA

Nowadays, we have two progressive tendencies. On the one hand, due to the accelerating pace of life resulting from technological progress, there is a widespread misation. Experts from given fields in search of new discoveries or simply realizing their professional practice due to lack of time close themselves to knowledge from other industries.

On the other hand, the growing need for a holistic understanding of the world drives us to conduct research in multidisciplinary teams, on interdisciplinary and transdisciplinary topics.

The subject of this work is a reflection of my direct professional experience as an interior designer and film set designer, as well as the theoretical search as an academic teacher. Working on creating a functional and aesthetic side of the place of the commission in the first role and translating the director's vision into the visual language in the second one always brings me to the question of the appropriateness of the means used.

The traditional point of view on architectural design favors the architect's intuition, while minimizing the role of other sources of the human factor. This leads to discrepancies between those who design the environment and those who use them. Modern and a conscious approach to these issues includes work in multidisciplinary teams and knowledge from many fields. The idea behind the work is, first of all, the desire to show the interdependence between architecture, psychology and the creation of a film image of dependence, how

individual areas can complement each other. In this study I will combine aspects of three areas: interior architecture, film set design and environmental psychology.

PROJECT DESCRIPTION

english version

To conduct project assignment in correct way, on the basis of thesis made in the preface and issues show in the previous chapters there have to be made some basic assumptions.

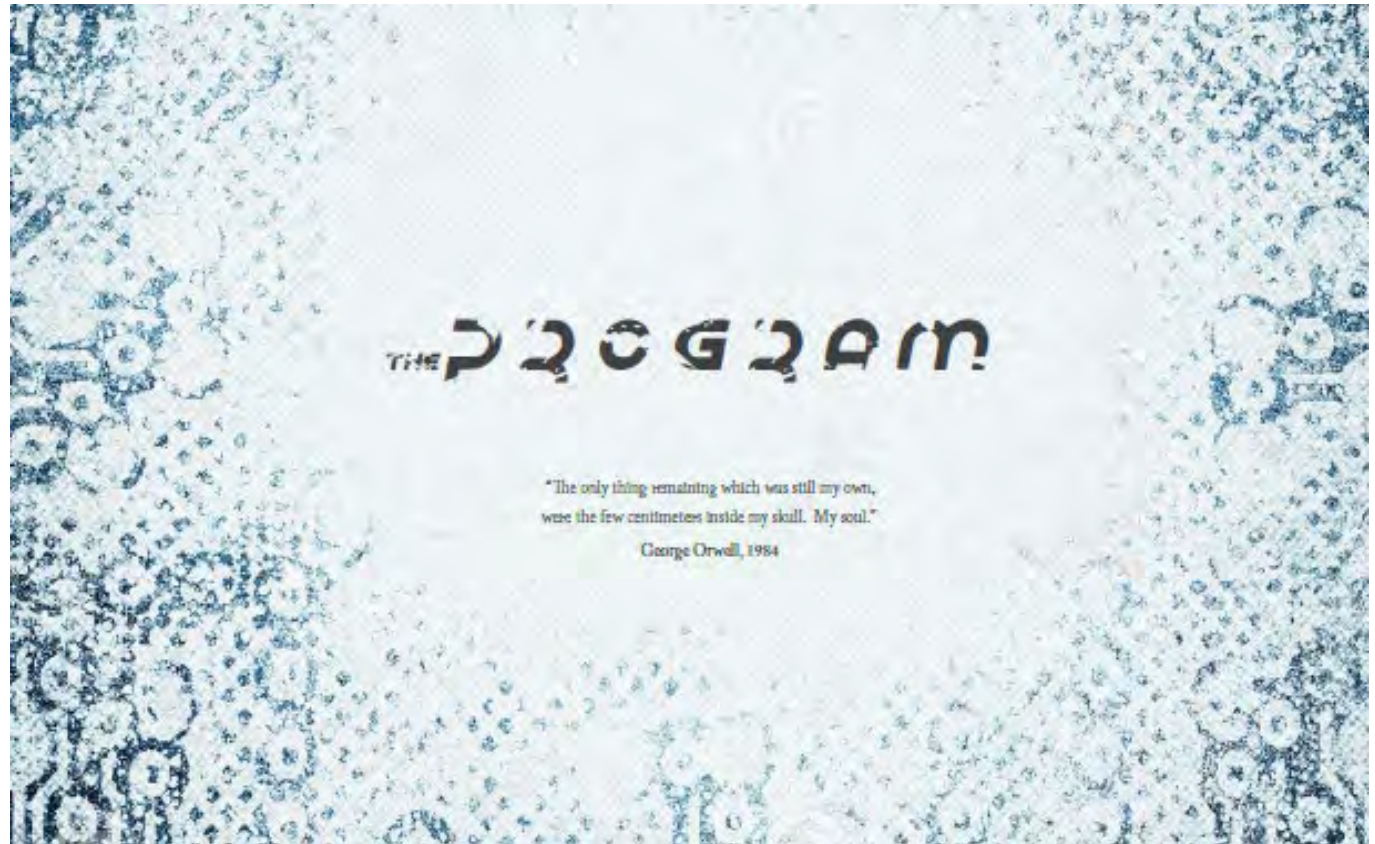
In the process of creating filming space, there is a lot of variables which shall be considered. In this case study, to highlight particular means of this project, they shall be minimised. Budget could be the main factor which can restrict imagination and vision of the authors in meaningful way. It conditions the decision, if particular space can be created in studio or by adapting existing location. I decided to assume unlimited budget, so I could realise „perfect” project, for the sake of the story. Next chapters will guide the reader only through necessary stages. There will be introduced: concept of the story, director point of view, information included in the script, chosen references, first sketches and the final conceptual project with addition of reasons behind project decisions. Excluded will be: work with scale model, storyboard, examination of camera angles.

Taking under consideration the technical and executive aspects, object would be built in film studio. For exterior photos there would be used a scale model, for interior - separate built rooms with moving walls. Whole concept would require using visual effects and computer generated image.

STORY OUTLINE

The action of The Program film is set in Poland. Political situation isn't closer introduced but along with the development of the story, viewer can assume that machines fitted out with AI took over the planet. Their superiority over fallible human can be seen on every step. Colloquial name of the machines are „The Gifted”. Robots are in control of every more important jobs and positions on the planet - everything to care about civilization development. Humans are treated as a lower category species, which makes mistakes and is driven by emotions. In the city landscape You can find signs of human rebellion, poverty, filth, chaos but also many homeless people. Despite the huge technological advancement, which led to taking over the world by it, landscape changed only a little bit. Only by the way some devices are working and holograms, viewer can observe civilization change. Other elements function as nowadays. In such landscape are placed our protagonists - Wiskirski's family - Jan, Mia and their son Kamil. Couple is in separation, but still taking care of their only son. Kamil is a very sensitive and emotional boy. He is going to the, so called, „mixed school”, where children of human and The Gifted are attending to. We met the family in the tough situation. Mia and Jan just learnt that their son hit one of the Gifted's boy. Because every children is monitored, has its own file and its behaviour is analyzed in the context of its future - Kamil is endangered. Treatment is ordered, otherwise the system will predict that Kamil will be more and more violent in the future and danger to society. To contradict that school's prin-

cial send family to weekend therapy. Jan supports the idea. Mia is very ill orientated, but after longer consideration, she decides there is no other choice. Therapy house is placed high in the mountains, surrounded by forest and rocks, where cell phones doesn't work. Story begins to build up, when on place family finds out that therapy will be made by ELA - AI, which phisycally exists only as a voice and camera system. Therapy house is the main location in the movie, where most of the action will take place, that is why I chose it as main theme of my doctoral dissertation.



zdj. 40, graphic from *The Program* film, by Piotr Ryczko

DIRECTOR'S GUIDELINES

Piotr Ryczko is a graduate of Łódzka Szkoła Filmowa, who in 2016 made materials for his full-length debut. He asked me to cooperate on the early stages of the script. On the first meeting he show me his vision of the film with much details and guidelines about how the therapy house should look like. First reference was „Chata pod rysami” - existing location which was very inspiring for him, with proper vibe and exterior color scheme. Second reference was keeping the atmosphere of film - thriller with elements of science fiction. Very important for him was a feeling of secrecy, oppression, enclosure, isolation and visual building up the story which will translate to the therapy building's look.

minimalism

I add, that interior would look great if it would have color scheme similar to exterior of „Chata pod rysami”

Which is extraordinary...

Cold, dominant surfaces, with single yelling accents in red/black color..

frigid surfaces, almost like metal (...)

in additon we have to build tension, it's a thriller movie(...)anxiety feeling...technocratic world which imprisoned and muffled voice of single entity..

There is also one more important thing... We have to feel (at least subconsciously) that those walls are impenetrable for protagonists.. Lots of narration will be based on characters enclosed in the separate rooms.. That's why we have to feel that there is no frailty in walls/doors..if there would be interiors with wooden walls, I would have a problem with trustworthiness of the concept..

And with palette and materials I would go to create more anxiety..

And the challenge for You would be to create such an interior which is „real”, in which the viewer would believe.. So We can move away a bit from the



photo. 1



photo 2

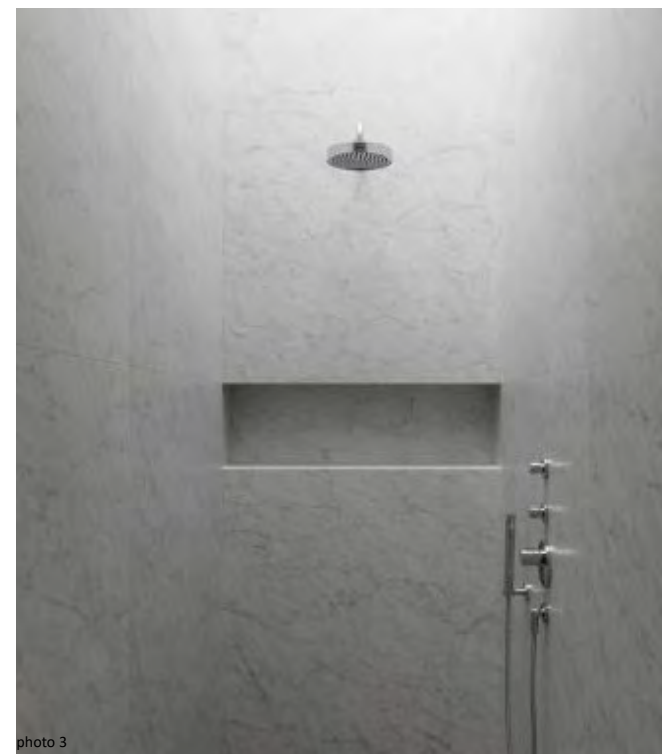


photo 3



photo 4, by Piotr Ryczko

*But still
not to create here some theatrical stage
more likely a place which people can live in/stay in.*



photo 5, by Piotr Ryczko

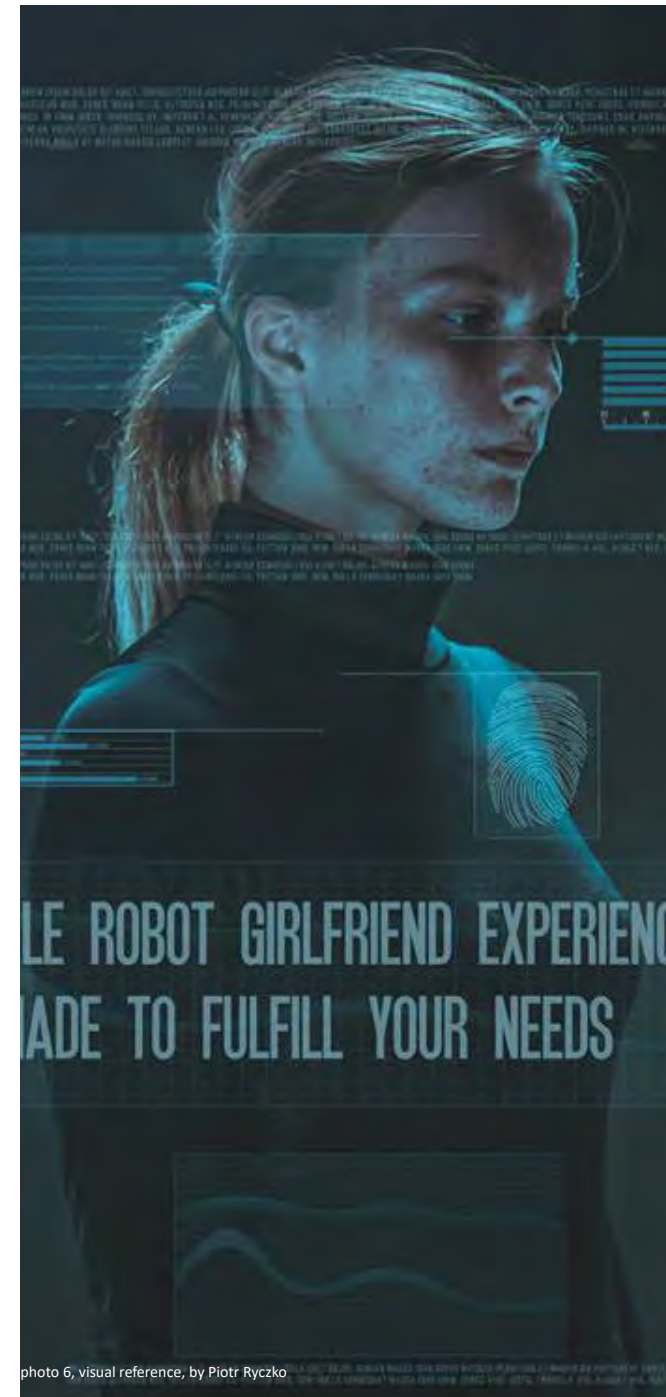


photo 6, visual reference, by Piotr Ryczko

PROTAGONISTS PRESENTATION

MIA, age 34



photo 7, by Piotr Ryczko

Profession - psychologist, specialist in group therapy. Degraded by system. We met her in situation in which she loses her job as a cleaning lady in supermarket. She is against the „metalheads”, as she calls people equipped with AI. She cheated on her husband. She shares care over her child, but she is in separation with her husband or after divorce.

JAN, age 35



photo 8, by Piotr Ryczko

Employee of jobcentre. He is obsessed into the Gifted. He admires their skills and infallibility. He thinks people are a lesser species and he doesn't hide it. He thinks that AI is salvation for people. After his wife cheated on him, he left his family. He helps with the child, but he doesn't live with his family.

KAMIL, age 11



photo 9, autor by Ryczko

Type of sensitive boy. He attends to mixed school for humans and the Gifted. He acts violently. He transfers his fears into weird actions, for ex.: constant writing of the binary codes on the piece of paper. His future is endangered. He lives with his mom, with which he has better contact with. He stands his father, but with his presence he always reminds him of his absence and leaving the family.



photo 10, source: www.foto-szop.pl/kamera-samsung-gear-360-p-33361.html

ELA

Artificial Intelligence. It runs the therapy in house „Odnowa” („Renewal”). It is convinced about its infallibility. It manipulates its patients to gain desired conclusions. It has a gentle female voice, but it doesn't appear as a physical character. It talks to patients through the speakers, observe by the camera system located in the whole house.

ASSUMPTIONS RESULTING FROM THE SCRIPT

Undermentioned assumptions results directly from the contents of the script, analysis of particular scenes and interactions occurring between characters.

1

SURROUNDINGS

PLACE IN THE MOUNTAINS

INACCESSIBLE PLACE

NO SIGNAL

2

BUILDING ARCHITECTURE

BUILDING BLENDED
IN LANDSCAPE

TWO FLOORS BUILDING

3

INTERIORS

HOMELY VIBES
(coffee waiting for newcomers)

LIVING ROOM CONNECTED

WITH KITCHEN

3 BEDROOMS

THERAPY ROOM

CORRIDORS

4

ELA

ARTIFICIAL INTELLIGENCE
SEES ALL AND ANALYZE
THROUGH THE CAMERA SYSTEM
LOCATED ALL OVER THE HOUSE

THERAPEUTIC SESSIONS PER-
FORMS INDIVIDUALLY
OR IN GROUP IN SPECIAL ROOM

5

PROTAGONIST'S EMOTION

FAMILY IS FORCED TO
TAKE PART IN THERAPY

MIA AND KAMIL HAVE ADVERSE
MIND-SET TOWARDS THE PLACE
OF THERAPY

JAN PIN ONE'S HOPES ON
THERAPY
WITH EVERY DAY EMOTION GROWS,
AND WITH IT GROWS DISTRUST
BETWEEN PROTAGONISTS

ASSUMPTIONS RESULTING FROM THE PROJECT DECISIONS

Undermentioned assumptions represents collection of the chosen tools, used to visually affect to create the project, having indications in information gathered in the script, information given by the director and own think through.

1 RATIO OF THE IMAGE

16:9
TV FORMAT

2 SURROUNDINGS

NATURA ROBIĄCA WROGIE
WRAŻENIE

ATMOSFERA POŚĘPNA -
odzwierciedlenie w świetle i
pogodzie

3 ELA

THE SHAPE OF A CIRCLE OR
A SPHERE MULTIPLIED IN EVERY
SCENE AS A REPRESENTATION
OF CONSTANT AI WATCHING

4 USED CONTRASTS

- contrast of temperature
- contrast of brightness
- simultaneous contrast

5 BUILDING ARCHITECTURE

MODERN STYLE, FLAT ROOF,
FITTED WITH GLASS TO
ACQUIRE SUNLIGHT

HOUSE REMINDS OF BUNKER
- it appears as a shelter but
also is intimidating

ELEVATIONS KEPT IN FRIGID,
NEUTRAL COLORS

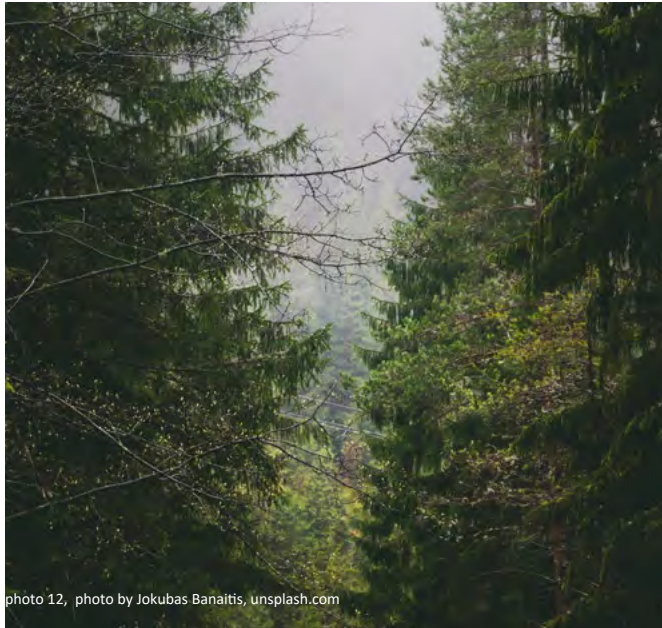
6 INTERIORS

IN TIME MINIMALISTIC
SPACES APPEAR
- acting with sensorial
deprivation

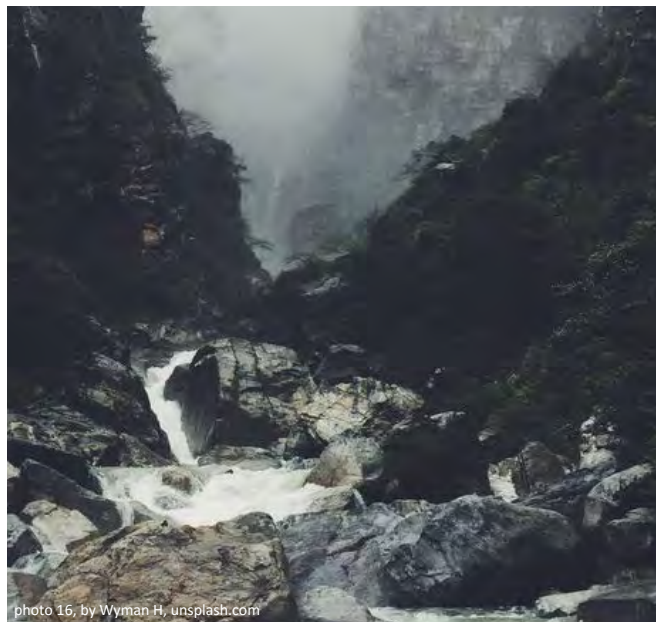
THERAPY ROOM HAS TO ENGAGE
TRUST, BUT ALSO RESPECT

THE ROOM IS THE ONLY PLACE IN
THE HOUSE WITH THE UNDERLI-
NED ADVANCED TECHNOLOGY

REFERENCES/INSPIRATIONS



SURROUNDING



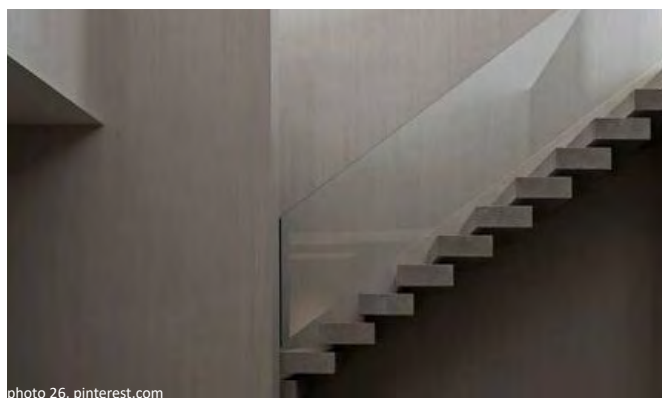
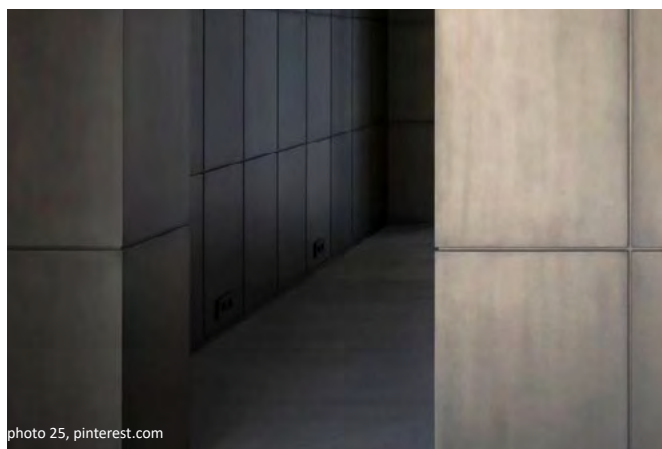
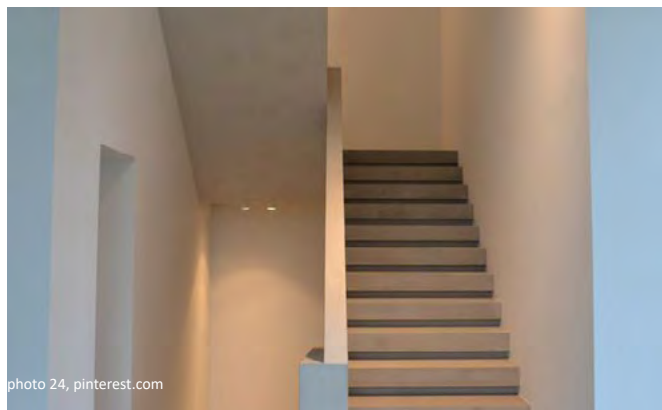
BUILDING ARCHITECTURE

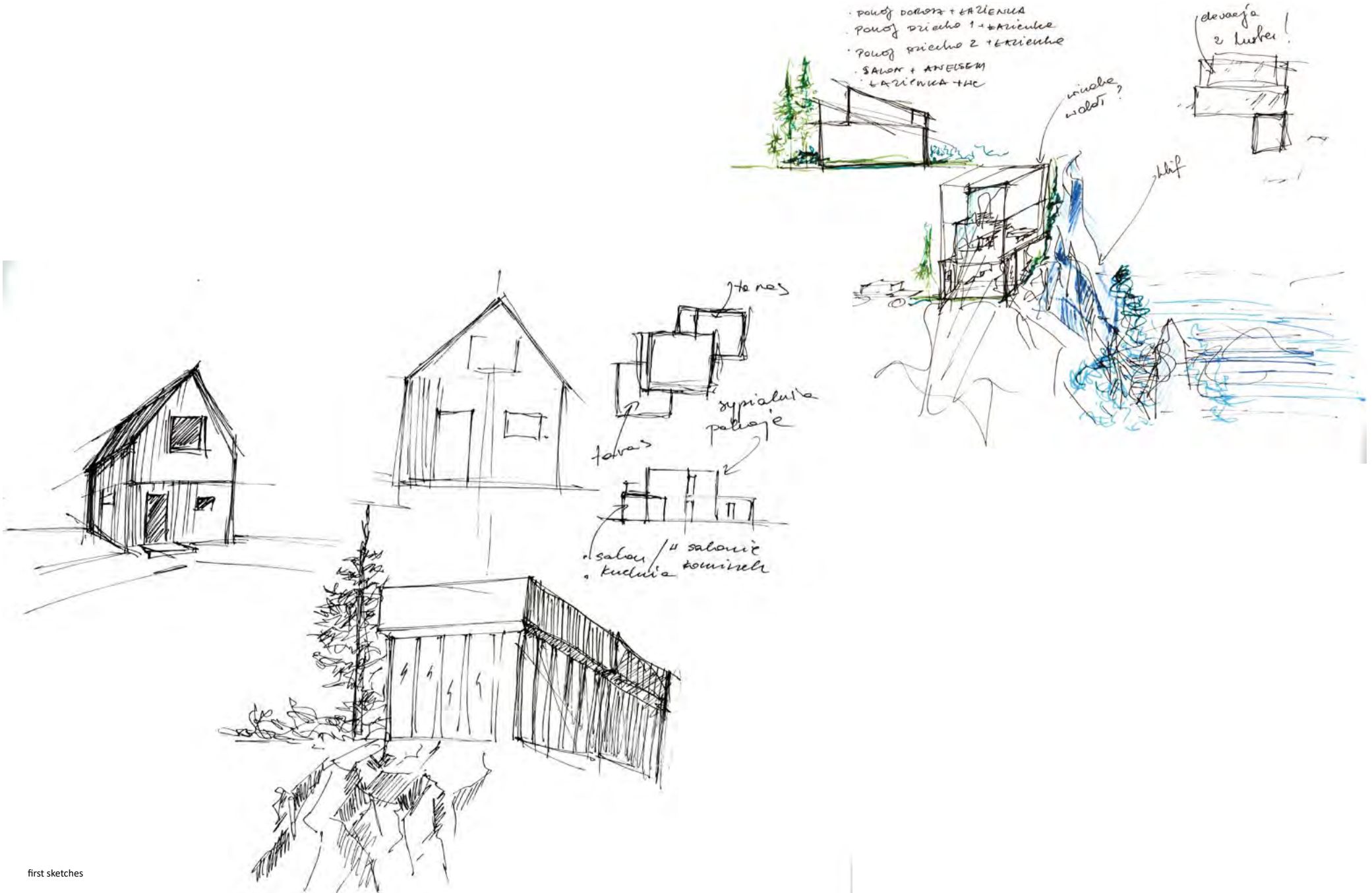


LIVINGROOM/KITCHEN



ARCHITEKTURA KORYTARZE





first sketches

BUILDING ARCHITECTURE - ARTISTIC MEANS USED



THE PRINCIPLE OF CONTRAST AND SIMILARITY

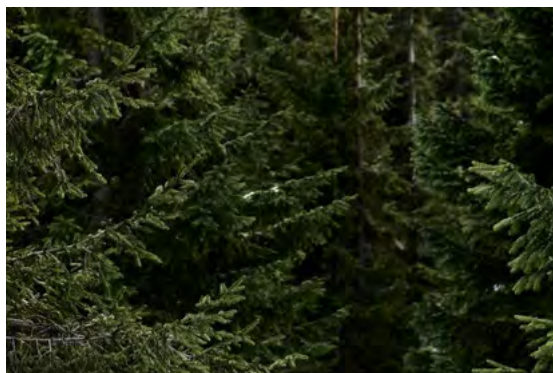
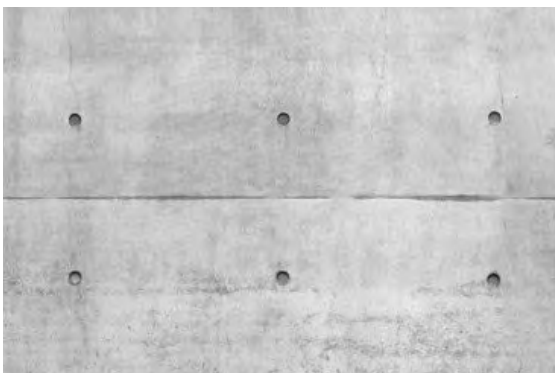
The surroundings and architecture of the building refer to each other by the color temperature and contrast of brightness. Everything is kept in a similar tone. The difference is emphasized in the used texture. Glass and smooth concrete are contrasted with jagged rocks, pieces of trees and soaring pines. There is a dynamic composition in these elements that emphasizes the tension of the shoot and creates tension in the viewer eye.

CONTRAST OF BRIGHTNESS AND TEMPERATURE

The colors used are limited to cool blues and greens.

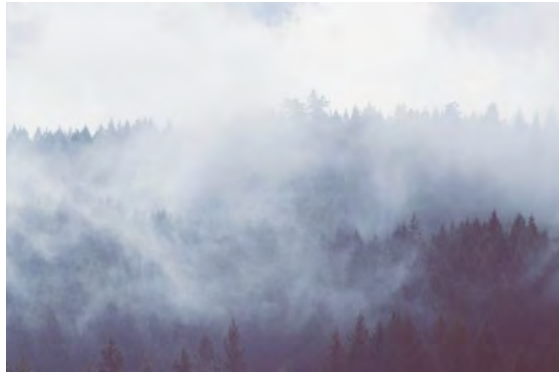
ATMOSPHERE OF A SCENE

The protagonists coming to the therapy house have a negative attitude towards the idea of therapy. It is shown in level lighting and cloud cover. The natural environment is „ragged”. Dynamic forms of mountains, rocks and forest surround the house like a fortress castle.





BUILDING ARCHITECTURE - ARTISTIC MEANS USED



THE PRINCIPLE OF CONTRAST AND SIMILARITY

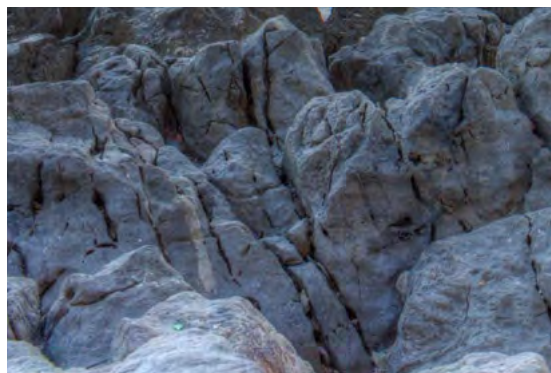
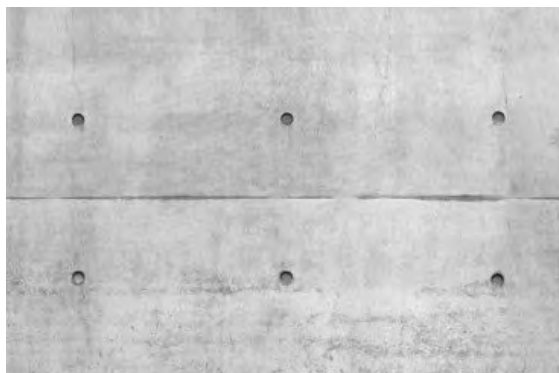
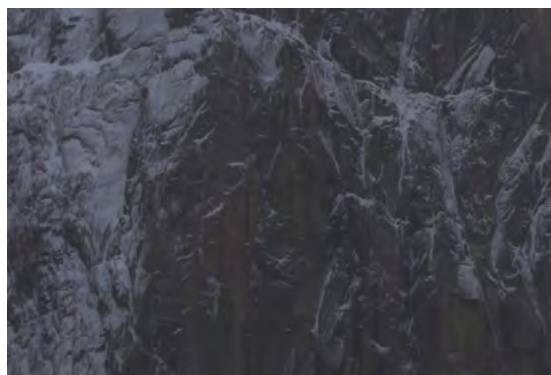
The building connects with the surroundings by letting the rocks into the building structure and by the mirrored door. Usage of artistic means outline the entrance zone at the same time enhancing the impression of „imprisoning” the building in the ground.

CONTRAST OF BRIGHTNESS AND TEMPERATURE

The colors used are limited to cool, faded browns and greens.

ATMOSPHERE OF SCENES

Natural lighting breaks through the dense fog. A sense of mystery and general tension vibrating in the built environment.





LIVINGROOM – ARTISTIC MEANS USED



THE PRINCIPLE OF CONTRAST AND SIMILARITY

The minimalist interior contrasts with both the surrounding nature and the accessories used in the interior. The texture of the fabric used on the couch or the texture and the pattern on the blanket.

CONTRAST of TEMPERATURE AND SIMULTANEOUS

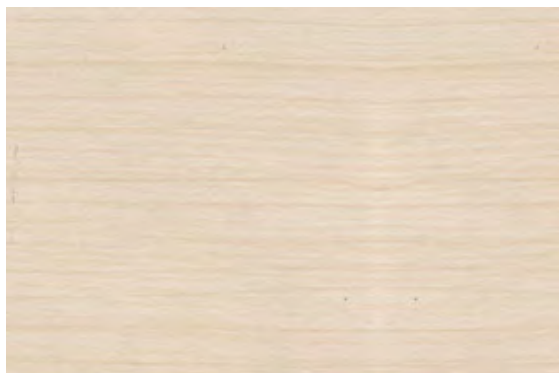
The scene is dominated by cool colors, contrasted with warm oranges that appear in the upholstery of the couch and the flame in the fireplace. Applied complementary colors (blue and orange) in editing process will obtain a simultaneous contrast.

ATMOSPHERE OF A SCENE

While inside, the characters have a feeling being surrounded by „hostile” nature. Soft fabrics and warm light are their refuge, referring to the home atmosphere and security, to things they familiar with. Dampened lighting creates a sense of fear in the viewer eye.

TRACKING/ CONSEQUENTIAL USE OF FORMS

The form of the circle is repeated on many levels, eg in the shape of a fireplace, a form of a table near the couch or a lamp holder.





LIVINGROOM – ARTISTIC MEANS USED



THE PRINCIPLE OF CONTRAST AND SIMILARITY

The minimalist interior contrasts with both the surrounding nature and the accessories used in the interior. The texture of the fabric used on the couch or the texture and the pattern of the blanket.

CONTRAST OF TEMPERATURE AND SIMULTANEOUS

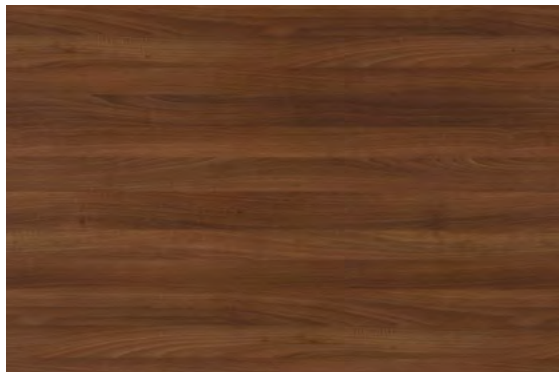
The scene is dominated by warm colors contrasted with the cold surroundings and the second plan of the staircase leading to the first floor to the therapy room.

ATMOSPHERE OF A SCENE

The interior of the house is cozy, wooden elements predominate, in the form of panels made of light birch/pine and the kitchen niche made out of dark walnut. The light in these spaces is warm and friendly.

TRACKING/ CONSEQUENTIAL USE OF FORMS

The form of the circle is repeated on many levels, eg in the shape of a picture, lighting in the kitchen or a lamp hanging above the table.





CORRIDOR – ARTISTIC MEANS USED



THE PRINCIPLE OF CONTRAST AND SIMILARITY

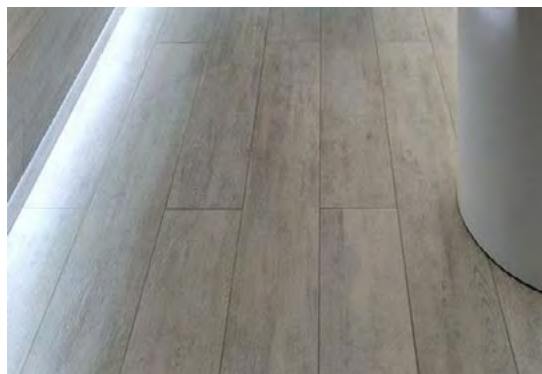
Minimalist interior, smooth surface of the corridor contrasts with the surrounding wild nature.

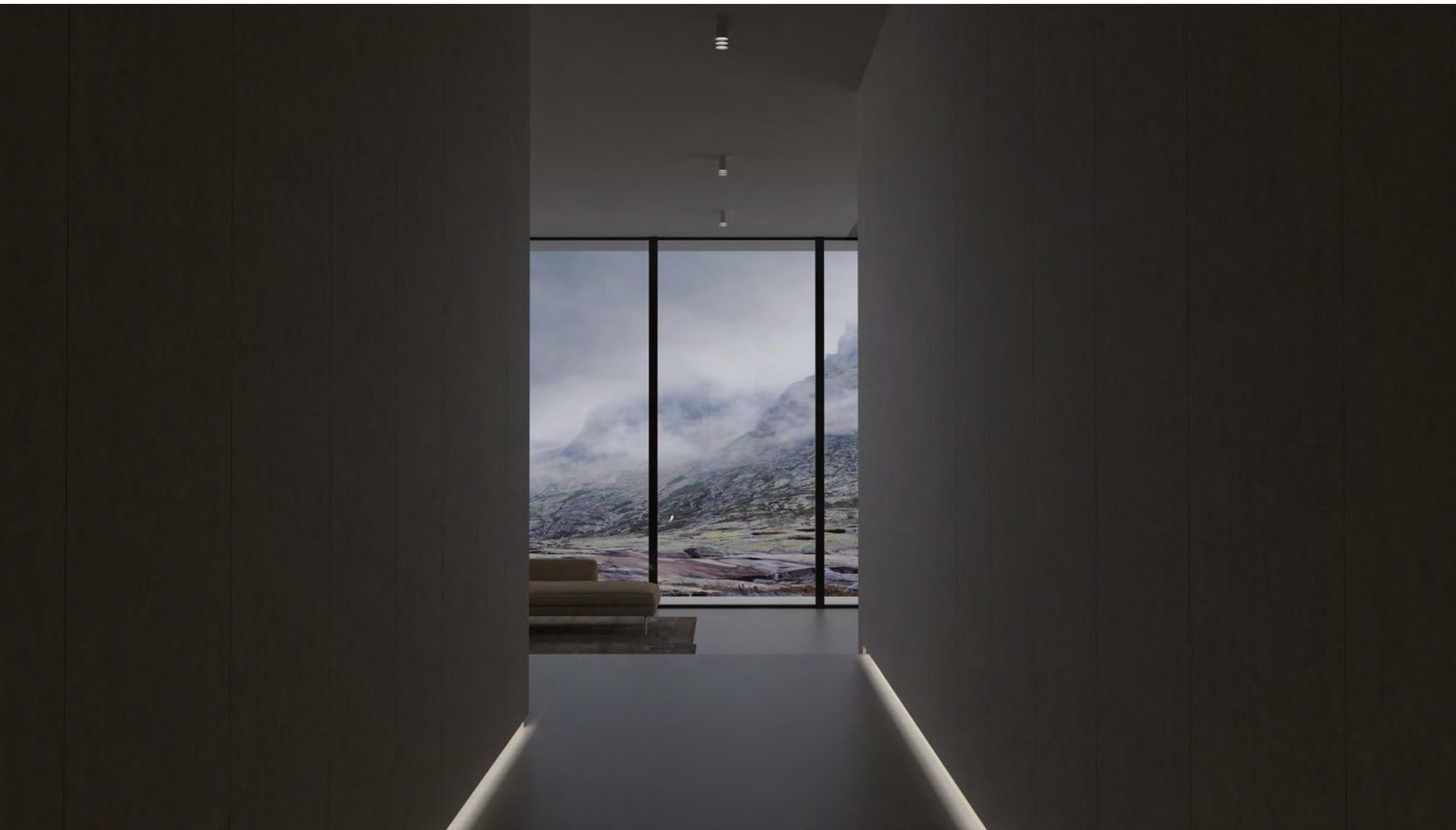
CONTRAST OF TEMPERATURE AND BRIGHTNESS

The temperature and brightness contrast is maintained in the scene.

ATMOSPHERE OF A SCENE

The environment of the shot is minimalistic, to emphasize the tension in a scene full of emotions and drama. The applied sensory deprivation arouses fear both in the stage hero and the viewer.





STAIRCASE – ARTISTIC MEANS USED



THE PRINCIPLE OF CONTRAST AND SIMILARITY

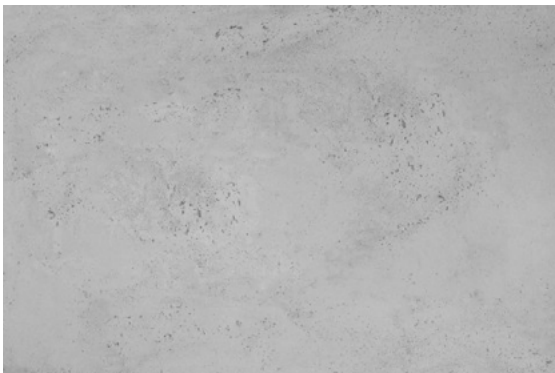
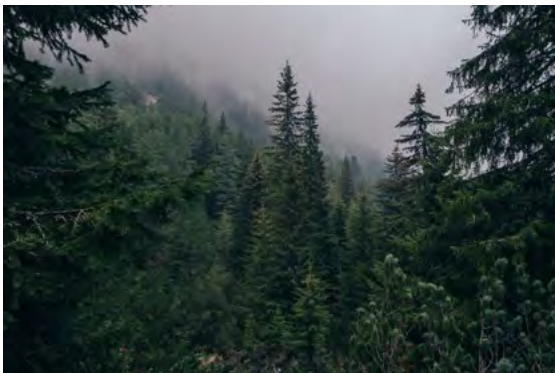
Concrete material dominates the shoot. Minimalist interior, smooth surface of the corridor contrasts with the surrounding wild nature.

CONTRAST OF TEMPERATURE and BRIGHTNESS

The temperature and brightness contrast is maintained in the scene.

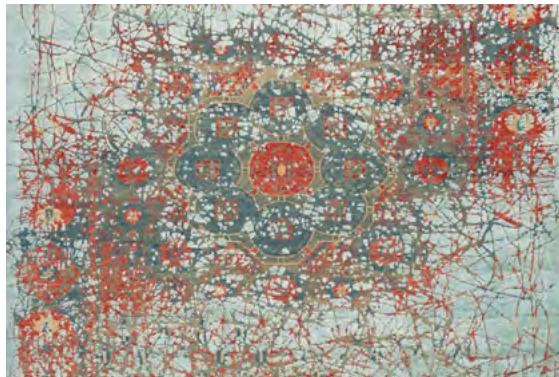
ATMOSPHERE OF A SCENE

The environment of the shot is minimalistic, to emphasize the tension in a scene full of emotions and drama. The walls are heavy, they hold the hero in jail. The applied sensory deprivation arouses fear both in the stage hero and the viewer.





THERAPY ROOM – ARTISTIC MEANS USED



THE PRINCIPLE OF CONTRAST AND SIMILARITY

The interior is maintained in a coherent warm color, in contrast to the ELI screen, which occurs in cool blues and a carpet on which there is a „dramatic” red pattern resembling spilled blood.

ATMOSPHERE SCENES

The therapy room is supposed to inspire confidence, but at the same time emphasize the importance of the situation of the hero who is in it. By positioning the chair in front of the screen we get a hierarchy that is created in the situation of interrogation. The lack of daylight is replaced by luminous light boxes. The whole interior is filled with soft fabrics in warm colors. Only the pattern on the carpet emphasizes anxiety in the scene.





SUMMARY

The essence of creativity is to leave an imprint on every single thing created by thyself. To not banish your visions on loneliness, isolation or incomprehension You have to call to universal truths and patterns. And when designing interiors You have to absolutely fulfill functional needs of the inhabitants, as well as creating film scenography You cannot lose yourself in artistic vision, but to take under the consideration perception of the viewer and quality of his experience.

Going out of your self-discipline allows to achieve such results. It enriches the content of the piece, equip in new meanings and values. Allows the user and viewer to discover piece on many levels, which is going outside the frames of the movie and stays with the viewer for longer. It begins to function longer in new spacetime.

Presented project of the family therapy building's interior for film „The Program” is only a poor substitute of possibilities which dreams in the point of contact where interior's architecture, filming scenography and surroundings psychology meets. Its deeper development and connection allows to deliver unforgettable sensations to the viewer during the show, but it also will equip the makers with conceptual-tool apparatus, so they can more easily communicate by validating their project choices.



