





## Spis Treści

4	Imię i nazwisko
4	Posiadane dyplomy i stopnie naukowe
4	Zatrudnienie w jednostkach naukowych i artystycznych
5	Wybrane osiągnięcia artystyczne uzyskane po otrzymaniu stopnia doktora
6	<i>W dół brzuchem</i>
8	<i>VOW. To End Child Marriage</i>
10	<i>Debiut</i>
12	<i>Dekonstrukcja</i>
14	<i>Pół dziewczyna</i>
16	<i>A.B.O.P.</i>
18	<i>Żubroffka 2017</i>
20	<i>KOI</i>
21	<i>Zima</i>
22	<i>Lato</i>
26	<i>Tort</i>
29	<i>Give Nothing to Psoriasis</i>
32	<i>Samsung, Catwalk</i>
34	BBC Two ID
36	WWF <i>Eko Patrioci</i>
38	<i>Now Listen</i>
40	<i>Slow Light</i> ” WIP
43	Dorobek dydaktyczny z lat 2016 – 2018
43	Opiekun koła naukowego Animusz
43	Pracownia Animacji na Wydziale Grafiki ASP w Warszawie.
43	Wybrane warsztaty animacji poza uczelnią.
43	Wybrane wykłady poza uczelnią.
43	Udział w składach jurorskich i konsultacyjnych.
44	Inne
47	Ważniejsze pokazy prac w latach 2016 – 2018

**Imię, nazwisko**

Przemysław Adamski

**Posiadane dyplomy i stopnie naukowe**

Stopień doktora otrzymany w 2015 roku na Wydziale Grafiki Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie, tytuł dzieła to *Fade To Black*.

**Zatrudnienie w jednostkach naukowych i artystycznych****2007 – 2008**

Wykładowca w samodzielnej Pracowni Podstaw Projektowania dla studentów niestacjonarnych na Wydziale Grafiki i Malarstwa Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku.

**2009 – 2017**

Asystent w Pracowni Animacji prof. Hieronima Neumanna na Wydziale Grafiki Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie.

**2018 – obecnie**

Adiunkt w Pracowni Animacji prof. Hieronima Neumanna na Wydziale Grafiki Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie.

## **Wybrane osiągnięcia artystyczne uzyskane po otrzymaniu stopnia doktora**



Na wstępie chciałbym podkreślić, że zdecydowaną większość moich osiągnięć artystycznych dzieję z Katarzyną Kijek. Praca nad większością projektów polega na naszym równorzędnym udziale zarówno na poziomie koncepcyjnym, jak i realizacyjnym we wszystkich aspektach tworzenia. Prace te publikujemy jako duet Kijek/Adamski.

Z uwagi na to, że nasza twórczość obejmuje wiele technologii i konwencji, zdarzają się sytuacje, w których dzielimy się specyficznymi funkcjami w ramach projektu. Dlatego przy każdej realizacji szczegółowo przytaczam zarówno swoją rolę jak i funkcje, za które odpowiedzialna była Katarzyna.

W wykazie nie uwzględniam prac stricte komercyjnych, które są dla mnie przede wszystkim źródłem doświadczenia technicznego i wyznacznikiem wysokiej jakości produkcji. Na tym właśnie doświadczeniu buduję realizację autorskich prac, a także czerpię wiedzę niezbędną do pracy pedagogicznej zorientowanej na kształcenie absolwentów świadomych potrzeb i realiów rynku.

Eksplikacje poszczególnych prac kładą nacisk na techniczną stronę prac, ponieważ to właśnie poszukiwania formalne i próba dania odpowiedzi poprzez właściwy dobór technologii stanowią zawsze koncepcyjny trzon moich prac. Propozycja formy jest bowiem treścią samą w sobie. Materiał, warsztat, metoda poprzez swoje konotacje mogą stanowić samoistną wypowiedź bez posiłkowania się narracją. Mimo że narracja, czy tym bardziej emocjonalny wydźwięk filmów są niewątpliwie bardziej przystępnym środkiem porozumienia z widzem, to właśnie forma najsilniej determinuje w moim odczuciu znaczenie komunikatu.

## „W dół brzuchem”

Oficjalny teledysk do utworu Sokoła i Marysi Starosty  
(Polska)

Scenariusz, reżyseria, montaż

Współautorka scenariusza i współreżyserka: Katarzyna  
Kijek

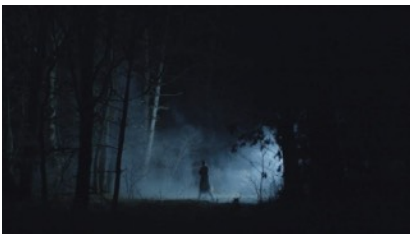
czas trwania: 4 min. 17 sek.

format: 1:1,85 HD

technika: *live action*

klient: Prosto

2016



Kadry z teledysku „W dół  
brzuchem”

Fabularna impresja na temat opacznie pojmowanej rzeczywistości i katastroficznej wizji upadku cywilizacji jest kolejną po zrealizowanym bezpośrednio przedtem filmie *Fade To Black* próbą zmierzenia się z opowiadaniem środkami stricte filmowymi. Temat utworu *W dół brzuchem* determinował potrzebę epickiego rozmachu w obrazie. Jednakże moja naturalna inklinacja to posiłkowania się kameralnymi środkami wyrazu, a także ograniczone środki produkcyjne sprawiły, że skupiłem się na poetyckim wyrazie katastrofy poszukując symboli i znaków pomagających wymknąć się się dosłownemu obrazowaniu. Stało się to doskonałym pretekstem do budowania fabuły na kanwie licznych odniesień do klasyki polskiego kina. Odwrócona figura Jezusa w kościele jest cytatem z *Popiołu i diamentu*, choreografia „chocholego” tańca jest bezpośrednim cytatem z *Salta* Konwickiego i została wykorzystana dzięki zgodzie spadkobierców autora, podróż zakończona na plaży jest luźnym nawiązaniem do filmu *Pociąg* Jerzego Kawalerowicza.

Brak animacji w tej pracy sprowokował do poszukiwania nieszablonych rozwiązań montażowych, które inspirowane były tytułem utworu. Częste zmiany perspektywy widzenia i zastosowanie licznych ujęć ze steadicamu zbudowało estetykę odzwierciedlającą moralny relatywizm, brak punktu oparcia i niepokój w obliczu zagrożenia. Stworzenie przy pomocy kadrowania i korekcji barwnej napięcia między nostalgią a dekadencją w prosty, symboliczny sposób zbudowało portrety emocjonalne dwojga głównych bohaterów.



Kadry z teledysku „W dół brzuchem”

## „VOW To End Child Marriage”

Reklama społeczna w konwencji animacji

Reżyseria, opracowanie plastyczne, scenografia, zdjęcia, animacja

Współreżyserka, opracowania plastycznego, scenografii, zdjęć i animacji: Katarzyna Kijek

czas trwania: 30 sekund

format 16:9 HD

technika: animacja poklatkowa

2018



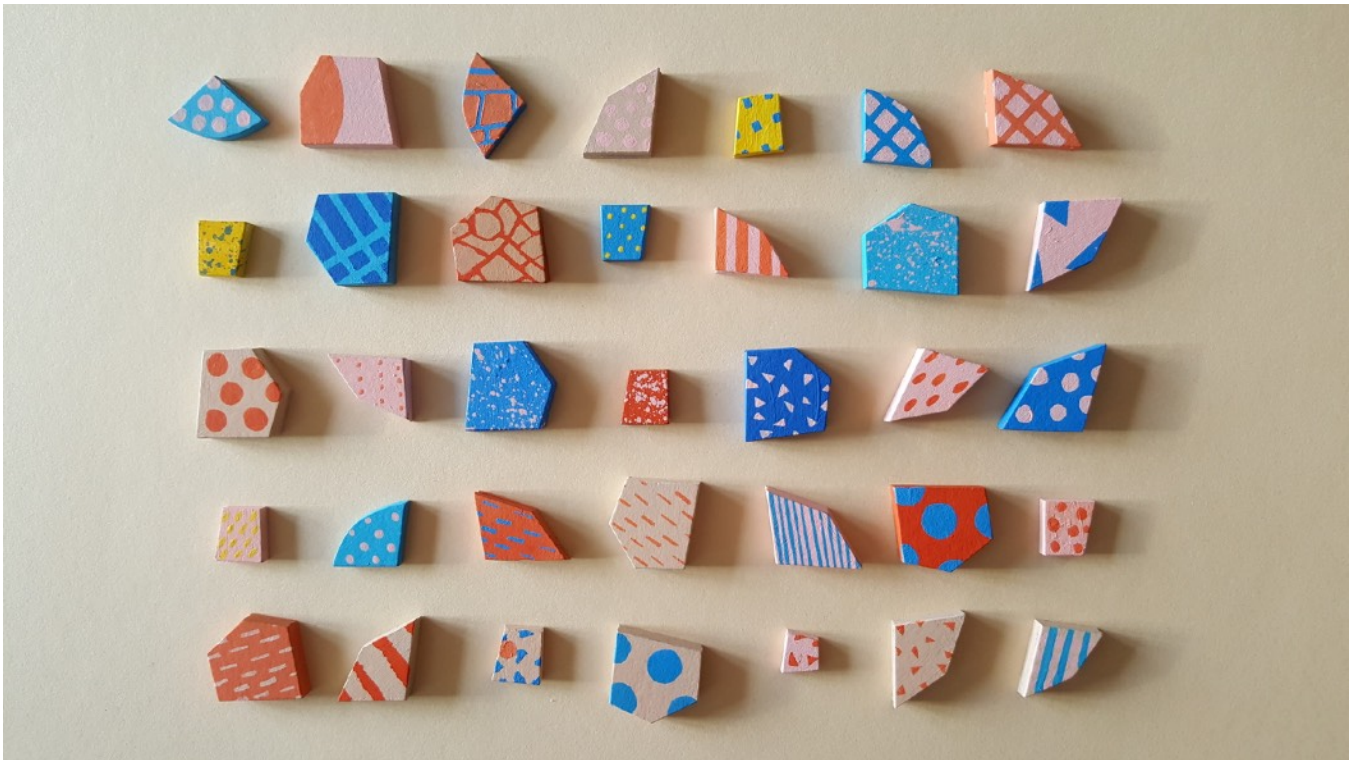
Kadr z filmu „VOW. To End Child Marriage”

Film krótkometrażowy jest wysublimowanym komunikatem uzmysławiającym fakt, że średnio co 3 sekundy nieletnia dziewczynka jest wydawana za mąż. Problem wbrew pozorom nie dotyczy jedynie krajów rozwijających się, ale jest obecny również w Europie i Stanach Zjednoczonych.

Aby oddać ulotność hasłowych trzech sekund i wielość możliwości spożytkowania tego krótkiego okresu czasu, film został podzielony na segmenty, z których każdy został zrealizowany przez innego autora.

Fragment, za który byłem współodpowiedzialny zrealizowany został w wyjątkowo czasochłonnej, autorskiej odmianie techniki poklatkowej. Każda z klatek animacji została podzielona na oddzielne „klocki”, które następnie wycięto w tekturze przy pomocy lasera, oczyszczono, pomalowano i złożono w całość, po czym sfotografowano aby zyskać w efekcie bardzo namacalną jakość materiału przy jednoczesnym zachowaniu finezji ruchu typowej dla animacji 2D. W tej technice przygotowuję film krótkometrażowy *Slow Light*, o którym szerzej piszę na stronach 38-40.





Elementy scenografii i fazy animacji z filmu „VOW. To End Child Marriage”

## „Debiut”

Krótkometrażowy film animowany

Scenariusz, opracowanie plastyczne, animacja, montaż

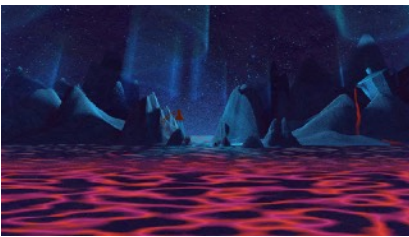
Reżyserka oraz współautorka opracowania plastycznego i animacji: Katarzyna Kijek

czas trwania: 6 min. 50 sek.

format: 16:9 HD

technika: animacja 2D

2016



Kadry z filmu „Debiut”

Krótkometrażowy film animowany w ironiczny sposób rozprawiający się z problemem blokady twórczej. Bohater filmu na naszych oczach próbuje stworzyć udany scenariusz mierząc się z kompleksem *opus magnum*. Zrealizowany w technice animacji 2D film jest powrotem do bardziej tradycyjnego warsztatu i położeniem silniejszego nacisku na ilustrację i narrację, niż na eksperyment. Nie oznacza to, że styl filmu zupełnie pozbawiony jest poszukiwań formalnych i technologicznych. Eksperyment w obrębie tej pracy opiera się jednak głównie na niuansie i subtelnym łączeniu różnych technik. Animacja 2D, 3D i tradycyjna rysunkowa splecione zostały w homogeniczny styl ilustracji, tworząc mimo to odrębne światy, które bohater filmu próbuje wykreować w ramach swojej opowieści. Symptomatyczne jest, że światy te prowokowane są narracją werbalną i nacechowane są swoistą dla wczesnych wersji dzieła improwizowaną, nie skryształizowaną jeszcze formą. Ułomność, tymczasowość i niestabilność obrazów ewokowanych przez bohatera filmu składa się na fragmentaryczną narrację i, w rezultacie, postmodernistyczną konstrukcję fabuły.





Kadry z filmu „Debiut”

## „Dekonstrukcja”

4 pętle wideo interpretujące prace Franka Stelli z cyklu *Polish Villages*

Koncepcja, opracowanie plastyczne, animacja, zdjęcia  
Współautorka koncepcji, opracowania plastycznego,  
animacji i zdjęć: Katarzyna Kijek

Kurator: Artur Tanikowski

czas trwania: 1 min.

format: 1:1 4K

technika: animacja poklatkowa

Warszawa, Muzeum POLIN, 2016



Kadry z pracy  
„Dekonstrukcja. Oklienniki”



Kadry z pracy  
„Dekonstrukcja. Lanckorona”



Fazy animacji do pracy  
„Dekonstrukcja. Lanckorona”

Cztery animowane pętle wideo są próbą odzwierciedlenia potencjalnego procesu analitycznego leżącego u podstaw przełożenia form architektonicznych na język abstrakcyjnych reliefów Franka Stelli. Są zarazem autorskim komentarzem do problemowej wystawy prac nowojorskiego artysty w warszawskim muzeum POLIN i integralną częścią ekspozycji.

Każda z prac wideo odnosi się do jednego z reliefów Franka Stelli uchwyconego na innym etapie powstania. Dlatego każda z nich wykonana jest w odmiennej estetyce. Zamiast koncentrować się na zakrzepłym kształcie, animacje unaoczniają dynamikę poszukiwań, podnosząc potencjał i prawdopodobieństwo do rangi skończonego dzieła. Pojawiające się i zanikające elementy, nieustannie ewoluujące kształty, tworzą dynamiczne reliefy, które w swojej istocie luźno nawiązują do myśli Henri Bergsona, który postrzegał rzeczywistość jako przestrzeń naturalnej zmiany.

Bożnice będące inspiracją dla Franka Stelli zaistniały jedynie na chwilę. Za sprawą reliefów ich byt został jednak przedłużony w innej postaci. Idea, podobnie jak natura nie uznaje pustki. Ewolucja jest podstawową formą istnienia, a ruch przejawem jej witalności.





Kadry z pracy „Dekonstrukcja. Lunna Wola”



Kadry z pracy „Dekonstrukcja. Bogoria”

## „Pół dziewczyna”

Oficjalny teledysk do utworu Natalii Nykiel (Polska)

Scenariusz, reżyseria, montaż

Współautorka scenariusza i współreżyserka: Katarzyna Kijek

czas trwania: 3 min. 40 sek.

format: 4:3 HD

technika: *live action*

2016



Kadry z teledysku „Pół dziewczyna”

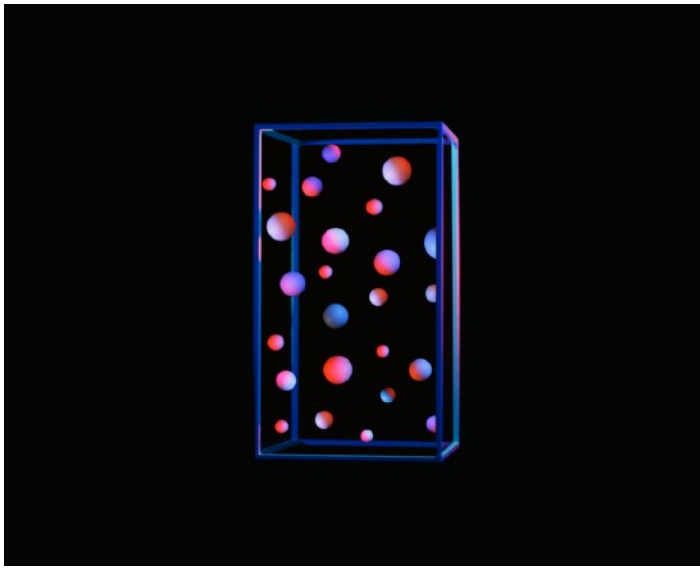
Punktem wyjścia do stworzenia teledysku dla Natalii Nykiel jest wizualny cytat z kompozycji ekranu smartfona. Centralną część kadru zajmuje wertykalny prostopadłościan o proporcjach wyświetlacza telefonu. Bohaterka trwając w oczekiwaniu, utkwiała wzrok w swoim telefonie. Jednocześnie sama tkwi wewnątrz swoistego ekranu – klatki, która swoim rotacyjnym ruchem nawiązuje do systemu przewijania zdjęć na ekranie. Ta tautologia jest próbą określenia miejsca współczesnego człowieka w świecie oraz komentarzem do jego relacji społecznych. Jako element kultury popularnej, teledysk nie stawia jednak doniosłych pytań, ani nie daje satysfakcjonujących odpowiedzi. Jest jedynie sygnałem, wykreowaną z przymróżeniem oka sytuacją lub znakiem w syntetyczny sposób manifestującym problem.

Z technicznego punktu widzenia teledysk poszukuje nowej formy montażowej opartej na podziałach wewnątrz kadru. Jednostajny ruch obrotowy prostopadłościennej klatki prowokuje przenikanie się kontekstów i umożliwia współlistnienie na ekranie kilku aspektów tego samego zjawiska.

Ponadto eksperymentalne wykorzystanie lustra fenickiego w drugiej części pracy pozwoliło na grę sprzężeniem zwrotnym i szukaniem kontekstów „przeoglądania się w krzywym zwierciadle”.

Formalnie obrazowość sprowadzona została do prostych kadrów skupionych na sylwetce ludzkiej, która w swojej prostocie i znakowym charakterze celowo nakreśla tylko potencjał narracji zamiast wyczerpywać go. Wielość wcieleń tej samej bohaterki sugeruje nieograniczony zasób możliwości obsadzenia ról w ramach tego zabiegu technicznego. Przerysowanie kostiumu mężczyzny sięgające do popkulturowej estetyki jest drwiną z konwencji.

Nie mogę nie docenić faktu, że teledysk jest idealną formą mówienia o poważnych rzeczach w sposób niebezpośredni.



Kadry z teledysku „Pół dziewczyna”

## „A.B.O.P.”

Oficjalny teledysk do utworu zespołu Tunng (Wielka Brytania)

Koncepcja, reżyseria, opracowanie plastyczne, animacja, montaż

Współautorka koncepcji, reżyserii, opracowania plastycznego i animacji: Katarzyna Kijek

czas trwania: 3 min. 37 sek.

format: 16:9 HD

technika: animacja 2D

klient: Full Time Hobby Records

2018



Luźna interpretacja opowiadania Raya Bradbury'ego *Fever Dream* z 1948 roku, a zarazem poetycka eksploracja tematu zdrowia w kontekście tożsamości.

*A.B.O.P.* jest skrótem od "A Bloom Of Phosphorescence" i reprezentuje ambiwalentną siłę, która wciąga bohaterkę w oniryczną podróż podwójnych znaczeń i symboli.

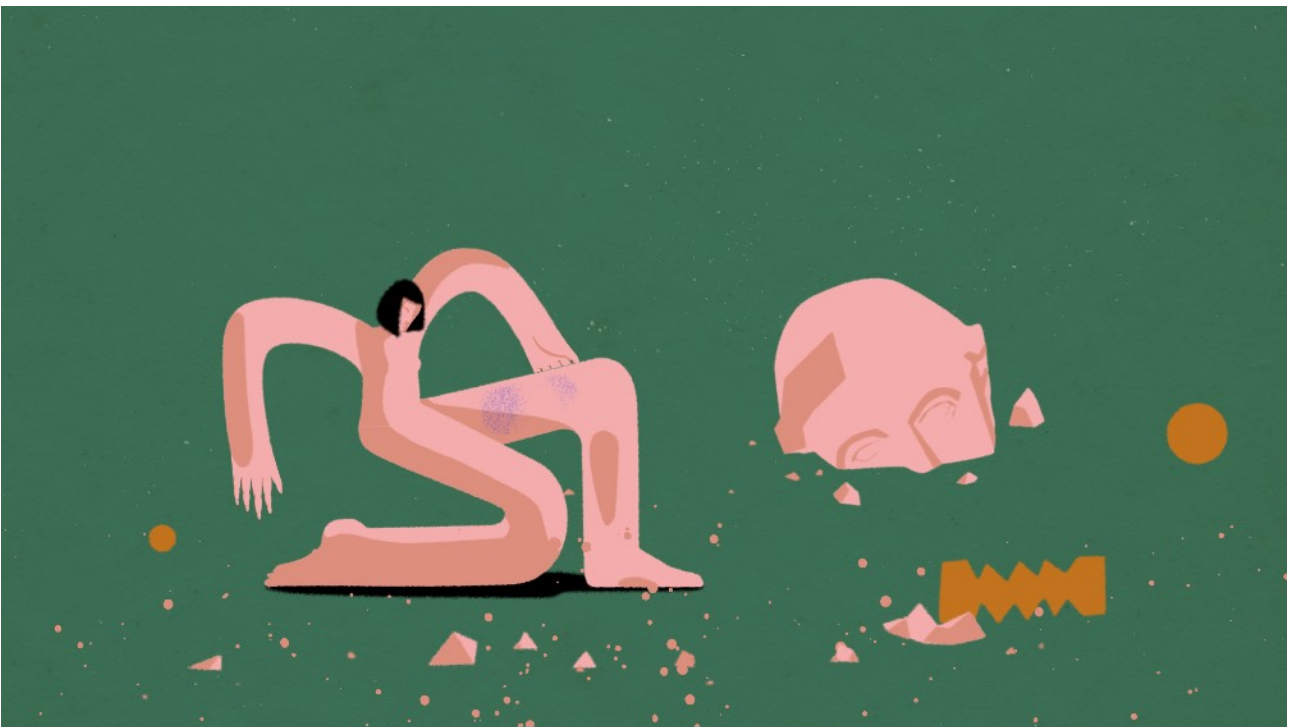


W przeciwieństwie do większości realizacji duetu Kijek/Adamski skupionych na technologicznym aspekcie obrazowania i poszukiwaniu punktów stykowych warsztatu cyfrowego i analogowego, *A.B.O.P.* jest pracą bardziej tradycyjną, skupioną na ilustracji i animacji w ich klasycznym rozumieniu.



Kadry z teledysku  
„A.B.O.P.”

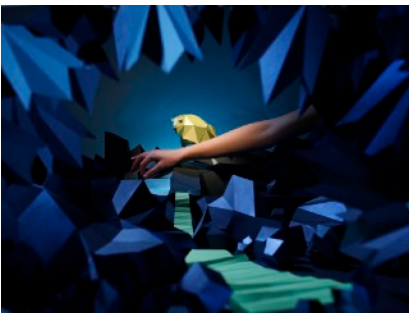




Kadry z teledysku „A.B.O.P.”

## „Żubroffka 2017”

Oprawa festiwalu, fotografia do plakatu i materiałów promocyjnych, animowany loop wideo  
 Koncepcja, opracowanie plastyczne, animacja, zdjęcia  
 Współautorka koncepcji, opracowania plastycznego, animacji i zdjęć: Katarzyna Kijek  
 format wideo: 16:9 HD  
 format plakatu: 100x70  
 technika: fotografia, animacja poklatkowa  
 klient: Białostocki Ośrodek Kultury  
 2017



Scenografia z filmu promocyjnego „Żubroffka 2017”

Kontynuacja systemu identyfikacji wizualnej festiwalu oparta na zaprojektowanym przez nas w 2011 roku logu. Centralną częścią materiałów wizualnych tej edycji była statuetka, za powstanie której również jesteśmy odpowiedzialni. Wymodelowany komputerowo i wydrukowany w technologii 3D model stał się bazą do przygotowania formy odlewniczej. Statuetki co roku odlewane są z żywicy epoksydowej barwionej na kolor przewodni danej edycji.

Scenografia przygotowana do zdjęcia jest rozwinięciem opartej na metalicznym papierze estetyki zastosowanej do czołówki i plakatu rok wcześniej. Czarny papier został zastąpiony białym, co dało przyczynek do zupełnie innego operowania światłem i poszukiwania nowych efektów wizualnych. Białe powierzchnie sprowokowały zastosowanie barwnego światła i rozwinęły potencjał wypracowanej przez nas estetyki.



Kadry z filmu promocyjnego „Żubroffka 2017”

## „KOI”

Identyfikacja wideo dla studia filmowego  
Koncepcja, opracowanie plastyczne, animacja  
Współautorka koncepcji, opracowania plastycznego i  
animacji: Katarzyna Kijek  
czas trwania: 15 sek.  
format: 16:9 4K  
technika: animacja 3D  
klient: KOI studio  
2017

Czołówka wykonana na użytek studia filmowego w ironiczny sposób nawiązuje do klasyki gatunku w postaci zwiastuna firmy Paramount. Jednocześnie użyta kolorystyka i tekstury wskazują, że klienta mającego dystans do własnej działalności cechuje profesjonalizm. Wypracowanie autorskiego charakteru materiałów teksturujących oraz animacja fluidów nie oparta na tradycyjnie używanym do tego celu softwarze RealFlow pozwoliły na wniesienie elementów eksperymentu i pełnowymiarowe wykorzystanie warsztatu, którego zwykle używamy jedynie posilkowo.



Kadr z filmu promocyjnego „KOI”



## „Zima”

Pętla wideo

Koncepcja, opracowanie plastyczne, scenografia, animacja, zdjęcia

Współautorka koncepcji, opracowania plastycznego, scenografii, animacji i zdjęć: Katarzyna Kijek

czas trwania: 45 sek.

format: 16:9 HD

technika: animacja poklatkowa

2016

Oparta na spiralnej geometrii scenografia jest przestrzenną adaptacją płaskiej dekoracji. Wykonana całkowicie z papieru scenografia wprowadzona w ruch obrotowy w technologii *stop motion* stała się kanwą dla prostej, zapętłonej narracji zawierającej naprzemienny zjazd dwojga narciarzy ze szczytu.



Kadr z pracy „Zima”

## „Lato”

Pętla wideo

Koncepcja, opracowanie plastyczne, animacja, zdjęcia  
Współautorka koncepcji, opracowania plastycznego,  
animacji i zdjęć: Katarzyna Kijek

czas trwania: 17 sekund

format: 16:9 HD

technika: animacja poklatkowa

2017



Kadr z pracy „Lato”

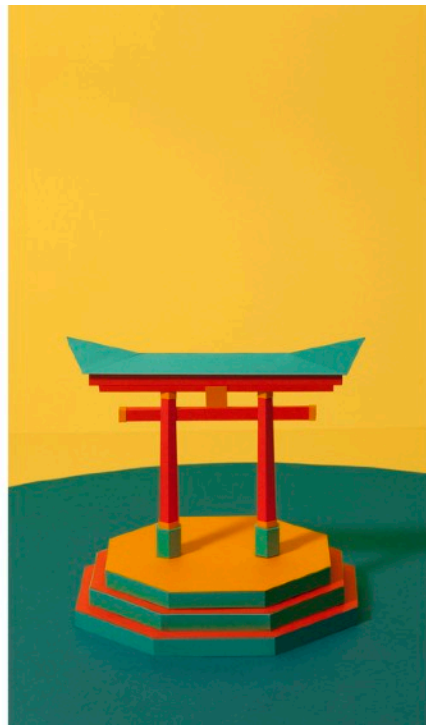
Projekt ma charakter studium poszukiwawczego mającego na celu opracowanie schematu przeniesienia cyfrowego modelu 3D na żywy plan zdjęciowy, a zarazem stworzenie skutecznego procesu „przetłumaczenia” animacji 3D na ręczny warsztat właściwy animacji poklatkowej.

Obiekty wymodelowane w programie Cinema 4D zostały zapisane w formie plików i posłużyły do przygotowania szczegółowych siatek brył, które po naniesieniu na arkusze papieru zostały wycięte i posklejane w modele. Dodatkowym aspektem procesu było zachowanie właściwości wszystkich obiektów geometrycznych dla kolejnych faz ruchu.

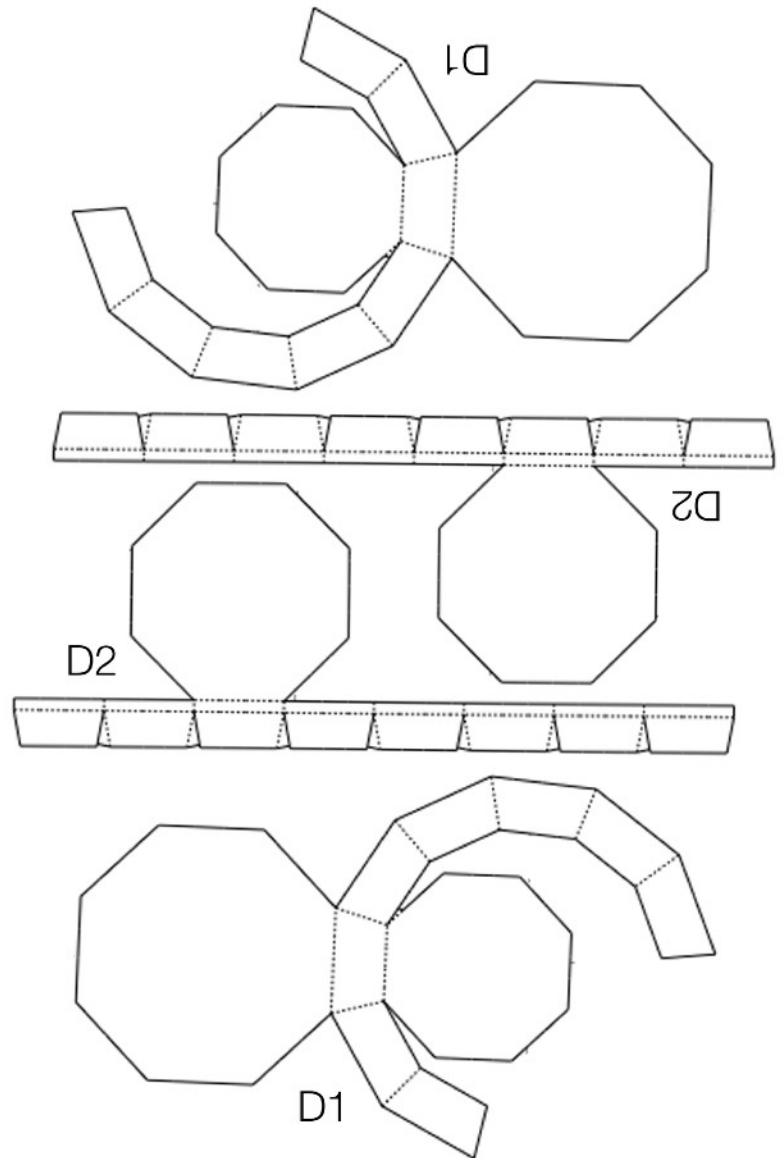
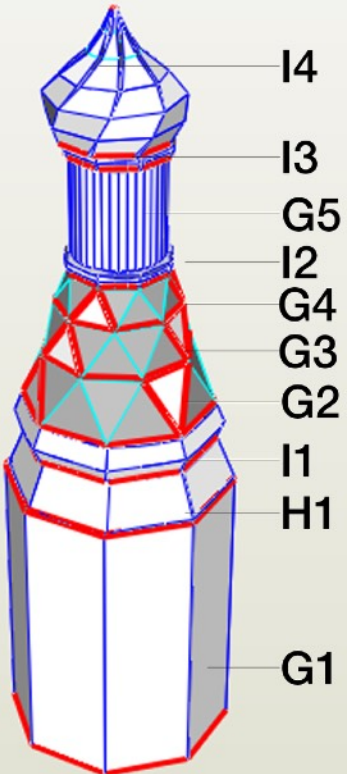
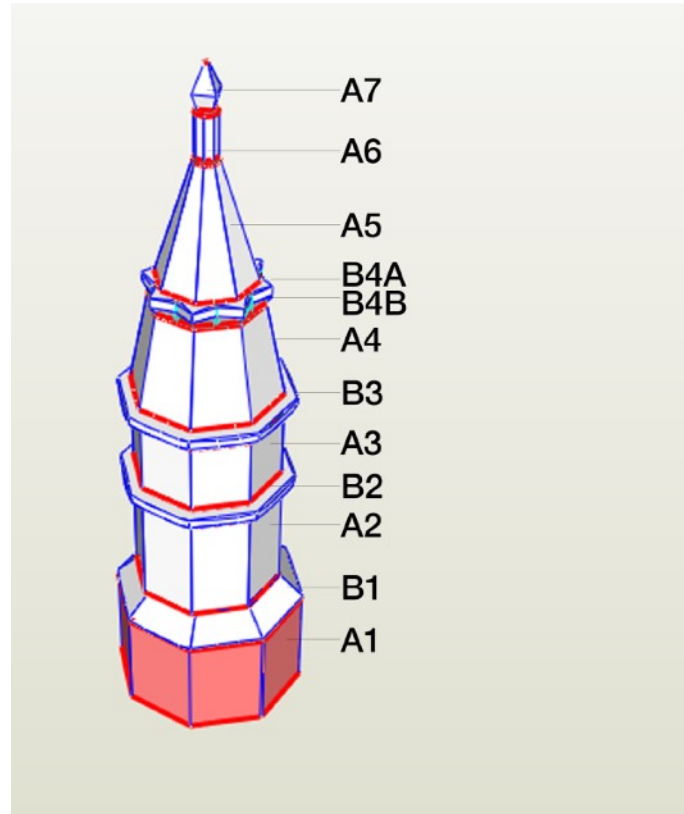
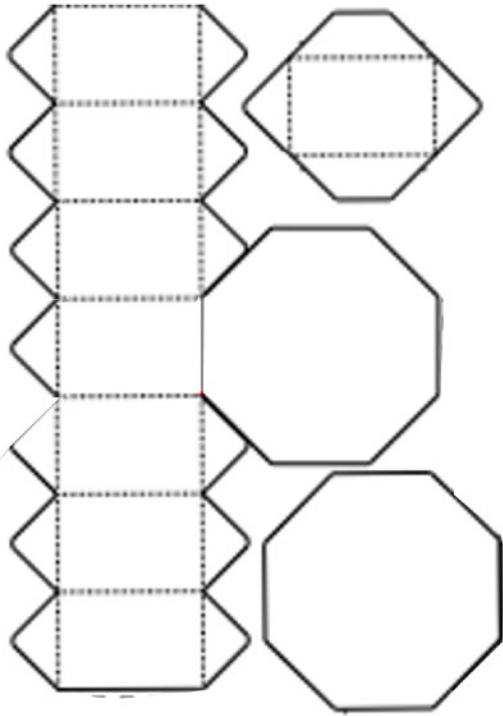


Element scenografii z pracy „Lato”

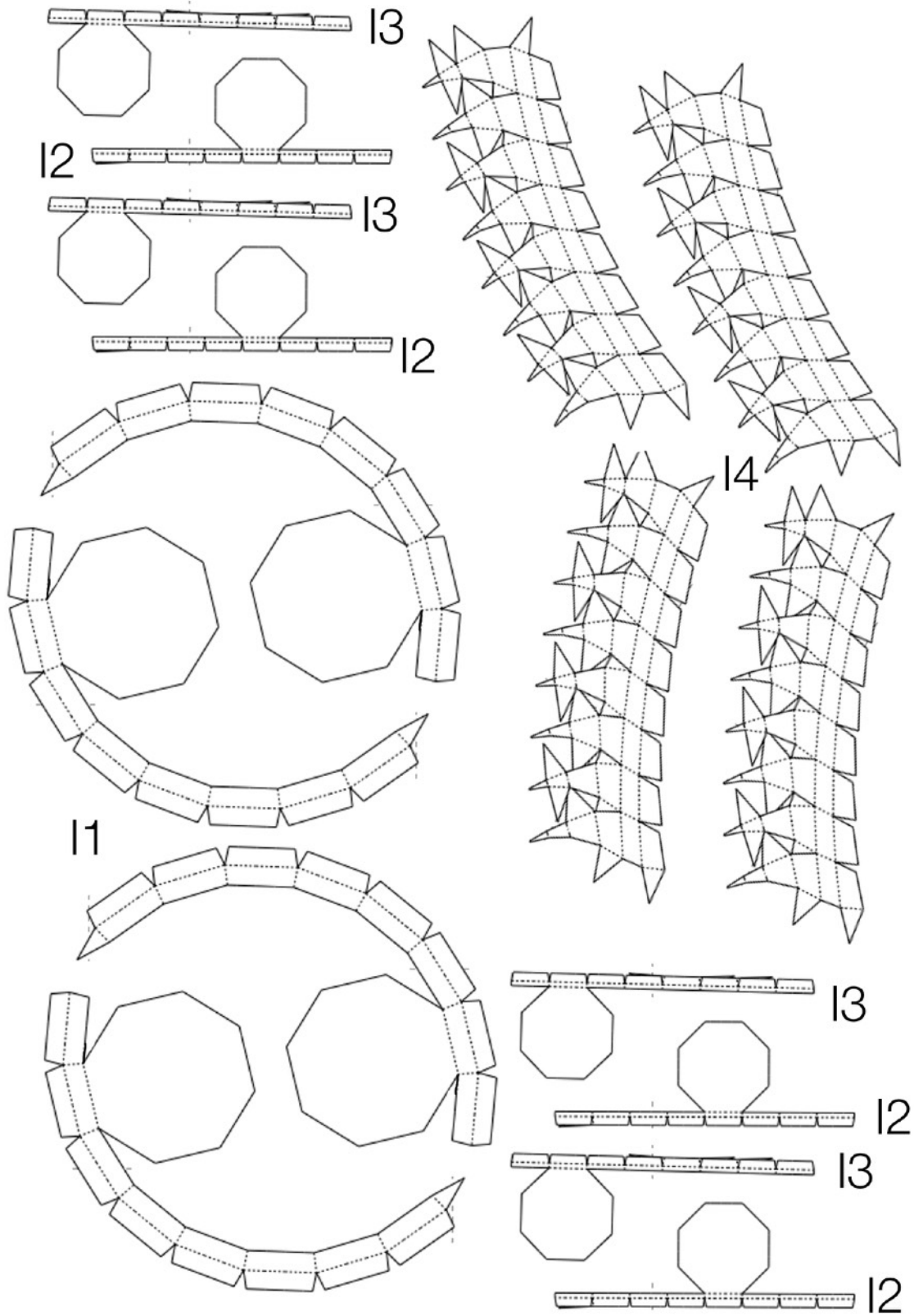
Efektem jest krótka animacja poklatkowa skupiająca się na syntetycznej transformacji modeli budynków inspirowanych architekturą czterech krajów świata: Japonii, Chin, Rosji i Norwegii, która mimo swojej stosunkowo prostej formy bazuje na złożonym procesie technologicznym. Proces ten jest w swoim ogólnym założeniu bardzo charakterystyczny dla wielu prac, nad którymi ostatnio pracowałem i za każdym razem oscyluje wokół przeniesienia cyfrowego pierwowzoru na grunt rzemiosła i tradycyjnego warsztatu animacyjnego. Znalezienie swoistego mostu łączącego projektową precyzję nowych technologii i ludzki wymiar ręcznej pracy legło u podstaw wielu zrealizowanych przeze mnie w ostatnich latach realizacji.



Element scenografii z pracy „Lato”







Pliki robocze z pracy „Lato”

## „Tort”

Zoetrop, obiekt, instalacja, animacja  
 Koncepcja, opracowanie plastyczne, modelowanie 3D,  
 animacja, wykonanie obiektu  
 2018



Ekspozycja zoetropę'a na wystawie; listopad 2018

Praca czerpiąca inspirację z klasycznych zoetropów w swojej formie nawiązuje do tortu, ponieważ powstała jako eksponat na jubileuszową wystawę poświęconą działalności Pracowni Animacji na Wydziale Grafiki Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie. Na każdym z pięter tortu rozmieszczona jest sekwencja nawiązująca do jednej z ważnych prac autorstwa reżyserów związanych z pracownią. Kolejne animacje były interpretacjami scen z następujących filmów: *Winda*, reż. Hieronim Neumann, *Wykres*, reż. Daniel Szczechura, *Muskularne nogi pani kierownik*, reż. Paweł Borowski, *Laska*, reż. Michał Socha, *Danse macabre*, reż. Małgorzata Rżanek, *Czarny kapturek*, reż. Piotr Dumala. Wybór ten był moją subiektywną decyzją podyktowaną nie tyle wyróżnieniem najwybitniejszych w moim odczuciu filmów, co docelową kompozycją zoetropa.

Wymodelowane na bazie oryginalnych kadrów postacie nabrały przestrzennego wymiaru dzięki połączeniu kilku technologii pozwalających na tworzenie precyzyjne zaprojektowanych obiektów przestrzennych. Na szczycie tortu umieściłem oryginalną kompozycję abstrakcyjno-literniczą.

Wiodącą rolę odegrało modelowanie 3D. Sekwencje 24 faz ruchu postaci zostały dzięki wsparciu i inwencji Piotra Welka wydrukowane w technologii druku 3D. W ten sposób zostały opracowane m. in. pętle ruchu zainspirowane filmami *Czarny kapturek*, *Wykres* i *Laska*. Sekwencja z *Danse macabre* oraz kompozycja liternicza na szczycie tortu przygotowane zostały w wypracowanej przeze mnie wraz z Katarzyną Kijek metodzie projektowej wykorzystującej laserowe cięcie w tekturze z powodzeniem wykorzystanej uprzednio w teledysku „*Katachi* (2013), oprawie festiwalu *Animator* (2013), oraz pracach na wystawę w paryskiej galerii *La Gaité Lyrique* (*Trace*, 2014) i w muzeum *POLIN* (*Dekonstrukcja*, 2016).

Praca ta jest poniekąd moją najbardziej radykalną próbą połączenia cyfrowej technologii i namacalnej obecności animowanych obiektów w zasięgu widza. Jednostajny ruch kolistej instalacji przeradza się w świetle stroboskopu w wielowątkową animowaną sekwencję w hipnotyczny sposób angażującą oglądającego. Widz ma jednoznaczną, znacznie silniejszą niż przy projekcji filmowej świadomość, że jest świadkiem złudzenia optycznego a jednak sugestywność iluzji każe mu wierzyć w realność animujących się przed nim zdarzeń.





Fazy animacji do tortu wydrukowane w technologii 3D.



## „Give Nothing to Psoriasis”

Reklama społeczna

Reżyseria, opracowanie plastyczne, zdjęcia, projekty haftów, animacja, montaż.

Współreżyserka i współautorka opracowania plastycznego, zdjęć, projektów haftów i animacji:

Katarzyna Kijek

czas trwania: 30 sekund

format: 16:9 HD

technika: animacja poklatkowa, haft

klient: Leo Pharma London

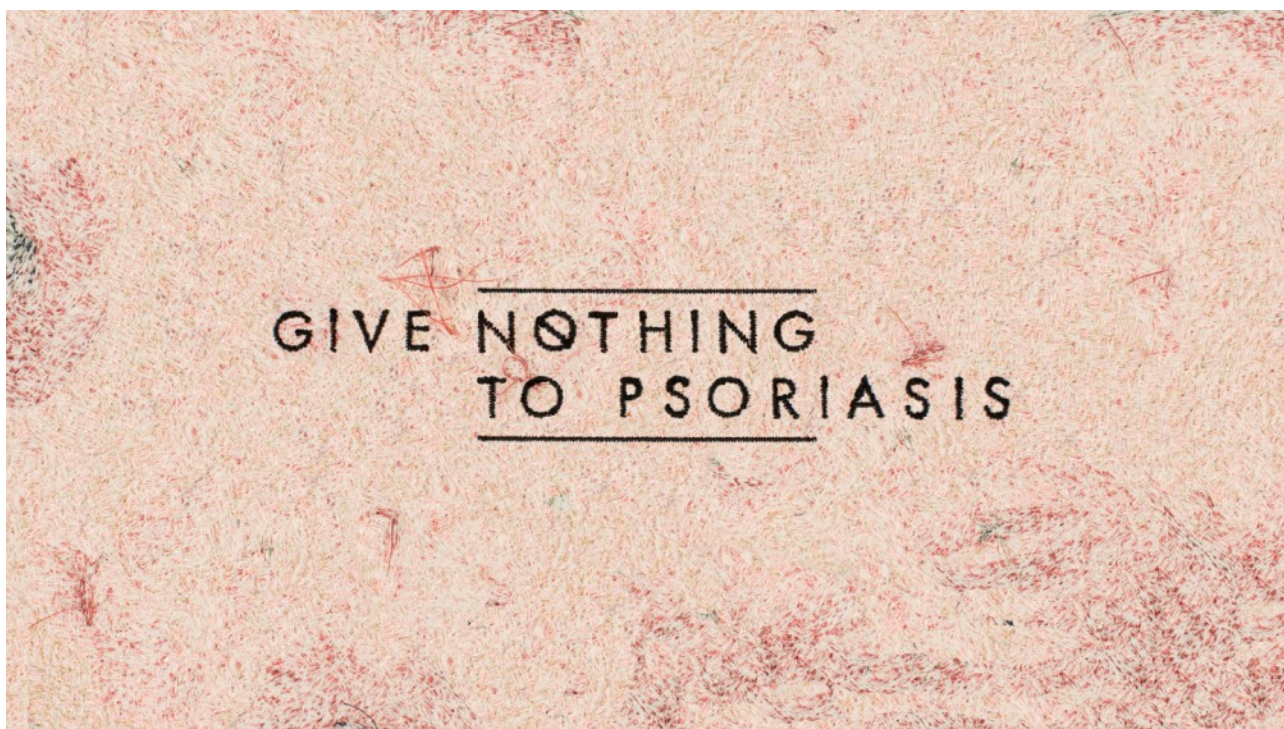
2018



Kadry z filmu „Give Nothing To Psoriasis”

Reklama społeczna uświadamiająca problem specyficznej choroby skóry (łuszczyca autoimmunologiczna). Problem zobrazowania schorzenia, które ze swojej natury objawia się nieprzyjemnymi wizualnie zmianami skórными rozwiązany został przez zastosowanie technologii haftu, dzięki czemu aspekt wizualny przeniósł się na poziom symboliczny, nie tracąc swojej sugestywności. Dla podkreślenia formalnego wyrazu filmu, wyhaftowany obraz zaczyna się pruć w miejscach, które bohater rozdrapuje z powodu wywołanego chorobą swędzenia. Skomplikowany technologicznie i w wielu aspektach pionierski proces wykorzystania haftu maszynowego w animacji ma w wypadku tego projektu wymiar autorski. Oryginalne nagranie live action z udziałem aktora zostało zdigitalizowane za pomocą specjalistycznego oprogramowania do projektowania obrazów w formatach zrozumiałych dla przemysłowych maszyn hafciarskich. Manualny tryb *photostitch* pozwolił na bardzo wierne odzwierciedlenie oryginalnych zdjęć filmowych w technice haftu na materiale, co było istotne z punktu widzenia medycznej adekwatności obrazu. Regulacja długości ściegu z klatki na klatkę pozwoliła na uzyskanie progresywnej dezintegracji bohatera filmu dotkniętego uciążliwą chorobą. Aspekt ten został dodatkowo wzmocniony poprzez manualne naniesienie na sekwencję wybranych klatek luźnych nitek. Wszystkie hafty zostały zreprodukowane i zmontowane w gotowy film.

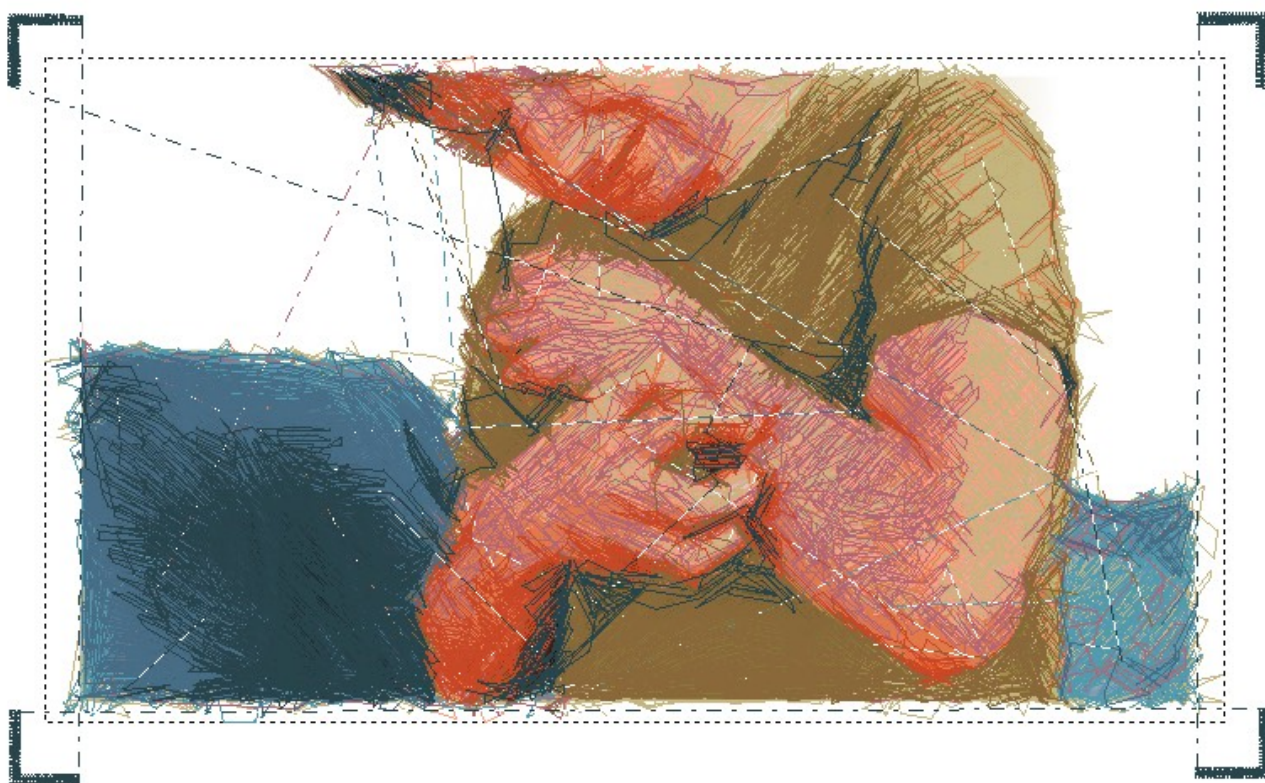
W ramach kampanii przygotowaliśmy dodatkowo sześć fotografii opartych na tej samej technologii i estetyce.



GIVE NOTHING  
TO PSORIASIS

Kadry z filmu „Give Nothing To Psoriasis”





Pliki robocze do haftu klitek filmu „Give Nothing To Psoriasis”

## „Samsung, Catwalk”

Film reklamowy

Reżyseria, koncepcja plastyczna.

Współreżyserka i współautorka koncepcji: Katarzyna Kijek

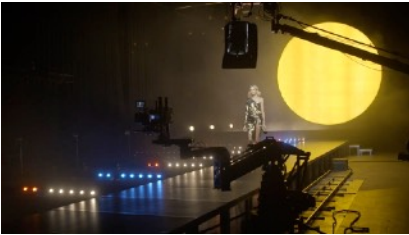
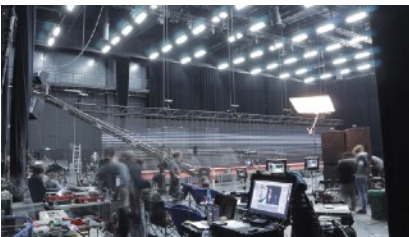
czas trwania: 30 sekund

format: 16:9 HD

technika: *live action*, vfx

klient: Samsung, Orange

2017



Plan zdjęciowy filmu  
„Samsung / Catwalk”

Film reklamowy jest autorską interpretacją scenariusza agencji Leo Burnett Warsaw. Wyzwaniem projektowym było pogodzenie wysublimowanej estetyki wiarygodnej jako „świat” supermodelki Anji Rubik z lokalnym, krajowym charakterem komunikowanej kampanii. Wypracowaną przez nas strategią jest konwencja pokazów mody dedykowanych konkretnym tematom, które ilustrują wybrane przestrzenie (jezioro, miasto, lotnisko, peron kolejowy) w niedosłowny, symboliczny sposób. Sugestywność konkretnych pejzaży wypracowaliśmy w oparciu o zbudowane w studiu wielkopowierzchniowe scenografie bazujące na różnorodnych jednostkach oświetleniowych i projekcje na modułowych ekranach LED.

Dodatkowym problemem projektowym był fakt, że cały film miał łączyć wszystkie scenografie na jednym, płynnym ruchu kamery z zachowaniem jednostajności chodu modelki. W tym celu wykorzystaliśmy technologię *motion control* i precyzyjny montaż. *Jump cutowe* sklejkę są wypracowane z najwyższą starannością, dzięki czemu oś kompozycyjna i narracyjna filmu pozostają niezmiennie mimo dynamicznych, wręcz radykalnych zmian kompozycyjnych.

Mimo wybitnie technicznego charakteru filmu i zastosowania precyzyjnej technologii, znaczną część efektów udało się osiągnąć *in camera*, co pozwoliło osiągnięciu szlachetnego efektu wizualnego.





Kadry z filmu „Samsung / Catwalk”

## BBC Two ID

Moduł identyfikacji wizualnej kanału telewizyjnego  
Reżyseria, opracowanie plastyczne, scenografia, animacja  
montaż.

Współreżyserka i współautorka opracowania  
plastycznego, scenografii i animacji: Katarzyna Kijek

czas trwania: 46 sekund

format: 16:9 HD

technika: animacja poklatkowa

klient: BBC

2018



Kadr z wideo dla BBC Two



zarchiwizowane fazy  
animacji do pracy dla BBC  
Two

Jeden z 25 modułów wchodzących w skład patchworkowego systemu oprawy wizualnej kanału telewizji BBC Two. Animowana sekwencja oparta na wybitnie precyzyjnym systemie *match cutów* i wzajemnej koegzystencji modułów przygotowanych przez artystów specjalizujących się w różnorodnych technikach filmowych.

Wszystkie człony oprawy posiadają wspólną strukturę wywodzącą się z tektoniki emblematycznej dla BBC Two krzywizny „2” i zakładają możliwość modułowego wykorzystania w montażu dzięki systemowi unifikacji kompozycyjnej klatki 50, 225 i 400 wszystkich filmów. W tych ramach projektowych przygotowaliśmy animowaną sekwencję opartą na dziesięciowarstwowej, całkowicie analogowej kompozycji ułożonych kaskadowo arkuszy papieru.

Cała animacja została zaprojektowana cyfrowo, a następnie w żmudnym procesie odtworzona w papierze. W celu urzeczywistnienia projektu wycięliśmy ręcznie ok. 1300 arkuszy, które złożone w kompozycje i sfotografowane stworzyły płynną, abstrakcyjną animację interpretującą formę „2”.





Kadry z wideo dla BBC Two

## WWF „Eko Patrioci”

Krótkometrażowy film animowany / reklama społeczna  
Reżyseria, animacja, opracowanie plastyczne pierwszych i ostatnich scen

Współreżyserka i współautorka animacji i współautorka opracowania plastycznego: Katarzyna Kijek

czas trwania: 3 minuty

format: 16:9 HD

technika: animacja 2D, poklatkowa

2019



Kadry z filmu WWF „Eko Patrioci”

Wizualna interpretacja raportu organizacji WWF n.t. prognozowanych realiów życia w Polsce w roku 2050 z naciskiem na zmiany klimatyczne i zanieczyszczenie środowiska z najważniejszymi jego konsekwencjami. Film zaczyna się i kończy teraźniejszością – ostatnim momentem, w którym mamy szansę zmienić pesymistyczną prognozę. Środkowa część filmu to wizja przyszłości pokazana przez pryzmat czterech pór roku. Do udziału w projekcie zaprosiliśmy pięcioro spośród najwybitniejszych polskich ilustratorów powierzając im przygotowanie kadrów związanych z porami roku. Ich ilustracje w połączeniu z naszymi scenami przygotowanymi zarówno w technice 2D, jak i *stop motion* stworzyły eklektyczną, bogatą w znaczenia warstwę wizualną.



Kadry z filmu WWF „Eko Patrioci”



## „Now Listen”

Krótkometrażowy film animowany

Scenariusz, reżyseria, opracowanie plastyczne.

Współautorka scenariusza, współreżyserka i współautorka animacji oraz opracowania plastycznego: Katarzyna Kijek

czas trwania: 3 minuty 40 sekund

format: 16:9 HD

technika: animacja 3D, animacja 2D, animacja

poklatkowa, *motion capture*

2019



Film jest impresją na temat barier komunikacyjnych, a zarazem komentarzem patriarchalnej kultury. Mężczyzna jest monumentem, wyniesioną na cokole skamieliną, co nadaje podejmowanej przez kobietę próbie komunikacji dodatkowy wymiar absurdu. Kobieta porozumiewa się językiem migowym.

Film zrealizowany został w eksperymentalnej technice bazującej na animacji 3D wykorzystującej system SMODO – hardware wykorzystujący technologię *motion capture* na potrzeby animacji *stop motion*. Klasyczna animacja lalkowa została zrealizowana na stelażu wyposażonym w markery pozycji. Fazy animacji zostały zaimplementowane na oryginalny model 3D, dzięki czemu udało się połączyć specyfikę modelu 3D z organicznym ruchem zadanym w planie przez animatora.

Ze względów prawnych podyktowanych treścią umowy produkcyjnej nie jestem uprawniony do upublicznienia wykonanej pracy w momencie składania dokumentów do Centralnej Komisji do Spraw Stopni i Tytułów. Mimo nieustalonej daty premiery filmu, mój wkład w powstanie dzieła został wniesiony, zatem zaliczam realizację tej pracy do osiągnięć artystycznych ostatniego okresu.

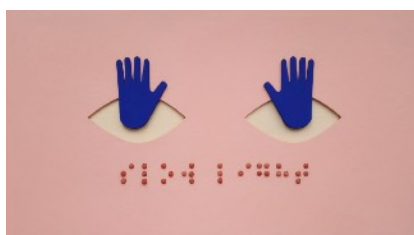
Styleframe'y z filmu „Now Listen”



Styleframe'y z filmu „Now Listen”

## „Slow Light” (WIP)

Krótkometrażowy film animowany  
 Scenariusz, reżyseria, opracowanie plastyczne  
 Współreżyserka i współautorka opracowania  
 plastycznego: Katarzyna Kijek  
 czas trwania: 9 minut  
 format: 16:9 HD  
 technika: animacja poklatkowa, animacja 2D  
 WIP



Styleframe'y z filmu „Slow Light”

W wykazie moich ostatnich prac celowo umieszczam film, który jest wciąż na etapie realizacji, ponieważ wypracowanie jego koncepcji i plastyki było ważnym i długotrwałym procesem. Mimo, że sam film nie jest jeszcze gotowy, jest merytorycznie zamknięty. Zarówno scenariusz, jak i projekty plastyczne zostały już sfinalizowane, opublikowane i zyskały aprobatę komisji weryfikacyjną Polskiego Instytutu Sztuki Filmowej, która skierowała projekt do realizacji.

Proces powstania filmu będzie bardzo rozłożony w czasie z uwagi na żmudną technologię i ogromną ilość elementów składowych. Każda klatka animacji zbudowana będzie z kilkudziesięciu ręcznie malowanych elementów złożonych w całość na zasadzie reliefowych puzzli. Powstały w ten sposób obraz odzwierciedlać będzie teraźniejszą, namacalną rzeczywistość, w której żyje bohater. Drugą, równoległą warstwą filmu będzie animacja rysunkowa oddająca sceny z przeszłości. Płaski, monochromatyczny obraz będzie jedynie osadem, pozostałością po minionych zdarzeniach. Obie warstwy filmu będą się przenikały tworząc nowe konteksty. Wzrok bohatera rozsynchronizowany względem innych zmysłów będzie źródłem nieporozumień, niepewności i w rezultacie zmarnowanego życia.

Punktem wyjścia do napisania scenariusza *Slow Light* było powszechne przeświadczenie, że "kiedyś było lepiej" i to tam często podążamy myślami w momentach słabości. Z reguły wracamy z nostalgicznych wycieczek do teraźniejszości by tu żyć nasze życia. Niektórym zdarza się jednak utknąć mentalnie w przeszłości zbyt długo. Często na zawsze. Bo przeszłość zawsze rozumiemy lepiej niż teraźniejszość, a sens życia przesącza się do naszej świadomości bardzo powoli. *Slow Light* będzie nieco liryczną alegorią tego zjawiska.

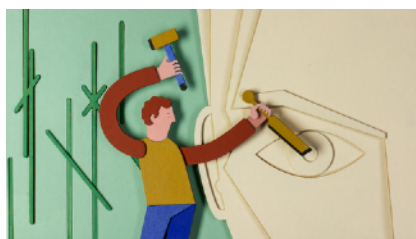


Bohaterem filmu jest człowiek, który widzi całą otaczającą go rzeczywistość dopiero po siedmiu latach. Jego percepcja sprawia, że postrzega siebie jako młodszą osobę (np. jako dziecko, mimo że jest już nastolatkiem), a wszystko, co go otacza widzi takim, jakim było 7 lat wcześniej.



Powodem tej zaburzonej percepcji jest wrodzona wada oczu. Ciało szkliste bohatera jest tak gęste, że światło podróżuje od rogówki do nerwu wzrokowego przez 7 lat. Dlatego bohater jest w stanie zobaczyć swoje życie dopiero po tym okresie. Widzi to, o czym zapomniał, o czym nie chce pamiętać, ale przede wszystkim dostrzega w końcu to, czego nie widział przeżywając swoje życie.

Oczywisty symboliczny sens tego zjawiska przekłada się na niedojrzałość psychiczną bohatera, brak zrozumienia otaczającej rzeczywistości i spóźnione refleksje na temat dawno minionych faktów, a także na silne nacechowanie nostalgią życia bohatera. Bohater nie rozumie rzeczywistości, bo nie wie, co się wokół niego dzieje. Symbolicznie najpełniej wyraża to scena, w której młodszą wersję bohatera siedzi na barkach starszej i przesłania jej oczy. To młodsze "ja" prowadzi bohatera przez życie.



Styleframe'y z filmu „Slow Light”

Początkowo sentymentalnie traktowane wspomnienia bohatera zaczęły przeradzać się w serię rozczarowań i błędnych wyborów wywołanych brakiem oglądu sytuacji. Bohater niechcący zabija własną matkę, nie uświadamiając sobie tego faktu przez kolejne siedem lat. Odrzuca związek z prawdopodobnie kochającą go dziewczyną, ponieważ mentalnie do niego nie dorósł. Po latach jest w końcu na to gotowy, ale dziewczyny nie ma już przy nim. Jedyne sukcesy zawodowe bohatera stają się po krótkim czasie źródłem wstydu. Mężczyzna decyduje się zwiedzać świat, ale niczego z tej podróży nie zobaczy. W końcu jego własna śmierć jest równie groteskowa jak cała jego egzystencja.

Narracja werbalna będzie oszczędna. Podprowadzi sytuacje, przygotuje widza na interpretację kolejnych scen. Narratorem będzie bohater snujący historię swojego życia. W finale dowiemy się, że bohater już nie żyje. Umarł fizycznie zanim był w stanie przeżyć mentalnie i zrozumieć swoje życie.



Styleframe'y z filmu „Slow Light”

Narracja będzie prowadzona nieco leniwie. Bohater jest zgorzkniały i rozgoryczony, że nie wiedział wcześniej, że nikt mu nie powiedział, że "był ślepy". W momencie, gdy jesteśmy świadkami przywoływania przeszłości bohater jest już martwy, przez co jego komentarze są praktycznie pozbawione emocji. Nacechowane są za to (czasem naiwnymi) próbami syntezy swojego życia i nazwania zjawisk, których doświadczył. Podobnie jak w warstwie wizualnej, werbalna część filmu nacechowana będzie skrótami myślowymi i swoistą metaforyką zdradzającą często pokrętny sposób rozumowania bohatera.

Zjawisko opisujące poruszanie się fali elektromagnetycznej z prędkością niższą od stałej fizycznej  $c$  określającej prędkość światła w próżni ( $c = 299\,792\,458\text{ m/s}$ ).

W najnowszych eksperymentach nad rozchodzeniem się światła w ośrodkach materialnych udało się spowolnić je do prędkości  $0,2\text{ mm/s}$ , co stało się przyczynkiem do koncepcji niniejszego filmu.

## **Dorobek dydaktyczny z lat 2016 – 2018**

Pracownia Animacji na Wydziale Grafiki ASP w Warszawie.

### **Opiekun koła naukowego Animusz**

W ramach spotkań ze wybraną grupą studentów omawiałem i prezentowałem te aspekty animacji, które zwyczajowo są pomijane w toku korekt. Przedmiotem dyskusji był przede wszystkim akademicki wymiar kontekstowego budowania narracji, bazowaniu na symbolice i znakowości kadru; potencjał języka animacji odróżniający tę technologię od live action; plakatowość w projektowaniu informacji, ale także perspektywy rozwoju personalnego warsztatu i upatrywanie szans na czynną twórczość zawodową w kontekście bieżących zmian krajowego rynku animacji, ogólnościatowych tendencji technologicznych.

W ramach koła naukowego rozwijane były także umiejętności praktyczne w ramach warsztatów, m.in. Bubel Granna (woj. podlaskie) i Ahmedabad (Gujarat, Indie).

### **Wybrane warsztaty animacji poza uczelnia**

2016 Poznań, Centrum Kultury „Zamek”, Festiwal „Animator”. Autorskie warsztaty animacji poklatkowej dla dzieci. 5 dni.

2019 *Today ay Apple*

Warsztaty wprowadzające w zagadnienia rzemiosła ręcznego w środowisku cyfrowym przeprowadzone w Londynie w ramach *London Craft Week*.

### **Wybrane wykłady poza uczelnia**

2018 *Animarkt*, Łódź - Wykład *Animacja poklatkowa w komunikacji marketingowej*.

2019 *London Craft Week*, Londyn - Wykład analizujący fuzję rzemiosła i środowiska cyfrowego (na zaproszenie firmy Apple)



## **Udział w składach jurorskich i konsultacyjnych**

### **2016 *Interference Festival***

Udział w składzie jurorskim oceniającym filmy w kategoriach: teledysk, animacja, found footage, dokument.

### **2017 i 2018 *See & Say***

Indywidualne konsultacje i korekty dla autorów animacji prezentujących swoje portfolio. Ocena skupiała się na potencjale komercyjnym i artystycznym przedłożonych prac w kontekście popytu na rynku animacji w Polsce oraz na szczegółowej ocenie wartości artystycznej animacji.

### **2018 Festiwal *Klaps***

Udział w jury konkursu festiwalu filmowego w kategoriach: animacja, fabuła, teledysk, dokument.

### **2018 *Timecode Akcja Animacja***

Udział w jury konkursu animacji. W przeciwieństwie do tradycyjnej ewaluacji prac podczas jednorazowej projekcji, mającej miejsce w przypadku filmów przesłanych na konkursy festiwalowe, formuła tego konkursu zakładała wieloetapowy kontakt z autorem. Wszystkie zgłoszenia musiały być odpowiedzią na uprzednio zadany temat. Autorzy wyselekcjonowanych animacji otrzymywali korekty i czas na naniesienie poprawek. Ostatecznej ocenie podlegała finalna praca powstała w toku konsultacji szans na pracę w zawodzie w oparciu o przedłożone portfolio.

### **2019 *D&AD***

Udział w międzynarodowym jury prestiżowego konkursu D&AD (Londyn) oceniającym prace w kategorii teledysk.

## **Inne**

**2016 - 2018** Cykl pokazów prezentujących studentom najważniejsze dokonania na polu animacji w kolejnych latach. Organizacja pokazów możliwa była dzięki współpracy z dyrektorami programowymi festiwali filmów krótkometrażowych, którzy udostępniali nie dostępne szerokiej publiczności filmy będące jeszcze w obiegu festiwalowym. Dzięki tym pokazom studenci ASP w Warszawie mieli wgląd w najświeższe realizacje z całego świata.

**2016** wykład *Historia Pracowni Animacji na ASP w Warszawie*. Podstawą do przeprowadzenia wykładu było poszukiwanie źródeł historycznych, systematyka materiałów i ustalenie chronologii historycznej.

Jako, że Muzeum Akademii Sztuk Pięknych nie posiadało w zasadzie żadnych materiałów dotyczących Pracowni Animacji, podjąłem próbę samodzielnego dotarcia do historycznych materiałów. Jako, że podwaliny pod Pracownię Filmu Animowanego położył prof. Wojciech Zamecznik rozwijając program swojej Pracowni Projektowania Fotograficznego o elementy ruchu. Udało mi się dotrzeć do rękopisów profesora zawierających założenia programowe oraz notatki korektowe z pracowni. Odbyłem także obszerny wywiad z prof. Danielem Szczechurą, który objął pracownię po śmierci Wojciecha Zamecznika.



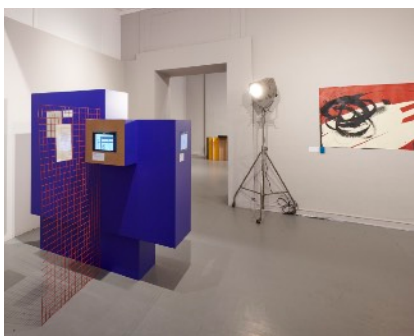
**2018** Koordynacja zadania *50 lat Pracowni Animacji w ASP w Warszawie*, w skład którego wchodzi wydawnictwo książkowe pod red. Hanny Margolis oraz wystawa, której byłem kuratorem.

W skład moich obowiązków poza formalnym nadzorem całego projektu współfinansowanego przez Polski Instytut Sztuki Filmowej była korekta merytoryczna wydawnictwa i nadzór nad pisanie i redakcją tekstów.



**2018** kurator wystawy *Pracownia Animacji na Wydziale Grafiki ASP w Warszawie*

Opracowanie koncepcji merytorycznej i wystawienniczej ekspozycji prac prezentującej działalność pracowni na przestrzeni ostatnich czterdziestu lat. Wystawa trwała od 19. listopada do 7. grudnia w galerii Salon Akademii w Warszawie.



**2016 - 2018** spotkania z zaproszonymi gośćmi  
W ramach nieobowiązkowych spotkań poza godzinami funkcjonowania pracowni organizowałem spotkania z twórcami animacji, których realizacje i metody pracy uważam za potencjalnie inspirujące dla studentów.

**2009 - 2018** wykłady *Podstawy animacji w oparciu o pracę w środowisku Adobe After Effects*

Cykliczny, czterogodzinny wykład dla nowych studentów pracowni prezentujący podstawowe założenia cyfrowego warsztatu animatora w oparciu o przyjętą terminologię i parametry techniczne oraz moje subiektywne metody pracy z wykorzystaniem programu Adobe After Effects.

Dokumentacja wystawy „50 lat Pracowni Animacji na Wydziale Grafiki ASP w Warszawie”; Galeria Salon Akademii; listopad 2018



Dokumentacja wystawy „50 lat Pracowni Animacji na Wydziale Grafiki ASP w Warszawie”;  
Galeria Salon Akademii; listopad 2018



## Ważniejsze pokazy prac w latach 2016 – 2018

- 2016, Valenciennes, FR, La Fête de l'Anim festival, pokaz specjalny wybranych prac
- 2016, Nijmegen, NL, Go Short – International Short Film Festival, *Pirate's Life*
- 2016, Warszawa, PL, POLIN - w ramach wystawy *Frank Stella i synagogi dawnej Polski, Dekonstrukcja*
- 2016, Mexico City, MX, Animasivo Festival Special Program, Nomade, *Katachi*
- 2016, Poznań, PL, Animasivo Festival Special Program Nomade, *Katachi*
- 2016, Dreux, FR, d'Ailleurs Film Festival, *Katachi*
- 2016, Sztambuł, TR, Selection +1, *Noise*
- 2016, Szanghaj, CN, Long Week of Short Films, *Dziwny jest ten kraj, Katachi*
- 2016, Poznań, PL, festiwal Animator, *Debiut*
- 2016, Angers, FR, festiwal Premiers Plans, Focus on Polish Animation, *Noise*
- 2016, Baden, CH, festiwal Fantoche, *Katachi*
- 2016, Pekin, CN, Chinese Independent Animation Film Forum, *Katachi*
- 2016, Wrocław, PL, wystawa *Znajomi znad Morza, Wrzeszcz Art!+, Katachi*
- 2016, Sopot, PL, Sopot Film Festival, *Debiut*
- 2016, Katowice, PL, festiwal Ars Independent, *Debiut*
- 2016, Peja, XK, festiwal Anibar, *Debiut*
- 2016, Perugia, IT, festiwal Rabbitfest, *Debiut*
- 2016, Koszalin, PL, festiwal Młodzi i Film, *Debiut*
- 2016, Sapporo, JP, Sapporo International Film Festival *Debiut*
- 2016, Querétaro, MX, festiwal CutOut Fest, *Debiut*
- 2016, Warszawa, PL, festiwal Lalka Też Człowiek, *Debiut*
- 2016, Białystok, PL, festiwal Żubbroffka, *Debiut*
- 2016, Warszawa, PL, festiwal, Euroshorts, *Debiut*
- 2017, Bruksela, BE, festiwal Anima, *Debiut*
- 2017, Zagrzeb, HR, festiwal Anima Fest, *Debiut*
- 2017, Nijmegen, NL, festiwal Go Short, *Debiut*
- 2017, Poznań, PL, festiwal Animator, *Noise*
- 2017, Trebon, CZ, festiwal Anifilm, *Katachi*
- 2017, Bratislava, SK, Febio Fest, *Debiut*
- 2017, Kazimierz Dolny, PL, festiwal Dwa Brzegi, *Debiut*
- 2017, Nowa Sól, PL, festiwal Solanin, *Debiut*
- 2017, Genewa, CH, festiwal Animatou, *Debiut*
- 2017, Quebec, CA, Festival de Cinema de la Ville de Quebec, *Debiut*
- 2017, Moskwa, RU, festiwal KROK, *Debiut*

- 2017, Banja Luka, BIH, Intl Animatef Film Festival  
Banjaluk Anima, *Debiut*
- 2017, Bergen, NO, festiwal ReAnim, *Debiut*
- 2017, Budaors, HU, festiwal PrimAnima *Debiut*
- 2017, Espinho, PT, festiwal Cinanima, *Debiut*
- 2017, Londyn, UK, LIAF, *Debiut*
- 2017, Mediolan, IT, konferencja TED, *Katachi*
- 2017, Ljubljana, SI, festiwal Animateka, *Debiut*
- 2017, Mexico City, MX, festiwal Animasivo, *Debiut*
- 2017, Tajpej, Taoyuan, Taichung, Tainan, TW, Taiwan  
European Film Festival, *Debiut*
- 2017, Berlin, Munchen, DE, Bruksela, BE, Dublin, IE,  
Recife, Fortaleza, BR, Taipei, TW, Polish Wave Festival,  
*Debiut*
- 2017, Lublin, PL, Lubelski Festiwal Filmowy, *Debiut*
- 2017, Dijon, FR, Fenetres sur Courts Festival , *Noise*
- 2017, Seul, KR, Asiana International Short Film Festival,  
*Noise*
- 2017, Visegrad, HU, Visegrad Film Festival, *Debiut*
- 2018, Moskwa, RU, Best of LIAF, *Debiut*
- 2018, Barcelona, ES, Mecal Pro, *Debiut*
- 2018, Drezno, DE, Film Fest, *Debiut*
- 2018, Poznań, PL, festiwal Shortwaves, All In, Aula Artis  
*Noise*
- 2018, Nijmegen, NL, KloosterKino Festival - HAN21  
University, *Noise*
- 2018, Saint-Gilles, BE, l'École Nouvelle, La Videotheque  
Nomade, *Katachi*
- 2018, Auderghem, BE, la Bibliothèque du Centre -  
Parcours d'Artistes, La Videotheque Nomade, *Katachi*
- 2018, Bruksela, BE, Jacques Franck Cultural Center, La  
Videotheque Nomade, *Katachi*
- 2018, Gran Canaria, ES, festiwal Animayo Summit, *Best  
Friend*
- 2018, Portland, OR, USA, Northwest Animation  
Festival, *Debiut*
- 2018, Berlin, DE, Stadtlichter Festival, *Debiut*
- 2018, Bruksela, BE, Le Centre du Film sur l'Art, La  
Videotheque Nomade, *Katachi*
- 2018, Woluwe Saint-Pierre, Woluwe Saint-Lambert, BE-  
la Bibliothèque du Centre – biennale for contemporary  
arts, *Katachi*
- 2018, Berlin, DE, 33rd International Short Film Festival,  
*Grand Central*
- 2018, Bukareszt, RO, festiwal Anim'est, *A.B.O.P.*
- 2018, Querétaro, MX, festiwal CutOut Fest, *A.B.O.P.*
- 2018, Espinho, PT, festiwal Cinanima, *A.B.O.P.*
- 2018, Erywań, AM, festiwal ReAnimania, *A.B.O.P.*
- 2018, , Mexico City, MX, Animasivo Festival, *A.B.O.P.*

Przemysław Adamski