



Fundacja Legalna Kultura  
Dział Edukacji

**Szkoła ponadpodstawowa**

**JĘZYK POLSKI**

Scenariusz zgodny z podstawą programową  
(Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej  
z dn. 2 marca 2018 r.)

**Szkoła ponadgimnazjalna**

**WIEDZA O KULTURZE**

Scenariusz zgodny z podstawą programową  
(Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej  
z dn. 27 sierpnia 2012 r.)

Scenariusz z wykorzystaniem nowych mediów,  
pracy w grupach i „burzy mózgów” (45 min)

## Zbigniew Rybczyński – eksperymentator w dziedzinie animacji i prekursor sztuki nowych mediów. Analiza filmu *Kwadrat* (1972)

Opracowała: Anna Równy



**Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne - Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowe**

Licencja ta pozwala na rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych oraz tak długo jak utwory zależne będą również obejmowane tą samą licencją.

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode.pl>

Projekt współfinansowany przez



POLSKI INSTYTUT SZTUKI FILMOWEJ

Dofinansowano  
ze środków  
Ministra Kultury  
i Dziedzictwa  
Narodowego

**Ministerstwo  
Kultury  
i Dziedzictwa  
Narodowego.**

© Fundacja Legalna Kultura  
ul. Marszałkowska 84/92 lok. 121  
00-514 Warszawa  
e-mail: edukacja@legalnakultura.pl

## Cele lekcji:

### Uczeń:

- ✓ ćwiczy umiejętność czytania tekstu kultury z uwzględnieniem specyfiki medium
- ✓ poznaje dzieło reprezentujące sztukę nowych mediów
- ✓ ćwiczy umiejętność wyszukiwania informacji w Internecie oraz ich selekcjonowania
- ✓ nabywa umiejętności potrzebnych do życia w społeczeństwie informacyjnym

## Metody:

- ✓ praca z tekstami kultury
- ✓ miniwykład
- ✓ praca w grupach
- ✓ „burza mózgów”

## Środki dydaktyczne:

- ✓ karty pracy
- ✓ dostęp do Internetu
- ✓ rzutnik multimedialny/ tablica interaktywna

## Przygotowanie do lekcji:

Wybrany przez nauczyciela uczeń (lub ochotnik) przygotowuje biogram Zbigniewa Rybczyńskiego.

## Powiązanie z podstawą programową z 2 marca 2018 r.:

### **Powiązanie z podstawą programową z języka polskiego:**

1. Kształcenie literackie i kulturowe.
2. Odbiór tekstów kultury. Uczeń:

## ZAKRES PODSTAWOWY

- 2) analizuje strukturę tekstu: odczytuje jego sens, główną myśl, sposób prowadzenia wywodu oraz argumentację,
- 5) charakteryzuje główne prądy filozoficzne oraz określa ich wpływ na kulturę epoki,
- 6) odczytuje pozaliterackie teksty kultury, stosując kod właściwy w danej dziedzinie sztuki.

## ZAKRES ROZSZERZONY

- 2) wykorzystuje teksty naukowe w interpretacji dzieła sztuki,
- 4) porównuje teksty kultury, uwzględniając różnorodne konteksty,
- 6) odczytuje poglądy filozoficzne zawarte w różnorodnych dziełach,
- 7) zna pojęcie syntezy sztuk, rozpoznaje jej cechy i ewolucję od romantyzmu do współczesności.

### Powiązanie z podstawą programową z 2 marca 2018 r.:

#### Powiązanie z podstawą programową z wiedzy o kulturze:

Treści nauczania – wymagania szczegółowe

1. Odbiór wypowiedzi i wykorzystanie zawartych w nich informacji.

Uczeń:

- 1) zna dwudziestowieczne dzieła reprezentujące różne dziedziny sztuki (literaturę, architekturę, plastykę, muzykę, teatr, fotografię, film, sztukę nowych mediów) i dostrzega związki pomiędzy nimi,
- 2) wskazuje różne funkcje dzieła sztuki (np. estetyczną, komunikacyjną, społeczną, użytkową, kultową, poznawczą, ludyczną),
- 3) analizuje temat dzieła oraz treści i formę w kontekście jego różnych funkcji, wykorzystując podstawowe wiadomości o stylach i epokach z różnych dziedzin sztuki,
- 4) analizuje film lub analizuje spektakl teatralny, posługując się podstawowymi pojęciami z zakresu właściwej dziedziny sztuki,
- 5) charakteryzuje podstawowe media kultury (słowo, obraz, dźwięk, widowisko),
- 6) wymienia różne formy mediów kultury (słowo mówione, pismo, książka, obraz malarski, fotografia, film, program telewizyjny, spektakl teatralny) oraz użycia (nowe media, media masowe, media interaktywne, multimedia),

- 7) wyjaśnia, na czym polegają różne formy kontaktu z kulturą (odbiór bierny, aktywny, konsumpcja, produkcja, twórczość, użytkowanie, uczestnictwo, animacja);
- 8) lokuje wytwory kultury (zachowania, zwyczaje, normy moralne, wytwory materialne, dzieła sztuki) w kontekście grup społecznych, w których są tworzone i odbierane (rodzina, rówieśnicy, społeczność lokalna, naród);
- 9) samodzielnie wyszukuje informacje na temat kultury w różnych mediach, bibliotekach.

## Przebieg lekcji:

- **FAZA WSTĘPNA**

Wybrany uczeń prezentuje sylwetkę twórczą Zbigniewa Rybczyńskiego. Można posłużyć się notką biograficzną o reżyserze przedstawioną w *Słowniku filmu* pod red. Rafała Syski:

**Zbigniew Rybczyński** (ur. Łódź 1949) – polski reżyser, operator i scenograf. Absolwent wydziału operatorskiego PWSFTviT. Od 1968 r. związany ze studium Se – Ma – For, gdzie *Kwadratem* (1972) rozpoczął swój cykl filmów kombinowanych, łączących fotografię z animacją. Eksperymenty te uwieńczyło *Tango* (1980, jedyny dla polskiego filmu Oscar), w którym 36 postaci z różnych scen życia współżyje w jednym pokoju, poruszając się w matematycznie obliczonych pętach. W 1983 r. wyjechał do USA, gdzie popularność przyniosły mu wideoklipy do muzyki w m.in. M. Jaggera i J. Lennona.

W 1987 r. otworzył własne studio Zbig Vision. Tam, w technologii High Definition, realizował filmy: *Schody* (1987), *Czwarty wymiar* (1988), *Orkiestra* (1990), *Manhattan* (1991), *Kafka* (1992), z aplauzem przyjęte przez publiczność i krytykę, która obwołała go „papieżem wideo”.

(źródło: *Słownik filmu*, red. Rafał Syska, Kraków 2010, s. 394)

Nauczyciel zwraca uwagę uczniów na fakt, że Zbigniew Rybczyński przyczynił się do rozwoju sztuki nowych mediów, poprzez eksperymentowanie najpierw z fotografią, potem video, a wraz z rozwojem technologii zaczął wykorzystywać w swojej pracy komputery. Prowadzący prezentuje uczniom stronę internetową Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Warszawie (zakładka: Filmoteka – [www.artmuseum.pl/filmoteka/](http://www.artmuseum.pl/filmoteka/)).

To projekt cyfryzacji oraz udostępniania wybitnych filmów tworzonych przez artystów polskich z pola sztuk wizualnych w XX i na początku XXI wieku. Filmoteka to również projekt badawczy i edukacyjny poświęcony medialnemu wymiarowi sztuki polskiej. Oprócz stworzenia miejsca archiwizacji filmów, Muzeum upublicznia je w Internecie w celach edukacyjnych i promocyjnych, działając w imieniu artystów oraz kierując się zasadą wolnego dostępu do wiedzy. Jest to legalne źródło udostępniające darmowo teksty kultury.

- **FAZA REALIZACYJNA**

Projekcja filmu *Kwadrat* w reż. Zbigniewa Rybczyńskiego, udostępnionego na stronie Filmoteki Muzeum Sztuki Nowoczesnej (link: [www.artmuseum.pl/filmoteka/?l=0&id=309](http://www.artmuseum.pl/filmoteka/?l=0&id=309), czas trwania – 3:30 minut). Nauczyciel informuje uczniów, że jest to jeden z pierwszych filmów Rybczyńskiego – etiuda szkolna. Uczniowie dzielą się na 4 grupy i otrzymują karty pracy. Przewidziany czas na przygotowanie odpowiedzi na pytania – 5 minut. W razie potrzeby nauczyciel udostępnia uczniom komputer, aby mogli jeszcze raz obejrzeć film/fragment filmu.

- **FAZA PODSUMOWUJĄCA**

Przedstawiciele grup prezentują wyniki prac. Nauczyciel prosi uczniów, aby posiłkując się wysłuchanymi wcześniej odpowiedziami ustalili charakterystyczne cechy wczesnej twórczości Zbigniewa Rybczyńskiego (burza mózgów). Wnioski zostają zapisane na tablicy:

1. Posługiwanie się kompozycją zamkniętą;
2. Równoległość warstwy obrazu i dźwięku (struktur wizualnych i dźwiękowych);
3. Fascynacja wieloma dziedzinami sztuki: muzyka, taniec, film;
4. Łączenie elementów animacji i fotografii, stylizowanie obrazu na obraz cyfrowy.

**Zadanie domowe:**

Przygotuj prezentację multimedialną na temat: *Filmowe Oscary i nominacje do Oscarów dla Polaków.*

### **Karta pracy nr 1**

1. Wymień elementy składające się na świat przedstawiony filmu.
2. Streść obejrzany film. Czy zadanie sprawiło Ci jakieś kłopoty? Jeśli tak, wyjaśnij jakie?

### **Karta pracy nr 2**

1. Wymień dziedziny sztuki, które pojawiają się w obejrzanym filmie.
2. Jaką technikę wykorzystał w tym filmie Rybczyński? Wykorzystaj poniższy tekst.

*To mieszanka fotografii i animacji, a praca nad nią zajęła mi całe wakacje — po szesnaście godzin dziennie. Przy użyciu kamery analizowałem pętlę trzydziestu sześciu kwadratowych czarnobiałych zdjęć przedstawiających człowieka poruszającego się wkoło. Jaką logiką kierowałem się przy analizie? Zdecydowałem się nagrać zapętlenie i powtórzyć trzydzieści sześć razy. Podczas każdego powtórzenia dzieliłem kwadratowy kadr tak, że przy każdym obrocie zwiększała się liczba mniejszych partii kadru; powiedziałbym dziś, że różnych rozdzielczości. W tych częściach kadru, gdzie na zdjęciach pojawiała się figura, podkładałem białą kwadratową kartkę papieru, a tam, gdzie jej nie było — czarną. Musiałem manipulować białymi i czarnymi kwadratami przynajmniej ze sto tysięcy razy. Na soczewkę nakładałem kolorowy filtr i obracałem go (...) – wypowiedź Zbigniewa Rybczyńskiego.*

(źródło: <http://www.artmuseum.pl/filmoteka/?l=0&id=309>)

### **Karta pracy nr 3**

1. W jakim celu reżyser wykorzystał figury geometryczne? Co symbolizują?
2. Udowodnij, że film *Kwadrat* ma budowę kłamrową i zamkniętą.

### **Karta pracy nr 4**

1. Udowodnij, że reżyser operuje tu równoległością struktur wizualnych i dźwiękowych (dźwięku i obrazu).
2. Czy słusznie film *Kwadrat* nazywa się animacją eksperymentalną? Uzasadnij odpowiedź.

### **Proponowana bibliografia:**

1. *Zbigniew Rybczyński – podróżnik do krainy niemożliwości: wokół twórczości Zbigniewa Rybczyńskiego* pod red. Z. Benedyktowicza, Warszawa 1993.
2. Kluszczyński R. W., *Film. Wideo. Multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*, Warszawa 2002, s. 160–176.
3. Kluszczyński R. W., *Zbigniew Rybczyński – nowe obszary widzenia*, [w:] *Kino polskie w trzynastu sekwencjach* pod red. E. Nurczyńskiej–Fidelskiej, Kraków 2005, s. 207–223.