



Zał. nr 1

## Zbigniew Rybczyński – życiorys

Autor eksperymentalnych filmów animowanych, badacz i wynalazca. Urodził się w 1949 roku w Łodzi. Ukończył liceum plastyczne w Warszawie. Po szkole średniej przez rok pracował w Studiu Miniatur Filmowych jako animator. W 1969 roku rozpoczął studia na Wydziale Operatorskim PWSFTviT w Łodzi. Był uczestnikiem awangardowej grupy Warsztat Formy Filmowej. Podczas studiów i tuż po ich ukończeniu zrealizował jako operator kilka etiud i filmów krótko i średniometrażowych. Po uzyskaniu dyplomu w 1973 r. związał się ze Studium Małych Form Filmowych Se-Ma-For w Łodzi, gdzie realizował autorskie filmy, bazujące przede wszystkim na animacji. Dwa lata spędził w Wiedniu, na kontrakcie Filmu Polskiego, zajmując się przede wszystkim pracą dydaktyczną.

W roku 1983 Rybczyński osiągnął spektakularny sukces – otrzymał Oscara za wyprodukowany w studiu Se-Ma-For film *Tango*. Był to pierwszy w historii Oscar dla polskiego filmowca.

Po tym wyróżnieniu zdecydował się pozostać w USA i tam powstawały jego następne filmy. W zdecydowanej większości swoich produkcji Rybczyński pełnił funkcję reżysera, operatora, scenarzysty, a często i scenografa. Realizował filmy krótkometrażowe na taśmie wideo i wideoklipy na zamówienia stacji telewizyjnych. Od 1986 roku jego ulubioną techniką stało się wideo; w szczególności system wysokiej rozdzielczości (High Definition – HD) umożliwiający pracę nad filmem w integralnym związku z komputerem.

W 1987 otworzył własne studio (Zbig Vision Studio) w Hoboken pod Nowym Jorkiem, gdzie produkował filmy w systemie HD. Zyskał ogromną popularność jako realizator wideoklipów muzycznych. W ciągu trzech lat powstało ich ok. 30. W ramach tego gatunku stworzył między innymi wideoklip do muzyki Johna Lennona „Imagine”, uznawany do dziś za arcydzieło filmowe. Studio w Hoboken produkowało także filmy reklamowe. Powstały tu jednak przede wszystkim najciekawsze dzieła Rybczyńskiego w systemie HD: „Schody”, „Czwarty wymiar”, „Orkiestra” oraz „Kafka”. W 1992 roku zmuszony był zamknąć studio. Uciekając od komercji w sztukę bardziej ambitną, nie był w stanie utrzymać produkcji.

W latach 1994-2001 przebywał w Niemczech, pracując w międzynarodowym eksperymentalnym ośrodku filmowym w Berlinie (CBF - Centrum für Neue Bildgestaltung), którego był współtwórcą. Wykładał też w Akademii Sztuki Medialnej (Kunsthochschule für Medien) w Kolonii, Columbia University w Nowym Jorku, Yoshiba University of Art and Design w Tokio. W 2001 powrócił do USA, gdzie kontynuował prace nad nowymi programami komputerowymi dla potrzeb produkcji filmowej.

W roku 2008 Państwowa Wyższa Szkoła Filmowa, Telewizyjna i Teatralna w Łodzi, macierzysta uczelnia Zbigniewa Rybczyńskiego, przyznała mu doktorat honoris causa.



---

W 2009 roku Zbigniew Rybczyński po latach pracy za granicą zdecydował się powrócić do Polski. Podjął się współtworzenia Szkoły Animacji 3D i Efektów Specjalnych – Drimagine utworzonej przy Wyższej Szkole Biznesu w Nowym Sączu. Następnie rozwinął koncepcję i prowadził artystycznie instytucję o nazwie Wrocławskie Studia Technologii Wizualnych (późniejsze CeTA) na terenie byłej Wytwórni Filmów Fabularnych we Wrocławiu. Ośrodek ten zajmował się realizacją filmów i badaniami nad obrazem oraz kształceniem specjalistów w dziedzinie multimediiów. W tym okresie Rybczyński nawiązał też współpracę badawczo-dydaktyczną z Katedrą Sztuki Mediów wrocławskiej ASP.

W roku 2014 Rybczyński wrócił do Stanów i osiedlił się w Tucson w Arizonie. Wraz z żoną stworzyli tam GILA MONSTER STUDIOS, które wyprodukowało dotąd kilka docenionych na świecie krótkometrażowych produkcji (między innymi „Art of Fasion” – 2018 oraz „DIGI DADA” – 2021). Obecnie w fazie produkcji znajduje się pełnometrażowy film fabularny „THE DESIGNER”.

Zbigniew Rybczyński jest zdobywcą ponad 40 prestiżowych międzynarodowych nagród, na czele z Oscarem za najlepszy film krótkometrażowy.

Poza twórczością stricte filmową, Rybczyński zajmuje się również zaawansowanymi badaniami teoretycznymi i technologicznymi w obszarze szeroko pojętej wizualności. Skupia się przede wszystkim na złożonych aspektach opisu i odtwarzania w obrazie filmowym geometrii ludzkiego widzenia. Jest posiadaczem wielu międzynarodowych patentów technologicznych.

(na podstawie: E. Nawój, Culture.pl)