

Ocena dorobku artystycznego i rozprawy doktorskiej mgr Macieja Rynkiewicza sporządzona w związku z postępowaniem w przewodzie doktorskim w dziedzinie sztuk filmowych, wszczętym przez Radę Wydziału Operatorskiego i Realizacji Telewizyjnej Państwowej Wyższej Szkoły Filmowej Telewizyjnej i Teatralnej im. Leona Schillera w Łodzi

Pan mgr Maciej Rynkiewicz urodził się 12 czerwca 1982 roku w Łodzi. Po ukończeniu Liceum Sztuk Plastycznych im. Tadeusza Makowskiego w Łodzi w 2002 roku rozpoczął studia w Państwowej Wyższej Szkole Filmowej, Telewizyjnej i Teatralnej im. Leona Schillera w Łodzi, na kierunku Realizacja Obrazu Filmowego Telewizyjnego i Fotografia w zakresie Filmu animowanego i efektów specjalnych. W dniu 1 października 2007 roku obronił pracę dyplomową, którą był film p.t. „Zegar Stefana”, zrealizowany pod opieką dr hab. Marka Skrobeckiego i uzyskał tytuł magistra sztuki. W 2011 roku kandydat podjął studia doktoranckie w Państwowej Wyższej Szkole Filmowej Telewizyjnej i Teatralnej w Łodzi, na Wydziale Operatorskim i Realizacji Telewizyjnej w specjalności Film animowany i efekty specjalne. Mgr Maciej Rynkiewicz jest wykładowcą akademickim następujących przedmiotów: Cyfrowa obróbka obrazu filmowego w Państwowej Wyższej Szkole Filmowej i Teatralnej w Łodzi, na Wydziale Operatorskim i Realizacji Telewizyjnej w specjalności Film animowany i efekty specjalne od 2009 roku, oraz Cyfrowa obróbka obrazu w Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi, na Wydziale Sztuk Wizualnych, specjalność Techniki teatralne, filmowe i telewizyjne, od 2010 roku.

Ocena dorobku artystycznego

Dokonując oceny dotychczasowego dorobku Macieja Rynkiewicza na podstawie załączonej dokumentacji, przede wszystkim uwidaczniają się tam jego dokonania zawodowe na polu efektów wizualnych i specjalnych. Jest to mój pierwszy przypadek recenzowania osiągnięć

absolwenta kierunku Realizacja Obrazu Filmowego, Telewizyjnego i Fotografia w zakresie specjalności Film animowany i efekty specjalne, gdzie właśnie drugi człon tej specjalności znajduje szczególny wyraz w osiągnięciach zawodowych. Triki filmowe, efekty specjalne odgrywały od początku historii kina istotną rolę w tworzeniu iluzji wizualnej, a dokonania Georgesa Mélièsa wyznaczały zupełnie nowe pola rozwoju tej początkującej dziedziny sztuki. Rozwój technologii filmowej to także równoległy rozwój możliwości efektów wizualnych, które niewątpliwie miały wpływ na zmiany i rozwój języka filmowego. To dziś, dzięki cyfrowej rewolucji technologicznej, mogą powstawać filmy gatunkowe, w których praktycznie każdy kadr wspomagany jest, lub wręcz uzyskiwany dzięki wirtualnym efektom wizualnym.

Przedstawiony przez kandydata spis dokonań na polu efektów wizualnych to kilkanaście pozycji, zarówno przy produkcji filmów fabularnych, jak i realizacji telewizyjnych. Pośród filmów fabularnych można by wymienić chociażby: stanowisko Głównego koordynatora efektów komputerowych i wykonawcę prewizualizacji efektów i ostateczną obróbkę komputerową w filmie „Wymyk” w reżyserii Grega Zgilińskiego, zdjęcia Witold Płóciennik z 2010 roku, czy supervising na planie i realizacja efektów komputerowych w filmie „Obywatel” w reżyserii Jerzego Sthura, zdjęcia Paweł Edelman z 2014 roku. Z produkcji telewizyjnych na uwagę zasługuje współpraca przy takich serialach jak: „Zbrodnia”, sezon I i II z 2014 i 2016 roku w reżyserii Grega Zgilińskiego, zdjęcia Witold Płóciennik, gdzie Maciej Rynkiewicz sprawował nadzór na planie i odpowiadał za efekty wizualne. Również w serialu „Kruk-szepty słycać po zmroku” w reżyserii Macieja Pieprzycy, zdjęcia Jan Holoubek i Witold Płóciennik z 2018 roku, kandydat pełnił funkcję supervisora efektów wizualnych. W 2018 roku ruszyła pierwsza oryginalna polska produkcja serialu dla serwisu internetowego Netflix. Reżyserkami serialu pod tytułem „1983” są Agnieszka Holland, Katarzyna Adamik i Olga Hajdas, zdjęcia Arkadiusz Tomiak i Tomasz Naumiuk. W tej realizacji kandydat również odpowiada za efekty wizualne. Maciej Rynkiewicz nie zapomina także o animacji. Posiada również w swym dorobku pozycje z tego obszaru, które mają przede wszystkim charakter projektowo-użytkowy, takie jak: animacja w filmie dokumentalnym „Sen o nowoczesności” w reżyserii Maxa Cegielskiego i Anny Zakrzewskiej z 2010 roku, czy reklamie społecznej dla hospicjum Gajusz z 2011 roku. Ponadto kandydat pełnił funkcje projektanta opracowania plastycznego, reżysera, czy animatora w szeregu filmów i spotów reklamowych. Na uwagę zasługują także doświadczenie z wykonawstwa animacji do spektakli teatralnych: „Alicja w krainie czarów” w Teatrze Lalek Arlekin w Łodzi, w reżyserii Waldemara Wolańskiego w 2013 roku i „Niezwykły dom pana A., czyli skradzione dźwięki” w Teatrze Powszechnym w Łodzi, w reżyserii Arkadiusza Wójcika i Andrzeja Jakubasa z 2013 roku.

Dorobek zawodowy i artystyczny Macieja Rynkiewicza po ukończeniu studiów, to przede wszystkim, jak już nadmieniałem, dokonania zawodowe w obszarze obrazu filmowego i telewizyjnego, ze szczególnym uwzględnieniem efektów specjalnych i wizualnych. Chronologia dat kolejnych prac kandydata ukazuje systematyczną aktywność zawodową po ukończeniu szkoły filmowej. Umiejętność i wiedza z zakresu wykorzystania współczesnych narzędzi cyfrowych w przetwarzaniu ruchomego obrazu, pozwoliła Maciejowi Rynkiewiczowi na zebranie różnorodnych doświadczeń w zakresie jego projektowania jak i postprodukcji. Te wszechstronne doświadczenia wynikające wprost z praktyki zawodowej, to ogromny kapitał dla nauczyciela akademickiego, zwłaszcza w szkole filmowej. Współczesna technologia cyfrowa i programy komputerowe, oraz umiejętne a także kreatywne posługiwanie się nimi, są na stałe wpisane w kompetencje zawodów filmowych. Jestem przekonany że wiedza i doświadczenie kandydata, jest doskonale wykorzystywane w programie nauczania studentów specjalności: Film animowany i efekty specjalne. Maciej Rynkiewicz to pedagog i filmowiec z bogatym, jedenastoletnim specjalistycznym doświadczeniem zawodowym, którego dorobek oceniam pozytywnie.

Ocena rozprawy doktorskiej

Rozprawa doktorska mgr Macieja Rynkiewicza składa się z dzieła artystycznego, którym jest piętnastominutowy film animowany p.t. „Wy, maluczcy”, oraz integralnej z nim pracy teoretycznej „Wybrane aspekty twórcze i technologiczne w filmie „Wy, maluczcy””, napisanej pod kierunkiem dr hab. Marka Skrobeckiego.

W przedstawionym filmie Maciej Rynkiewicz pełnił funkcję reżysera i autora opracowania plastycznego. „Wy, maluczcy” to film zrealizowany głównie w technice 3D, choć autor wykorzystuje metodę klasycznego efektu trikowego, polegającą na rejestracji dodatkowego planu, uzyskiwanego z obicia w lustrze. W realizacji kandydata, rolę dwóch rejestrowanych planów, stanowiły obrazy z dwóch monitorów. W jednym z nich, obraz zbudowany był wyłącznie w technice 3D, a w drugim preparowany był na stanowisku przez autora. Zatem, mamy w tym przypadku do czynienia z filmem zrealizowanym w technice mieszanej. Zabieg ten uważam za bardzo interesujący, i w dalszej części recenzji jeszcze do niego powrócę. Ale najważniejszą decyzją, która wpłynęła na ostateczny kształt filmu, była decyzja ideowa procesu powstawania dzieła. Proces skrajny do doświadczeń zawodowych kandydata, w których wykonanie efektów specjalnych wymaga, precyzyjnego planowania, oraz przewidywania skutków i konsekwencji kolejnych działań z przysłowiową dokładnością co do jednej klatki. Generalne założenia procesu twórczego autor tak opisuje w swojej rozprawie: „Nie wyrzekam się zatem treści, ale

intelektualna baza nie jest dla mnie punktem od którego chcę zaczynać. Pod tym względem można się doszukiwać pewnych zbieżności z malarstwem, gdzie idąc tropem formalnym, konstruować można kompozycję z abstrakcyjnych elementów. Ich rola w całości, proporcje między innymi elementami decydują o kolejnych twórczych krokach. Przyznam że takie myślenie jest mi bliskie nie tylko w malarstwie, w innych dziedzinach sztuki. W filmie też". A tym co w sposób naturalny miało wyznaczać kolejne kroki autora to: „Po prostu praca, sam proces miały mnie prowadzić.” (Rynkiewicz 2018, str.12). Taką postawę twórczą można odnaleźć chociażby w filmach Aleksandry Korejwo, zwłaszcza w jej pierwszych realizacjach, a szczególnie w „Troji” z 1894 r. Artystka animowała materiały soli, bezpośrednio pod kamerą, którą swobodnym gestem kształtowała w barwne ruchome malarskie plamy. Istniał pewien zamiar kompozycyjny, ale następujące po sobie fazy charakteryzuje swoboda gestu i wynikające z nich kolejne posunięcia animatorki. Na dodatek zbieżność z malarstwem nie tylko odnajdujemy w ostatecznym efekcie ekranowym, ale także w samej technice stanowiska animacyjnego. Aleksandra Korejwo animowała na płaszczyźnie krosna malarskiego, wykorzystując płótno jak membranę. Lekkie uderzenia od spodu, umożliwiały także kształtowanie soli, ale powodowały one zupełnie inny efekt ekranowy od malarskich pociągnięć solą wykonywanych piórami. To czyste malarstwo w ruchu. Zaprezentowany przykład twórczości Korejwo w pełni odpowiada założeniom ideowym kandydata. Ponadto chciałbym dodać, że taki tryb pracy twórczej, determinujący proces animowania różnego typu materiałami, z powodzeniem kontynuowany jest w praktyce dydaktycznej w poznańskiej uczelni.

Maciej Rynkiewicz jako animator doskonale zdawał sprawę z konsekwencji działań jakie podejmuje „Musiałem jednak od czegoś zacząć. Znaleźć materiał do formowania.” (tamże, str. 14). Zainspirowany twórczością Davida O’reilly i Lana Chen’ga autor wybiera materiał... cyfrowy. Taka decyzja może być zaskakująca, bo przecież w założony ideowo, swobodny proces twórczy, wkrada się skomplikowana technologia animacji techniką 3D. Granie materiały cyfrowe, stawia autora przed zupełnie innymi wyzwaniami (moim zdaniem trudniejszymi i bardziej złożonymi w aspekcie warsztatowym), aniżeli operowanie po kamerą fizyczną materiałami. Brak scenariusza i storyboardu to założenie, ale Maciej Rynkiewicz pozbawia się spontanicznego gestu, na rzecz emocjonalnego wyboru możliwości, jakie dają mu współczesne narzędzia. Ten wybór jest jednak podyktowany za każdym razem przemyślaną refleksją. W rozdziale szóstym rozprawy p.t. „Proces własny”, autor opisuje w sposób przejrzysty i syntetyczny wybór oprogramowania (Autodesk Maya, silnik Viewport 2.0), którego możliwości kreatywnie wykorzystał w opracowaniu plastycznym filmu. Ta robocza, nazwałbym surowa wersja opracowywanych przez niego obiektów, które pozyskał autor z biblioteki sesji mocap

uniwersytetu w Pittsburgu , wpływa na ich syntetyczny charakter. Nie ma tu miejsca na projektowanie tekstur, szukanie niuansów, które miały by udawać jakąś bliżej nieokreśloną rzeczywistość. Maciej Rynkiewicz buduje mocny graficzny obraz, gdzie światło jest tak samo ostro określoną płaszczyzną, jak bryły i płaszczyzny które oświetla. Nie ma różnicy pomiędzy materią światła i materią ruchomych postaci. Czysty z kolei kolor, działa także wyłącznie graficzną, jednolitą płaszczyzną. To decyzje znakomite, bo dzięki nim kometa, której obraz autor dodaje dzięki wspomnianemu wcześniej trikowi, jest z innej materii i znakomicie wybija się na tle generowanego cyfrowo obrazu. To nie tylko działanie kontrastem plastycznym różnych materii, ale powołanie w przestrzeni kadru nowego i zupełnie innego bytu, nie z tego świata tak jak cyfrowi aktorzy. Kandydat dokonując autoanalizy procesu twórczego napisał w rozprawie „Dowolność była sztandarowym hasłem przy tym projekcie, co pozwalało mi na podejmowanie nieskrępowanych teoriami decyzji, a także zrobiło miejsce dla przypadku.” (tamże str. 29).Czytając najpierw pracę, po takiej konstatacji, wydawało by się że zobaczymy w obrazie swobodny montaż przypadkowych ujęć. Ale mamy tutaj do czynienia ze spójną formą filmową. Kompozycje kadru każdego ujęcia, to przemyślana decyzja zarówno plastyczna jak i filmowa. Autor nie wspomaga się tu scenografią i jej perspektywą, czy umownym horyzontem, ale buduje przestrzeń kadru tak samo syntetycznie jak postaci. Odpowiednio ułożone prostokątne lub eliptyczne płaszczyzny światła, w kontraście do czerni budują wiarygodną przestrzeń, której efekt głębi dopełnia ruch postaci. Syntetyczna forma plastyczna broni się ponownie, a umiejętne zmiany wielkości planów i montaż Macieja Skowrody dopełniają świetną robotę filmową. To co mnie również bardzo przekonuje w realizacji Macieja Rynkiewicza, a wiąże się z ruchem postaci w filmie, to problematyka pętli. Kandydat w rozdziale ósmym rozprawy pod tytułem „Pętla” (str. 38,39) jedynie zarysowuje jej znaczenie w sztuce oraz niektóre jej konteksty kulturowe. To obszerny temat, ale dla mnie filmowca, szczególnie animatora a także pedagoga, pętla to przede wszystkim cykl animacyjny, który możemy poddawać narzuconej przez nas rytmizacji. To odpowiednio przemyślany cykl, manipulowany umiejętnie kombinacją jego zmieniających się rytmów oraz ich montażem, jest najczystszy przykładem ekspresji ruchu w animowanym filmie. Takie myślenie uczy syntetycznej artykulacji, wyłącznie za pomocą kreowanego ruchu. W historii animacji mamy wiele przykładów wykorzystania tego zabiegu. Są one nieraz skrajnie różne w swojej wizualnej estetyce, bo wynikają wprost z osobowości autorów, celów któremu ten zabieg miał służyć lub z samej techniki animacji. Taki mikro cykl, dający efekt zrytmizowanego „pompowania” kadru , odnajdujemy w dorobku Juliana Antoniszczaka. Ta charakterystyczna dla niego ekspresja wizualno-filmowa, była również wynikiem techniki ponownego rejestrowania wcześniej

wydrapanych w technice non-camera klatek, co dawało możliwość ułożenia faz w cykl i dodatkowej ich rytmizacji. Zupełnie inaczej wykorzystuje cykle Erica Russell w „Feet the Song” z 1988 r.. Z kolei w jej przypadku, można powiedzieć, że rytmizacja i powtarzalność cykli jest głównym założeniem w budowaniu animowanego obrazu, którego dyrygentem jest muzyka. Rytm powtarzalnych cykli jest tak ważny i wyrazisty dla konstrukcji filmu i obrazu, że gdy przyjmuje on już abstrakcyjny charakter, nadal w plamach, kreskach widzimy rytm graficznych tancerzy. W „Wy, maluczcy” cykle dzięki którym powtarzany jest ruch i gesty postaci, zamykają grę bohaterów w pętlach, nadając temu zabiegowi znaczeniowość. Pętla nie jest już tylko warsztatową figurą cyklu. Pętla jest zasadniczym elementem dramaturgicznym i wizualnym która określa formę całego filmu. Maciej Rynkiewicz ustawia większość animowanych bohaterów w snopach światła reflektorów. To dla mnie teatr życia, gdzie z przyjętych ról, nie możemy się już wycofać. Musimy je grać codziennie. Powtarzać tę rolę nie tylko przed sobą, ale przede wszystkim przed innymi. Zielona kobieta machająca do publiczności, czy występ aktora na niewidzialnej drabinie to role symboliczne. Nasz ruch bez względu na to, czy jest skutkiem naszych nałogów lub pasji, jak w przypadku pijanego jegomościa lub tancerza sztuk walk, zamknięty w pętli przez Macieja Rynkiewicza staje się choreografią na scenie. Jak jesteśmy oceniani ?. Czy tylko przez widzów, społeczeństwo , a może przez coś, co jest poza naszym zasięgiem i od czasu do czasu pojawia się jako kometa? Mój osobisty odbiór tego filmu ukierunkowała także doskonała robota Wojciecha Dziecioła odpowiedzialnego za muzykę i dźwięk. To dźwięki pierwszych ujęć, takie jak strojenie instrumentów czy oklaski, wraz z płaszczyznami światła wyznaczającymi scenę i zanurzoną w czerni, niewidoczną publicznością, są tak wyraźnym opisem, że wyznaczają dla mnie do końca filmu jego metaforyczny klucz. Ta bardzo bogata i ciekawa, zbudowana z różnorodnej materii dźwiękowej ścieżka, nie tylko dobrze współgra z syntetycznym obrazem 3D, ale tworzy dla niego nowy kontekst. Kompozytor bardzo precyzyjnie i subtelnie, stara się szukać ekwiwalentu dźwiękowego przede wszystkim dla każdej postaci, dzięki czemu wyrażają one emocje, pomimo niekiedy ubogiej gry bryłą. Tak samo tworzy dla nich środowisko audialne, które je otacza. Niektóre z efektów dźwiękowych mają charakter naturalistyczny, wręcz ilustracyjny, inne abstrakcyjne, otwierają z kolei pole wyobraźni interpretacji obrazu. Wojciech Dziecioł stworzył bardzo oryginalną warstwę audytywną, o której można śmiało powiedzieć, że jest kluczowa w spięciu całej formy filmu Maciej Rynkiewicza.

„Wy, maluczcy” to „kawał” dobrego filmu. Autor kończąc rozprawę napisał „Poprzez specyficzny proces oparty w dużej mierze na przypadku staram się eksplorować nowe dla mnie rejony twórczości, wychodząc z założenia, że tak naprawdę nie ma znaczenia jaką decyzję

podejmę. Ważna jest sama decyzja." (tamże, str. 44). Sądzę jednak że za tymi decyzjami kryje się świadomy twórca animacji. W mojej ocenie przypadkiem w sztuce kieruje zawsze intuicja, bardziej lub mniej podświadoma w samym procesie, ale to już pole do innej dyskusji. Moją tezę opieram także na bardzo przemyślanym przez Macieja Rynkiewicza doborze kompozycji pierwszych i ostatnich ujęć w filmie. Odnosząc się do pracy teoretycznej można by stwierdzić, że przy takich założeniach artystycznych, wręcz nie jest wskazane przygotowanie intelektualnego gruntu (co autor sam wielokrotnie podkreśla w rozprawie), a zebrane na papierze myśli są jedynie wymogiem formalnym postępowania. Z dużym jednak zainteresowaniem zapoznałem się z opisaną przez autora jego postawą twórczą i bazą wyjściową do realizacji „Wy, maluczcy”. Maciej Rynkiewicz syntetycznie, ale przekonująco, opisuje źródła i mechanizmy swoich decyzji twórczych broniąc w nich przede wszystkim swobody i czerpania radości z samego procesu. Przytaczane przeze mnie w opinii cytaty, oddają ducha zarówno pracy teoretycznej jak i dzieła, które opisywały.

Mgr Maciej Rynkiewicz to twórca, który potrafi wyznaczyć sobie cel artystyczny i go konsekwentnie zrealizować. Jest także odpowiedzialnym profesjonalistą, umiejącym sprostać zadaniom stawianym mu przez innych. Temat rozprawy, bardzo dobry poziom dzieła filmowego, a zwłaszcza oryginalność rozwiązania problematyki zawartej w całej rozprawie, spełniają warunki określone w ustawie (art. 13. Ustawy z dnia 14 marca 2003 r.) o stopniach naukowych i tytule naukowym, oraz o stopniach i tytule w zakresie sztuki i zasługują na pozytywną ocenę. W związku z powyższym z przekonaniem popieram wniosek Rady Wydziału Operatorskiego i Realizacji Telewizyjnej Państwowej Wyższej Szkoły Filmowej, Telewizyjnej i Teatralnej im. Leona Schillera w Łodzi, o przyznanie mgr Maciejowi Rynkiewiczowi stopnia doktora w dziedzinie sztuk filmowych.

