

Prof. dr hab. Jacek Adamczak prof. zw. UAP

Poznań 10 08 2016 r.

Ocena dorobku artystycznego i rozprawy doktorskiej mgr Rafała Hanzla 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.

Rafał Hanzl urodził się 12 maja 1970 r. w Łodzi. W latach 1989 – 1994 studiował na Wydziale Edukacji Wizualnej, specjalność wychowanie plastyczne, w Państwowej Wyższej Szkole Sztuk Plastycznych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi. W 1996 r. obronił pracę dyplomową z dziedziny sztuk plastycznych pt: „Jedność jako istotny aspekt kompozycji” w części artystycznej z zakresu malarstwa, uzyskując tytuł zawodowy magistra sztuki. W latach 1994 – 1995 był słuchaczem studiów podyplomowych Moda i Wzornictwo „Universite de la Mode” prowadzonych przez Politechnikę Łódzką we współpracy z Uniwersytetem Lumie're w Lyonie.

Po ukończeniu studiów rozpoczął pracę zawodową jako projektant grafiki użytkowej między innymi w „ Studio 101” w latach 1994-1995 , „ ŁCBM BUDOHURT SA” 1996 r., oraz „MAKOLAB” w latach 1997 – 1999. W 2000 r. kandydat założył wraz z współlnikiem własną firmę pod nazwą DIGITAL MEDIA DESIGN, której przedmiotem działalności są realizacje projektowe w zakresie: poligrafii, stron internetowych, działań multimedialnych, oraz animacji 2D i 3D.

Od 2000 roku Rafał Hanzl związany jest jako pedagog z Państwową Wyższą Szkołą

Filmową Telewizyjną i Teatralną w Łodzi na Wydziale Operatorskim i Realizacji Telewizyjnej. Od 1 lutego 2004 r. został zatrudniony na stanowisko wykładowcy, a od 1 kwietnia 2009 r. na stanowisko starszego wykładowcy. W ramach pracy dydaktycznej kandydat prowadzi następujące przedmioty: Animacja 3D na kierunku Sztuka Operatorska, Animacja 3D oraz Realizacja Strony Internetowej na kierunku Film Animowany i Efekty specjalne oraz Obraz Komputerowy na kierunku Montaż Filmowy (w chwili obecnej przebywa na urlopie bezpłatnym). W 2007 r. otrzymał w uznaniu osiągnięć w pracy naukowo-dydaktycznej i artystycznej Nagrodę Rektora macierzystej Uczelni. W 2012 r. brał udział w przygotowaniu grantu i współpracy pomiędzy Państwową Wyższą Szkołą Filmową Telewizyjną i Teatralną w Łodzi a Norweską Szkołą Filmową w Lillehammer, której efektem jest powołanie do życia nowego kierunku studiów o nazwie Digital Visual Design.

Ocena dorobku artystycznego

Przeszło dwudziestoletni dorobek artystyczny Rafała Hanzla to zbiór dokonań w obszarze plastycznym, multimedialnym i filmowym. To, co jest wspólnym mianownikiem działania artystycznego i projektowego kandydata, to współczesne technologie powstawania obrazu cyfrowego. Znajduje to potwierdzenie w wykazie i dokumentacji kandydata, oraz deklaracji we wstępie pracy doktorskiej: „Maszyna cyfrowa okazała się właściwym instrumentem, dzięki któremu mogłem połączyć szereg moich pasji z bardzo odległych kręgów zainteresowań”. To, co jest istotne, to, że intensywna działalność zawodowa na polu projektowo-użytkowym miała bezpośredni, oraz istotny wpływ na rozwój świadomości twórczej kandydata. Działalność ta była swoistym poligonem samokształcenia, zdobywania wiedzy, poznawania i opanowywania nowego warsztatu artykulacji wizualnej. Taką postawę poszukiwania swojej drogi poprzez rozwijanie warsztatu i języka odbiegającego od efektów formalnego wykształcenia, oceniam bardzo pozytywnie. Będąca wynikiem doświadczeń, deklarowana obecnie przez kandydata biegła znajomość wielu programów graficznych, animacyjnych 2D i 3D, sieciowych, oraz montażowych jest rzeczywiście duża, sięgająca blisko pięćdziesięciu. Ponadto umiejętność pisania skryptów w językach programowania wykracza poza standardowe

kompetencje posługiwania się nowoczesnymi technologiami wśród artystów plastyków, czy filmowców. Zapewne ważnym sprawdzianem umiejętności kandydata w tym obszarze było nawiązanie w 2012 r. współpracy z firmą Adobe jako ekspert, wynikiem czego był wykład i prezentacja osiągnięć artystycznych na Adobe Video Day w Warszawie. W 2013 r. prowadził warsztaty i wykłady w ramach Film Spring Open w Krakowie, dotyczące wykorzystania programów w produkcji filmowej. Z dokonań filmowych kandydat wskazuje na współudział w realizacji następujących tytułów : w 2007 r. wykonuje animację 3D i 2D do filmu „Takie miasto” Barbary Konieckiej, w filmie Krzysztofa Rynkiewicza „Absolwenci” z 2011 r. realizuje zdjęcia i efekty wizualne. Znaczącą rolę w twórczości Rafała Hanzl odgrywa działalność performatywno – multimedialna. W 2000r. razem z Piotrem Horodyńskim tworzą grupę artystyczną DMD „...zajmującą się niekonwencjonalnymi formami przekazu jak video – art., performance, Internet”. Efektem działania grupy był między innymi w 2000 r. pokaz multimedialny „Muzyka gwiazd” w planetarium w Chorzowie, gdzie na kopule wyświetlane były animowane obrazy generowane z komputera. Samodzielnie w 2011 r. realizuje video – performance „Haiku Miłosz” w ramach 6 Festiwalu Poezji w Sopocie do muzyki Romana Puchowskiego. Z autorskich działań kandydata chciałbym wyróżnić wizualizację powstałą do muzyki Stanisława Syrewicza. Wykonanie dzieła muzycznego pt. „Transformacje” wraz z działaniem plastycznym miało miejsce podczas finałowego koncertu 13. Wędrownego Festiwalu Filharmonii Łódzkiej w 2012 r. nad zalewem Słok, na tle dymiących kominów elektrowni Bełchatów. Muzyka, jak i powstała wizualizacja realizowane były jako projekt celowy, specjalnie dla tego miejsca i wydarzenia. Zapoznałem się ze zmontowanym materiałem wyjściowym (obrazem i ścieżką muzyki), który w trakcie koncertu był emitowany na dwóch ogromnych telebimach. Zapewne projekcja w przestrzeni ma mocniejsze oddziaływanie, ale materiał pozwala na ocenę relacji obrazu i muzyki, oraz konsekwencji podjętych decyzji. Utwór składa się z trzech części, którym przyporządkowane są odrębne części wizualne. Pierwsza, którą nazwałbym organiczną, to opowieść o żywiołach ziemi, powietrza i wody. W celowym zabiegu montażu planów wielkich i detalu widzimy monumentalne struktury kopalni odkrywkowej np.: ze zbliżeniem kropli wody, czy struktury ziemi przerywanej widokiem

pędzących chmur. To mieszające się faktury przyrody stają się same w sobie abstrakcyjnymi formami. Autor odrealnia zdjęcia, poprzez nakładanie na warstwę pejzażu wykreowane cyfrowo graficzne struktury. Druga część, nieorganiczna, zbudowana jest z obrazów koparek, które niczym olbrzymie budowle wgrzają się w zbocza odkrywki. Ruch maszyn i montaż ujęć poddane są rytmizacji, a akcenty precyzyjnego synchronu z muzyką podkreślają moc i industrialny klimat tej części. Z kolei zabieg nakładania organicznych tekstur na metalowe ogromne części maszyn ma odrealnić ich techniczny aspekt. Część trzecia, to finał ścierania się dwóch światów, którego efektem jest żywioł ognia. Część najbardziej abstrakcyjna i kolorowa. Mozaika refleksów świetlnych, wyładowań, fajerwerków, oraz cząstek buduje symboliczny proces powstawania energii. Oglądając tę wizualizację, w warunkach telewizyjnych na monitorze, można odnieść wrażenie spotkania ze specyficznym dokumentem. Konstrukcja obrazu, jego tempo, klimat i wkopiowania graficzne dobrze współgrają z utworem Syrewicza. Widać wyraźnie, że obraz powstawał równoległe z muzyką, przy współpracy z kompozytorem. Za udaną realizacją stoi zapewne wrażliwość muzyczna kandydata, mająca źródła w ukończonej przez niego szkole muzycznej I stopnia. To zainteresowanie relacją muzyki i obrazu potwierdza też w dorobku kandydata wykaz animowanych teledysków zrealizowanych dla zespołów A-Lit, The Bootels, a także szczególna ośmioletnia współpraca z zespołem Piana Złudzeń. Dla tego zespołu, podczas ich koncertów, kandydat generował graficzne obrazy przy pomocy stworzonego przez siebie programu. W tym przypadku ważnym zabiegiem było działanie przestrzenne polegające na mapowaniu obrazu na postaciach grających muzyków.

Podsumowując działalność artystyczną i zawodową kandydata należy podkreślić, że należy on do tych współczesnych twórców, dla których ruchomy obraz generowany cyfrowo jest podstawowym środkiem wyrazu. Takie dynamiczne środki wyrazu kształtujące kompozycję obrazu jak ruch, montaż, rytm, tempo, , czy proces animacji będące podstawą filmu, wykorzystuje do budowy utworów intermedialnych. Dorobek stricte filmowy kandydata nie zawiera do tej pory wielu pełnych autorskich realizacji. Wyniesione zaś doświadczenia z wykazanych tytułów wpływały i uzupełniały się wzajemnie z doświadczeniami performatywno - multimedialnymi. Te zbierane przez lata

doświadczenia były źródłem decyzji powstania filmu „Ponowne narodziny” będącego częścią artystyczną rozprawy doktorskiej.

Ocena rozprawy doktorskiej

Rozprawa doktorska Rafała Hanzl składa się z pracy artystycznej w postaci filmu animowanego „Ponowne narodziny” oraz aneksu teoretycznego „Ponowne narodziny, jako rezultat dekonstrukcji fotograficznego obrazowania rzeczywistości w technice animacji 3D”

Film powstał w 2012 r. w Studio Filmowym Indeks w Łodzi. Rafał Hanzl poza rolą reżysera jest autorem scenariusza, compositingu i montażu. Ponadto kandydat współtworzył wraz z Magdaleną Hanzl projekty plastyczne i tekstury. Z zespołem zajmował się także modelowaniem, światłem i animacją. Przeszło sześciominutowy film został zrealizowany w technikach cyfrowych i animacji 3D, posiada także kopię 35 mm.

„ Inspiracją do napisania przeze mnie scenariusza były refleksje na temat realiów, w których się wychowałem. Pochodzę z pokolenia okresu przemian, które pamięta zarówno okres „gierkowski”, mroczne czasy stanu wojennego, ekscytację rozwojem koniunktury, ale też z pokolenia, które w pewnym sensie przegrało z wolnością” napisał autor w pierwszym rozdziale rozprawy. Jest to historia dorastającego bohatera i jego córki, z rozgrywającymi się w tle wybranymi najważniejszymi wydarzeniami w historii Polski Ludowej. Zabawka ojca, a potem także jego dziecka, jest nie tylko przedmiotem rozrywki, ale bierze ona udział w ważnym wydarzeniu, stając się tym samym istotnym elementem fabuły, oraz metaforą spinającą kłamrą całą opowieść filmową. Każdy scenariusz dotyczący naszej niełatwej historii to zadanie ambitne, a w przypadku filmu animowanego należy do rzadkości. Pomysł scenariuszowy kandydata, pomimo jego bardzo syntetycznej struktury oceniam pozytywnie. Również cała robota filmowa, a dotyczy to prowadzenia narracji, kompozycji kadru, różnorodności planów, montażu, czy rytmu nie budzi żadnych zastrzeżeń. Także technologiczny poziom wykreowania cyfrowego obrazu, jak na pierwszą poważniejszą realizację filmową 3D, zasługuje na

pozytywną ocenę. Obraz jest czysty, zrealizowany z warsztatową starannością. Po samym procesie animacji postaci widać, że to pierwsza tak poważna próba. Chciałbym jednak szerzej odnieść się do decyzji projektowych opracowania plastycznego filmu, które moim zdaniem mają ogromny wpływ na jego odbiór. „Plastyka filmu wykreowana w technologii 3D stanowi oprawę dla opowiedzianej fabuły. Dzięki temu film przemawia językiem współczesnych animacji i łatwiej może dotrzeć do młodych odbiorców. Ma zadanie być zarówno miłą rozrywką jak i intelektualną przygodą ... inspirować do poznawania najnowszej historii” uzasadnia w rozprawie autor. I rzeczywiście trudno nie skorzystać z języka animacji w tak ważnym celu. Technika 3D umożliwiła kandydatowi odtworzyć realia tamtego okresu (i poświęca on temu zagadnieniu wiele miejsca w rozprawie), scenografię mieszkania, charakter ubrań, sprzętów i innych detali. Jestem starszy od reżysera, więc bez problemu „tapałem w lot” cytaty ikoniczne, jak i dźwiękowe. Ale muszę przyznać, dla mnie to nie ten kolor, nie to światło i nie te faktury. I to nie chodzi o wierne odtwarzanie tak często nieokreślonych, subiektywnych niuansów, ale o zbudowanie ekwiwalentu tamtego klimatu. Nazwałbym to ogólnym założeniem estetycznym obrazu, które moim zdaniem nie wyklucza jednocześnie wiarygodności ikonograficznej tamtych lat. Brakuje mi w pełni w tym założeniu estetycznym tego, co deklaruje we wstępie pracy reżyser, a mianowicie dekonstrukcji. Dekonstrukcji, odczytywanej także przeze mnie, jako instrumentu tworzenia nowych indywidualnych, oryginalnych wartości wizualnych i znaczeniowych. Oglądając zawarte w rozprawie przykłady malarstwa, grafik, czy fotomontaży kandydata, rzeczywiście odnajduję tam tę metodę i decyzję artystyczną. Szkoda, że w realizacji filmowej dekonstrukcja, jako metoda twórcza, obecna na etapie wytworzenia, przygotowywania poszczególnych elementów plastycznych filmu, nie wpłynęła odważnie i zasadniczo na finalny charakter i klimat obrazu. Mój niedosyt wynika z faktu, iż cyfrowe narzędzia kreowania obrazu dają wiele możliwości plastycznych, o czym kandydat doskonale wie i posiadając takie umiejętności temu zadaniu by sprostał. Nie wiem, czy w tym przypadku decyzja opowiadania współczesnym językiem animacji 3D w takim wyrazie plastycznym, przeprowadzona zresztą konsekwentnie, jest tą, która przekona moje pokolenie. Choć doskonale rozumiem cel jakim jest dotarcie do młodego widza jaki


postawił sobie autor . Sam realizując filmy dla młodszej widowni muszę pamiętać o formie plastycznej, która nie będzie satysfakcjonowała wyłącznie mnie. To ważne zagadnienie projektowe, wynikające chociażby z grupy wiekowej przyszłych odbiorców. Szukając podobnych przykładów realizacji, przytoczę chociażby film Arkadiusza Zuba „Kopalnia Wujek” z 2013r. Film ten do muzyki zespołu Strachy Na Lachy, opowiada o największej tragedii stanu wojennego za pomocą animacji 2D i 3D. Zub swobodnie mieszając techniki animacyjne i plastyczne uzyskał bardzo ekspresyjny i przekonujący obraz, adekwatny do treści. Zamykając problematykę projektową odniosę się także do decyzji dotyczącej projektu głównego bohatera, o której, tak szczegółowo napisał kandydat w rozprawie. Przypisanie mu cech antropomorficznych uważam zarówno za odważne, jak i zaskakujące posunięcie. Kandydat opisuje precyzyjnie drogę podjęcia tej decyzji w rozdziale siódmym rozprawy, poświęconemu zagadnieniu opracowywania projektowego postaci dla filmu również w szerszym kontekście. Przeczytałem go z dużym zainteresowaniem. Tu także wszystkie inspiracje i posunięcia uwzględniały współczesne obszary zainteresowania młodzieży (np. gry komputerowe, komiks). Droga projektowa została również w tym przypadku zrealizowana konsekwentnie. Bardzo pozytywnie odebrałem pomysł przedstawienia I sekretarza partii, jako kukielki wypowiadającej słynne pytanie „Pomożecie?”. To trafiona wielopłaszczyznowa w odbiorze decyzja plastyczna . Każda materia, z której buduje się animowany obraz posiada swoje specyficzne cechy i wymaga takiego jej opanowania, aby była swobodnym, naturalnym śladem ekspresji autora. Pierwsza tak poważna realizacja kandydata w nowoczesnej technologii 3D była szczególnym podsumowaniem jego wieloletnich doświadczeń, której sumę oceniam pozytywnie. Jak już wspominałem, Rafał Hanzl posiada takie umiejętności, aby budować z materii cyfrowej wyrazisty, oryginalny przekaz i na taki w kolejnej jego realizacji czekam.

Aneks teoretyczny rozprawy doktorskiej Rafała Hanzla to wnikliwy i rzetelny opis podejmowanych decyzji artystycznych oraz technologicznych w trakcie realizacji „Ponownych narodzin”. W obszernej składającej się z dziesięciu rozdziałów pracy możemy prześledzić kolejne etapy powstawania filmu animowanego realizowanego w technologii cyfrowej i technice animacji 3D. Opisując swoje postępowanie autor

umiejętnie odnosi się w szerszym kontekście do problematyki współczesnych technologii i ich wpływu na rozwój kina, oraz zmian, jakie one w nim dokonały. Odwołuje się w pracy do przykładów potwierdzających ogromny i niekwestionowany wpływ nowoczesnych narzędzi na rozwój tej dziedziny sztuki. Wskazuje także na wielopoziomowe zmiany, jakie one wywołują w świadomości artystycznej twórców kina, nierzadko wzbudzając w nich ogromny opór, jak w przypadku przytoczonej wypowiedzi Quentina Tarantino. Jednak zdecydowanie większa część pracy to precyzyjny zapis tworzenia skomplikowanej tkanki przyszłego filmu. Autor ujawnia nam szczegóły swojego warsztatu i jego złożoność technologiczną na każdym jego etapie. Czytając pracę sam, jako twórca animacji mogłem porównać z ciekawością proces twórczy kandydata do swoich własnych odmiennych wieloletnich doświadczeń. Znalazłem w niej kolejne potwierdzenie mojego przeświadczenia, że posługiwanie się cyfrowymi środkami wyrazu, to nie tylko zmiana narzędzia w rękach artystów. To przede wszystkim zmiana świadomości operowania materiałem, a w praktyce na przykład całkowita zmiana odpowiedzialności i wagi podejmowania kluczowych decyzji na etapie koncepcyjno-projektowym. Struktura pracy jest przejrzysta, a jej treść uzupełnia dobrze dobrany materiał ikonograficzny. Mimo wielu technicznych opisów, niezbędnych, gdy dotyczą one technologii cyfrowej, praca napisana jest komunikatywnym językiem. Jest to na pewno wynikiem, co już podkreślałem wcześniej, dużej wiedzy kandydata w obszarze narzędzi i oprogramowania komputerowego służącego do generowania obrazu cyfrowego.

Pan mgr Rafał Hanzl to realizator z wieloletnim doświadczeniem w pracy twórczej i zawodowej, którego dokonania plasują się w obrębie sztuk plastycznych przyjmujących współczesny wymiar multimedialny i filmowy. Jego wiedza i umiejętności z obszaru nowych mediów i programów komputerowych pozwoliła na samodzielne prowadzenie zajęć dla studentów w łódzkiej szkole filmowej a obecnie w szkole w Lillehammer . Praca artystyczna w postaci filmu „Ponowne narodziny” stanowi oryginalną autorską propozycję kandydata, a integralna z nim część pisemna potwierdza wiedzę w zakresie realizacji filmu animowanego, zwłaszcza w technice cyfrowej. Wcześniejsze dokonania, jak i przedstawiona rozprawa, potwierdzają kompetencje do prowadzenia samodzielnej

pracy artystycznej. W związku z powyższym stwierdzam, że przedstawiona rozprawa spełnia w podstawowym wymiarze warunki określone w Ustawie z dnia 14 marca 2003 r. o stopniach i tytule naukowym oraz stopniach i tytule w z zakresie sztuki, zatem popieram wniosek Wydziału Operatorskiego i Realizacji Telewizyjnej Państwowej Wyższej Szkoły Filmowej, Telewizyjnej i Teatralnej im. Leona Schillera w Łodzi o przyznanie mgr Rafałowi Hanzl stopnia doktora w dziedzinie sztuk filmowych.

A handwritten signature in blue ink, consisting of several fluid, overlapping loops and curves, positioned in the right-center of the page.