

Recenzja rozprawy doktorskiej oraz dorobku artystycznego
mgr Cypriana Piwowarskiego pt:

Analiza procesu kreacji scen efektowych VFX do filmu „Habit i Zbroja”,
w związku z przewodem doktorskim w Obszarze Sztuki, w Dziedzinie – sztuki filmowe,
wszczętym przez Radę Wydziału Operatorskiego i Realizacji Telewizyjnej Państwowej
Wyższej Szkoły Filmowej, Telewizyjnej i Teatralnej im. Leona Schillera w Łodzi.

Praca przygotowana pod opieką promotorską dr hab. Piotra Wojtowicza.

Rada Wydziału Operatorskiego i Realizacji Telewizyjnej Państwowej Wyższej Szkoły
Filmowej, Telewizyjnej i Teatralnej im. Leona Schillera w Łodzi, powołała mnie na jednego z
recenzentów pracy doktorskiej pana mgr Cypriana Piwowarskiego.

Do napisania recenzji otrzymałem następujące materiały:

- pracę pisemną pt.: *Analiza procesu kreacji scen efektowych VFX do filmu „Habit i Zbroja”*;
- dokumentację pracy artystycznej;
- portfolio;
- życiorys twórczy;

Podstawą opracowania niniejszej recenzji są:

- pismo powołujące mnie na recenzenta w/w rozprawy nr WR-520-7/13 z dn.25.11.2013r;
- dokumentacja dzieła doktorskiego;
- rozprawa doktorska - praca teoretyczna ;
- opis działalności twórczej /życiorys twórczy/;
- portfolio /dokumentacja działalności twórczej/;

Podstawowe dane o doktorancie.

Cyprian Piwowarski urodzony w 1987 roku, w latach 2007 – 2012 był studentem Państwowej
Wyższej Szkoły Filmowej, Telewizyjnej i Teatralnej w Łodzi, na Wydziale Operatorskim i
Realizacji Teatralnej w specjalności Film Animowany i Efekty Specjalne. W roku 2012
uzyskał tytuł magistra sztuki filmowej ze stopniem celującym. Był stypendystą Ministra
Kultury i Dziedzictwa Narodowego w roku 2009/10. Jest laureatem nagród za filmy
animowane: wyróżnienia za film *Czerwień*, na krakowskim festiwalu OFAFA 2012 oraz za
film *Summertime*, za który otrzymał nominację do Nagrody Trójki. Po studiach pracował w
zawodzie animatora 3d, prowadził też zajęcia z zakresu animacji 3d, m. innymi w
Uniwersytecie Muzycznym im. F.Chopina w Warszawie. Od roku 2014 jest asystentem w
PWSFTviT, na Wydziale Operatorskim, wykładając animacje 3d i współuczestnicząc w
prowadzeniu zajęć *Plastyka Filmowa*, jako asystent profesora Stanisława Iwańskiego.

Przygotowana przeze mnie opinia została podzielona na cztery rozdziały, zakończone
wnioskami:

1. Opinia o twórczości artystycznej doktoranta, przed złożeniem pracy doktorskiej;
2. Opinia o pracy artystycznej zgłoszonej jako dzieło doktorskie;

3. Opinia o doktorskiej pracy teoretycznej;
4. Opinia o pracy dydaktycznej doktoranta;
5. Wniosek końcowy;

Ad. 1 **Opinia o dorobku artystycznym doktoranta.**

Cyprian Radosław Piwowarski urodzony w Warszawie w roku 1987, jest artystą zajmującym się filmem animowanym, a w szczególności efektami specjalnymi tworzonymi cyfrowo. W roku 2012 uzyskał dyplom magistra sztuki z wynikiem celującym, w Państwowej Wyższej Szkole Filmowej, Telewizyjnej i Teatralnej im. Leona Schillera, na kierunku Filmu Animowanego i Efektów Specjalnych.

Już w czasie studiów zdobywał cenne doświadczenia jako animator i specjalista w zakresie cyfrowych efektów specjalnych w filmie.

W roku 2012 rozpoczął studia doktoranckie, zwieńczone przygotowaniem ocenianej właśnie pracy doktorskiej.

Oceniając dorobek artystyczny doktoranta przed podjęciem przez niego studiów doktoranckich, należy zwrócić uwagę na fakt doświadczania przez niego filmu i sztuk wizualnych, malarstwa i scenografii, związanego z atmosferą w jego domu rodzinnym: z filmową twórczością ojca doktoranta, znanego reżysera filmowego, Radosława Piwowarskiego, starszego brata Kordiana, również reżysera, a od strony plastycznej, matki, malarki i scenografki, pani Haliny Piwowarskiej.

Ważną cechą Cypriana Piwowarskiego - operatora i reżysera, jest to, że umie opowiadać i marzyć. Jego filmy animowane, np. *Summertime*¹ jest poetycką, pełną wrażliwości opowieścią o miłości. Wszystko tu jest poezją i metaforą jednocześnie. Zawarta w rozwiniętej filmowej opowieści a zbudowana przez autora przestrzeń-obraz utworzona z krajobrazów w sensie dosłownym, realnym, a także wewnętrznym, jest konsekwentna i spójna. Wszystkie aspekty tego filmu działają na nas tak, że niemal uczestniczymy i odczuwamy tę opowieść: skok z wiatraka, wilgoć wody, czy suchość łanów zboża. Ta swoista imersja poetyczności, którą udało się autorowi zrealizować w filmie animowanym² jest oryginalnym, emocjonującym, niemal zmysłowym doświadczeniem.

Autor konsekwentnie realizuje swoje założenia w zakresie formy wizualnej i narracyjnej filmu, enigmatyczną, przenikniętą przestrzenią, w której egzystuje bohater. Nie jest ona pozbawiona ciemnej strony, tajemniczej i nieodgadnionej³. Horyzontalna linia między jasnością i ciemnością, którą bohater przekracza w trakcie skoku z wiatraka, to percepcyjne, symboliczne, również wizualnie sięganie do ciemności jako przeciwwagi oglądu rzeczywistości. Takie rozwiązanie pojawia się także w innych Jego filmach, w odwołaniu do bliskich Mu, jak myślę, romantycznych źródeł budowania narracji i plastyki. Postaci w filmach Piwowarskiego, zbudowane z ażurowych tekstur⁴, niejako pozawijane w bandaż, „przepuszczające” przestrzeń, otoczenie, są dla mnie symbolicznym odwołaniem do wspomnianej już przeze mnie enigmatyczności romantycznych bohaterów.

¹ 2009 rok, wyróżnienie na festiwalu Ofafa w Krakowie w roku 2011

² uzyskanie imersyjności w klasycznym filmie animowanym jest zjawiskiem dość rzadkim. Częstszym zjawiskiem w tym przypadku wydaje się być klasyczna prosceniczność.

³ Odniesienie do poetyckich wzorców Romantyzmu polskiego wydaje się być w tym filmie oczywiste.

⁴ Doktorant realizuje swoje filmy w technice 3d wykorzystując naturalne dla tego środowiska metody budowy form, jak np. kanały alfa, czy tzw. mapy zniekształceń i wypukłości („bump” i „displacement map”), które dając możliwość działania w wirtualnej przestrzeni współkreując ją z obrazów 2d.

Z mojego punktu widzenia to najciekawszy wątek tej grupy filmów Piwowarskiego. Tajemniczość ciemności jest nie tylko zabiegiem narracyjnym ale też obrazowym, przestrzennym całego budowania świata filmu!!! Scena skoku w łan zboża ma charakter niemal symboliczny i pozostaje w percepcyjnej pamięci ukrytej jako mocny obraz, niemal kod, gdyż jest rejestrowana przez odbiorcę jako pojęcie.

Podobna wrażliwość ujawnia się w filmie *Czerwień*⁵.

Widać, że Romantyzm jest domeną myślenia i działania pana mgr Cypriana Piwowarskiego. Przytoczę tu przekazanie mi wyjaśnienie autora o powstaniu pomysłu sceny skoku do zboża: *Z Summertime była pokrętna historia, ponieważ miałem realizować film o prawdziwych żeglarzach na normalnym morzu.....Kiedy zaczęła się przerwa wakacyjna to pojechałem na wieś i na jednej z wycieczek rowerowych pośród zbóż zrozumiałem, że muszę zmienić cały mój pomysł na bardziej poetycki i mniej dosłowny. Wtedy zacząłem realizację filmu od początku.*

Dla mnie, artysty wykształconego i działającego w sztukach wizualnych, archaicznie i chyba jednak niesłusznie określanymi jako plastyczne, cechą dyskusyjną natomiast wydaje się nadzbyt konsekwentnie prowadzona narracja liniowa. Poetyckość filmów animowanych, tych ukierunkowanych na obraz i szeroko pojętą tak zwaną plastykę⁶ jest łamanie liniowości, budowanie metafor i pobocznych odniesień... należy jednak mieć na uwadze, że omawiane filmy dotyczą okresu zdobywania szlifów i w końcu bardzo młodego człowieka, który chce coś nam opowiedzieć, nie mając jeszcze owego narzędzia w postaci potrzebnych, wynikłych z przeżytego czasu, doświadczeń. A przecież Cyprian Piwowarski opowiada bardzo ciekawie, bezpretensjonalnie, uczciwie o tym co odczuwa, co go boli i o czym marzy.

Cyprian Piwowarski traktuje film animowany jako dzieło absolutnie autorskie, tworząc wszystkie elementy składowe dzieła: scenariusz, obraz, muzykę i montaż. Przesuwa to autora w stronę twórców skoncentrowanych na swoich subiektywnych wizjach. Autor wraz ze swoim narzędziem, a materia jego animacji jest rzeczywistość wirtualna 3d, "zamknięty w pokoju", tworzy obraz, tym różniący się od malarskiego, że jest ruchomy. Można ten fakt uznać za truizm ale wspominam o nim dlatego, aby wskazać źródła zastosowania tej metody również w pracy doktorskiej, na czym skupię się w części omawiającej dzieło doktorskie.

Należy odnotować, że Piwowarski ma również doświadczenie we współtworzeniu animacji wieloprzestrzennych w postaci mappingów i projekcji architektonicznych /np. Wilanów/. To bardzo cenne doświadczenie dla tego animatora, które owocowało później w działalności w filmie w zakresie efektów specjalnych: rozumienia tektoniki architektonicznej i w konsekwencji tektoniki przestrzeni w ogóle, a 3d w szczególności, które to „medium” jest domeną jego działalności, środkiem wypowiedzi i formalną bazą budowy idei i komunikatów filmowych, animowanych.

Nie można też nie zauważyć jego doświadczeń teatralnych w budowaniu scenografii wirtualnych dla spektakli / *Alicja w krainie czarów*, *zamek w Szczecinie I*, czy multimedialnych, w produkcjach dla muzeum Polin oraz prostych, szybko montowanych, szkicowych ale urokliwych i z puentą, życzeń świątecznych, czy miniatur jak na przykład tej *Nigdy nie wiadomo kogo można spotkać w pociągu do Łodzi*, pokazujących oblicze Piwowarskiego jako dowcipnego obserwatora rzeczywistości, a nawet trochę jako błazna(?). Kreacyjne wątki twórczości okresu do złożenia pracy doktorskiej związane są z poszukiwaniami jakości obrazowania, nasycone indywidualizmem, czasami delikatną naiwnością, romantyzmem ale też dużą dozą profesjonalizmu w zakresie poszukiwań formalno – metodologicznych. Charakteryzują się widocznym, czytelnym

⁵ nagrodzony wejściem do finału Nagrody Trójki.

⁶ plastyczność, która była od renesansu definiowana poprzez wspólnotę rysunku, we współczesnym świecie nowych mediów stała się określeniem zbyt niepełnym. Obecnie sztuki medialne bardziej jesteśmy skłonni umieszczać po stronie sztuk wizualnych, a nie plastycznych.

progresem zarówno w warstwie merytoryczno - narracyjnej jak i technicznej. Bardzo wyraźnie widać głęboki rozwój umiejętności w operowaniu materiałem jaką jest przestrzeń 3d, wirtualność. Dynamiczny rozwój warsztatu 3d ujawnia się w ostatnim rodzaju przywoływanych przez mnie animacji, od początku uprawiany przez doktoranta, czyli w efektach specjalnych 3d. Te wykonywane do filmu Konrada Piwowarskiego pt. *Baczyński* stały się wstępem i podstawą budowania solidnej bazy związanej z budowaniem efektów specjalnych w filmie. To doświadczenie doprowadza w końcu autora do dzieła doktorskiego, czyli obrazu wirtualnej Bitwy pod Grunwaldem, autonomicznej części wizualnej filmu *Habit i Zbroja*, w reżyserii Pawła Pitery.

Reasumując, w uzasadnieniu wysokiej oceny tej części prac doktoranta okresu przed złożeniem pracy doktorskiej, jako okresu bardzo twórczego, należy podkreślić cechy wartościowe:

- zbudowanie solidnego warsztatu opartego o własne indywidualne kreacje i działania od twórczych po czysto warsztatowe, czyli:

konsekwentna i bardzo pozytywna w efekcie próba tworzenia własnego indywidualnego świata autorskiego filmu animowanego w oparciu o obrazowanie wizualne;

bardzo konsekwentne i stale rozbudowywane umiejętności i poszerzanie wiedzy dotycząca warsztatu animatora 3d;

konsekwentne budowanie warsztatu specjalisty od efektów specjalnych 3d, od wstępnych, czasami zabawowych efektów specjalnych nieco amatorskich / *Uśmiech Sprzedawcy Artefaktów*, rok 2008 /, aż po głęboko profesjonalne doświadczenie, wiedzę i umiejętności, które objawiają się w efektach specjalnych 3d filmu o Kamili Baczyńskiej;

- można natomiast poddać pod dyskusję pytanie, czy liniowa narracja stosowana konsekwentnie przez doktoranta sprzyja zawsze opowieści kreowanej przez film animowany. Zagłębiamy się tu jednak w dyskusję jaka toczy się o nadrzędność „plastyki” nad narracją i odwrotnie w animacji. Z tego też powodu ta uwaga ma mój bardzo subiektywny charakter artysty sztuk wizualnych wobec artysty sztuki filmu, bardziej jako zaciekawienie niż zarzut i pozostanie w tej sferze dyskursu. Niemniej jednak w tym konkretnym przypadku omawianego okresu ten język doktoranta wydaje się być nie do końca wyklarowany, a z perspektywy późniejszych dokonań widać wyraźnie jak ten język się buduje i wzbogaca.

- w swoich filmach animowanych doktorant uwspólnia obszary sztuki, łącząc dziedzinę filmu z dziedzinami sztuk plastycznych, nie tylko w postaci własnej wizualności filmu ale też adaptując pewne metody pracy. To cenne doświadczenie i ważna decyzja, zgodna z holistycznymi i interdyscyplinarnymi tendencjami w uprawianiu twórczości artystycznej ale też naukowej.

Ad. 2 Opinia o pracy artystycznej zgłoszonej jako dzieło doktorskie;

Jako dzieło doktoranckie, mgr Cyprian Piwowarski zgłosił półtorejminutową sekwencję bitwy pod Grunwaldem, jako dzieło/obraz/ oryginalne, stworzone przez niego w technice 3d i kompozitingu cyfrowym w całości, a będące częścią filmu „Habit i zbroja” w reżyserii Pawła Pitery.

W swoim Credo⁷, artysta zwraca uwagę na ważny, dotyczący tempa rozwoju technologicznego, czynnik w swoich działaniach twórczych.

⁷ Materiały dostarczone wraz z doktorską pracą teoretyczną:

Jako artysta i badacz obserwuję zmieniający się świat. Na naszych oczach wydarza się kolejna rewolucja technologiczna i społeczna. Z każdym rokiem wymiana informacji nabiera tempa, powstają interesujące technologie i możliwości wyrażania się. Oddziaływanie tych procesów dotyka również sztukę i artystów. Czuję wewnętrzną potrzebę manifestowania moich poglądów na temat kondycji człowieka, poprzez moją twórczość.....

Praca doktorska mgr Cypriana Piwowarskiego ma wybitnie warsztatowy charakter. Wprawdzie teorii budowy obrazu poświęca autor akapity, ale są one istotne tylko wtedy zwłaszcza, kiedy odnoszą się do praktyki, własnego doświadczenia dotyczącego budowy obrazu filmowego scen efektowych VFX. Rzadziej mają charakter refleksji uniwersalnej. Tu można by zamknąć opinię o pracy doktorskiej. Najważniejsze jest to, że właśnie na bazie swoich umiejętności i dociekań artystycznych i technicznych buduje Piwowarski narracje i przekaz, również w zakresie formalnym. Struktura tego zdarzenia opiera się o doświadczenie w zakresie technik i technologii 3d, montażowych - cyfrowych, o analizę wybranych dzieł i o metodę, którą wypracował, również intuicyjnie i która korzenie ma w „oknie Albertiego”.⁸ Doktorant budując „ramy”, granice obrazu, oparł strukturę swojego dzieła o:

a/ przeprowadzenie analizy wartości dynamicznych i obrazowych w kontekście semantycznym i percepcyjnym obrazu bitwy pod Al-Karak z filmu Ridley'a Scotta *Królestwo niebieskie*, jako pierwowzoru filmowego jego wyobrażenia bitwy pod Grunwaldem. Oderwanie obrazu zdarzenia bitwy jako niezależnego bytu, nadanie mu „ramy” czasowej i zdarzeniowej staje się podstawą kompozycji dzieła doktorskiego.

b/ przeprowadzenie badań i dociekań nad warstwą znaczeniową i malarską, w tym kompozycyjną i zdarzeniową! /dynamiczną/ malarstwa historycznego Jana Matejki, obrazu *Bitwa pod Grunwaldem*;

c/ przeprowadzenie studiów nad malarstwem krajobrazowym w sztuce polskiego realizmu 19-wiecznego, z punktu widzenia jego istotnych cech i informacji ważnej dla filmowca;

d/ co najważniejsze, w konsekwencji tych studiów, autor oparł budowę obrazu własnej wizji bitwy pod Grunwaldem, traktowanej niejako jako odrębny od całości filmu, ruchomy obraz zdarzeń, niezależne dzieło wizualne /obrazowo - dźwiękowe/, będące w dialogu źródłowym z wizją Jana Matejki i R. Scotta.

e/ indywidualne, niezależne i zamknięte w swym cyklu do osoby doktoranta wszelkie działania z jego produkcją mają z jednej strony wydźwięk psychologiczny: „ja twórca i moje dzieło” ale i praktyczny. Piwowarski tą swoją pracą mówi nam: dobrze, jeśli mamy do dyspozycji dostępne prawie dla wszystkich zainteresowanych środki i narzędzia, w Jego przypadku oprogramowanie Cinema4d i Adobe wraz z towarzyszącymi rozszerzeniami, możemy stworzyć oryginalne i niepowtarzalne rzeczy, ciekawie artystyczne i wizualnie. Mówiąc inaczej dowodzi, że najważniejszy jest twórca, narzędzia „uplastyczniają się” pod jego ręką i myślą, gdyż dziś nie da się być jedynie artystą intuicyjnym, trzeba mieć i dużą wiedzę, a ta z kolei prowadzi do dziedzin związanych z obszarem nauki oraz szerokie umiejętności warsztatowe, wymuszone przez współczesne technologie. Liczne ograniczenia narzędziowe i produkcyjne zamienia On w większości na walor służący temu obrazowi. Wejście do środka sceny niejako ją uwiarygodnia ale też daje widzowi poczucie uczestnictwa, a patrząc szerzej poczucie subiektywności spojrzenia artystycznego.... Proces kreacji obrazu do scen efektowych w filmie to proces długi, żmudny, wymagający precyzji w działaniu i koordynacji prac z operatorem oraz reżyserem filmu. Tu Piwowarski działa w synergii z innymi twórcami filmu, jak absolutny profesjonalista, wcześniejszą

⁸ Przytaczam tu cytat z traktatu Albertiego, renesansowego artysty i jednocześnie technologicznego reformatora co do budowy i metod budowy obrazu, w tym też wirtualnego przecież. Cytat za Anne Fridberg *The Virtual Window, from Alberi to Microsoft*, The Mit Press, Cambridge, Massachusetts, London, England, 2006 (tłum. własne):

....Pozwól powiedzieć ci, co robię kiedy maluję. Po pierwsze w przestrzeni /powierzchni malowidła/ rysuję prostokąt lub jakkolwiek wymiar /w sensie określam granice/ jaki chcę (potrzebuję), które traktuję jak otwarte okno, przez które widzę namalowany temat; i decyduję.....

przygotowaną autorsko strukturę kontaktów i zgrań realizuje konsekwentnie i sprawnie, co potwierdzają współtwórcy filmu.

Z punktu widzenia pracy doktorskiej ważny jest też fakt, że w przedstawionym przez Piwowarskiego epizodzie bitwy pod Grunwaldem należy uznać całkowite jego autorstwo. Jego propozycje obrazowego rozwiązania kluczowego zdarzenia opowiedanej historii, nadało temu fragmentowi filmu ton jasny i czytelny oraz zindywidualizowaną wartość artystyczną. Można uznać, że jest to forma zamknięta wobec całości filmu i wyodrębniona jako obraz zawarty w ramach jakim jest pozostała reszta narracji. Nawet porównując efekty specjalne 3d w innych częściach filmu z bitwą... widać olbrzymią różnicę. Dynamizm akcji, odejście od prostej narracji jest już pierwszym objawem oryginalności tej sceny.

Oczywiście można dopatrywać się ułomności, może w drobiazgach, czy momentami w nieco zbyt komputerowych jazdach konnych ale przecież nie jest to istotne dla całości sceny... więcej, zastosowanie metod komputerowych dla całej sceny nasunęło mi pewną refleksję natury ogólniejszej, która być może towarzyszyła również twórcy w trakcie tej pracy.

Scena początkowa Bitwy, zderzeń rycerstwa obu armii w ujęciach szerokich, początkowo wydała mi się niezbyt doskonałą, zwłaszcza pewne jej fragmenty nadzbyt „komputerowe”, szczególnie w partii rozrywania ciał. Wtedy nasunęła mi się refleksja następująca. O ile w „prawdziwych” filmach, gdzie zderzenia są symulowane przez kaskaderów, mamy czynnik bezpieczeństwa, który powoduje, że do absolutnie prawdziwych zderzeń nie dochodzi, o tyle w wirtualnym świecie to jest absolutnie /jak widać/ możliwe. Może więc ten obraz bitwy jest jednak prawdziwszy od tamtego, klasycznie filmowego?.....sceny i klimat bardziej immersyjny, a intuicja kreatora bliższa prawdy. Być może Piwowarski mimowolnie?! obnażył nam pewien rodzaj narracji i immersji w przyszłym filmie „akcji” – symulacje afektowe.⁹

W kontekście tej pracy chciałbym się odwołać również do zagadnienia dzieła wizualnego jako zagadnienia nośnika informacji.¹⁰ Artysta w dostarczonych materiałach pisze:

..Na naszych oczach wydarza się kolejna rewolucja technologiczna i społeczna. Z każdym rokiem wymiana informacji nabiera tempa, powstają interesujące technologie i możliwości wyrażania się. Oddziaływanie tych procesów dotyka również sztukę i artystów.

Ten wspomniany czynnik informacyjny nie dotyczy tylko zdarzeń w sensie ogólnym. Istotne jest to, że doktorant traktuje swoje działania właśnie w taki sposób, łącząc je w jeden, ważny przekaz artystyczno - informacyjny. Poprzez swoje uwiarygadniające filmową wizję bitwy pod Grunwaldem badania: zdarzeniowe, malarskie, obrazowe i historyczno - materialne,

⁹ Nazwałbym je *afektowymi symulacjami komputerowymi*, czyli mocno nasycone emocjami zdarzenia – sceny w przestrzeni wirtualnej, np. walki i destrukcja ciał w ataku jazdy sfilmowanej przez Cypriana Piwowarskiego, w *Bitwie pod Grunwaldem*.

¹⁰ Współczesna sztuka, jej rozwój i jego konteksty, dąży do kategoryzacji sztuki jako zagadnienia całościowego, interdyscyplinarnego, a nade wszystko obejmującego nie tylko zmysł wzroku ale również pozostałe zmysły: dotyku i węchu. Bardzo istotnym staje się w tym kontekście immersja jak i interakcja. Odchodzi się więc od słowa „sztuki plastyczne”, czy „sztuki piękne”, mając na uwadze nieadekwatność i zmianę paradygmatów „klasycznych” kryteriów estetycznych, np. związanych z nowymi technologiami. Nie oznacza to oczywiście ucieczko od klasycznie rozumianej estetyki, ile przewartościowanie jej doktryn. Jako jedno z podstawowych pojawia się tu zagadnienie filmu a nade wszystko wideo. Czynnik estetyczny rozumiany przez współczesną zmienność Świata nie ma tu tylko wartości historycznej, jako kryterium ocenego ale wartość poznawczą, swoistą ekspektatywę. Współczesna sztuka, zwłaszcza ta oparta o awangardę, zwraca uwagę na ważny proces poznawczy i twórczy, jako czynnik kreacyjny, więc należący do twórczości i dzieła. W tym kontekście określenie „plastyczny”, traci sens i odnosi się raczej do zagadnień pedagogiki/dydaktyki, podobnie jak pojęcie „sztuki piękne”, poprzez swoją jednoznaczną konotację odwołującą się do zamkniętego ale i subiektywnego pojęcia piękna. Istotne stają się więc sztuki oddziaływujące, afektywne, poruszające nasze zmysły. Oddziaływanie twórczością artystyczną na ten zakres bytu „Sztuk” rozwija się w dużej mierze dzięki zaszewianiu się metodologii obu obszarów. Tym samym dzieło staje się również nośnikiem wielu, często intuicyjnie kodowanych, ważnych informacji.

niejako chce nam zdać relację, a może nawet zbudować „dokument rekonstrukcyjny”. Cały układ, przestrzeni, zdarzeń, działań militarnych w filmie doktorskim Cypriana Piwowarskiego jest właśnie taki. Obraz taki jak np. ujęcie z góry atakujących stron, jest nie tylko ciekawym obrazem pokazującym „rozplanowanie” akcji, czyli strukturalnym, niemal architektonicznym oglądem sytuacji ale też ważną informacją o sposobie ścierania się dwóch potęg, a w sensie ujęcia wskazuje na sympatie jaką obarcza autor jedną ze stron.

W odpowiedzialności swojej jako artysty łączy On bowiem w jeden przekaz obrazem komponowanym w ten sposób, by nie odbierać jego cech jedynie jako artefaktu emocjonalnego, ale również przekaz informacyjny.

Patrząc na poszczególne sceny dostajemy sporą dawkę wiedzy dotyczącej np. sposobu prowadzenia ataku armii obu przeciwników itp. To jeden z tych czynników, który intencjonalnie odróżnia pokaz obrazowy Bitwy pod Grunwaldem od wielu innych obrazowań filmowych,.....

Warto tu zwrócić uwagę na nie dość wyeksplikowaną w opisie, moim zdaniem, ciekawą, metodę budowania obrazu, która łączy w sobie podejście typu „video” z podejściem reżysera – filmowca. Zgrywanie scen w 5K dało artyście szerokie pole obserwacji¹¹, na tyle duże, że w trakcie komponowania scen, mógł wybierać zaobserwowane scena zgrane na greenboxie w całym zakresie ogrania jakością techniczną obrazu, co dawało pożądane zbliżenia. Cenne okazały się wszelkie przypadkowości ruchu, gdyż to one właśnie podbudowały dynamikę i wiarygodność obrazu jak np. ta z Ulrykiem Von Jungingen.

Zgodnie ze znaną ze sławnego filmu doktryną, że nikt nie jest doskonały, można, analizując piksel po pikselu znajdować rzeczy, które wzbudzają drobne wątpliwości, ale tu nie o to chodzi, gdyż cała scena odbierana jest bardzo pozytywnie, a nakład pracy i jakość rzemiosła i umiejętności, wsparte informacją o samodzielnym wykonaniu całości zadania, wzbudza szacunek. Systematyczność pracy, przewidywanie zdarzeń, a nade wszystko działanie na storybordach i grafach, budowanie zestawień obrazowych i behawioralnych /ruchu/ i obrazów zdarzeń o porównawczym celu jest cennym wkładem doktoranta w rozwój dziedziny, szczególnie w zakresie jej metodologicznych wartości.

NA zakończenie tej części opinii nie można nie wspomnieć, iż młodzieńczy /naturalnie/ duch romantyka rządzi autorem nie tylko w prowadzeniu narracji ale również w racjonalnych działaniach, analizach i animacjach świata badań, świata prowadzenia narracji animowanej...zmusza go do podejmowania zadań poważnych i bez ograniczeń i z niespotykanym jak na jednego artystę, rozmachem.

Ad. 3 Opinia o pracy teoretycznej, pisemnej zgłoszonej jako dzieło doktoranckie;

Praca pisemna zatytułowana *Analiza procesu kreacji scen efektowych VFX do filmu „Habit i Zbroja”*, jest teoretyczną częścią pracy doktorskiej. Składa się z precyzyjnego opisu intencji autora, wzorów, analiz i dokładnego opisu całego procesu produkcyjnego. To opis schematu postępowania przy produkcji tego rodzaju filmów. Traktując tę pracę teoretyczną jako opis warsztatu, zastosowanych środków, kreowania dynamicznie zmiennych metod pracy i w tym właśnie znaczeniu konstrukcji, treści i zawartych informacji, można ją uznać za niemal doskonałą i może stanowić swoisty podręcznik.

¹¹ ramę okna obserwacji

W tym znaczeniu jest ta praca wartością samą w sobie, bo o ile istnieją liczne, publikowane zwłaszcza w mediach społecznościowych videa typu make of, o tyle, wbrew pozorom nie ma na naszym rodzimym rynku tego rodzaju podręcznika. Z radością zobaczyłbym go na księgarskich półkach by zalecać jako lekturę obowiązkową, studentom.

Z pewnością byłoby pożądane uzupełnienie jej o wnioski końcowe i zalecenia także o charakterze ogólnym, do stosowania w wykonywaniu tego rodzaju sztuki.¹²

W zakresie zawartych treści, oprócz wartościowej całości, bardzo ważne jest zwrócenie uwagi na malarskie metody kreowania struktury obrazu oraz obrazową kontekstualność. Dociekliwa analiza światła, barwy, koloru i klimatu percepcyjnego wskazuje na wrażliwość wizualną i plastyczną doktoranta, na jego kulturę i swobodę w operowaniu metodami sztuki, ale też na wysoki poziom profesjonalizmu.

Szpecially bliski mi rozdział o krajobrazie, konstrukcji i kompozycji scenografii, dowodzi jak ważnym jest w artystycznym życiu grafika, animatora 3d holistyczne spojrzenie na całość kreowanego zdarzenia. W tym przypadku, jest to specyficzna holistyczność wirtualna.

Piwowski ma tego świadomość i umie to wyrazić w przekazie teoretycznym poprzez precyzyjny opis chronologii i wartości zdarzeń. Robi to w sposób czytelny i nie budzący wątpliwości ale też nie gubiąc istotnych, czasem bardziej odczuwalnych niż możliwych do zwerbalizowania elementów.

Tym samym staje się artystą interdyscyplinarnym, w którego twórczości giną granice pomiędzy dziedzinami.

Praca teoretyczna ma jeszcze jedną wartość wskazującą na wysoką jakość warsztatu doktoranta. Przygotowując i „obrabiając” komputerowo zgrania dokonane na greenboxie, następnie zestawiając je w tematyczne schematy macierzowe, stworzył Cyprian Piwowski wzornik, zestaw warstw obrazowych zachowań - działań rycerskich. Wydaje mi się, że prawie gotowy do innych zastosowań. Z drugiej strony jest to sam w sobie ciekawy wizualnie zbiór, wręcz fascynujący, przywołujący pamięć o 19-sto wiecznych albumach o rycerstwie średniowiecznym wypełnionych stalorytami, ale też do powszechnie znanych albumach ruchu, stworzonych przez Eadwearda Muybridge'a w drugiej połowie 19 wieku, na który doktorant powołuje się w swojej pracy teoretycznej.

Całość pracy teoretycznej, jej jakoś merytoryczna, konstrukcja, klarowność opisu i wypowiedzi, wykorzystanie materiałów, odwołania do wzorców wskazuje na wysoki poziom intelektualnej wartości tej pracy i uprawnia mnie do stwierdzenia, że mgr Cyprian Piwowski posiada pełne predyspozycje do prowadzenia pracy badawczo – naukowej oraz twórczej wykraczającej poza zakres formalnie rozumianej, swojej specjalności.

Ad. 4 Opinia o pracy dydaktycznej Cypriana Piwowarskiego.

Działalność pedagogiczna:

Już w swoim Credo, umieszczonym w materiałach doktorskich, Cyprian Piwowski deklaruje swoją potrzebę działań dydaktycznych pisząc:

...Zarazem dotychczasowe przemyślenia i doświadczenia chcę przekazać młodzieży czy animatorom kultury pracującymi z dziećmi w celu rozwijania twórczej wyobraźni.

Doświadczenia pedagogiczne i dydaktyczne są licznie udokumentowane w dostarczonych materiałach, co uprawnia do stwierdzenia, że działalność w tym zakresie od samego początku zawodowego życia doktoranta jest intensywna i przynosi mu zadowolenie.

¹² Rynek animacji 3d, którego moje pokolenie, z racji braku takich pozycji, uczyło się, amatorsko, budowało pojęcia, kreowało bazę, nareszcie się profesjonalizuje nie tylko w warstwie drogich i skomplikowanych organizacyjnie i technicznie produkcji ale również w działaniach artystycznych stosujących w filmie powszechnie dostępne technologie wirtualnych światów efektowych.

Bogate doświadczenie dydaktyczne, wynika głównie z dwóch przymiotów jakie posiada doktorant: profesjonalizmu, co wzbudza u słuchaczy nieklamany szacunek, a nawet podziw oraz umiejętności tłumaczenia i bardzo spokojnej, analitycznej natury pana Cypriana Piwowarskiego. Przedłożone w dokumentacji przykłady opieki dydaktycznej w Szkole Filmowej w Łodzi jak i poza nią są kolejnym dowodem na praktyczne i bardzo poważne przygotowanie do podjęcia pracy wykładowcy akademickiego przez doktoranta, a w zasadzie do jej kontynuacji już, jak mam nadzieję, jako adiunkt.

Pozwolę sobie ten akapit oprzeć o moje wspólne z doktorantem doświadczenie w pracy dydaktycznej prowadzonej przez nas w ramach zajęć z animacji 3d, w Uniwersytecie Muzycznym im. Fryderyka Chopina w Warszawie.

Pomijam moją własną ocenę by nie subiektywizować relacji, natomiast opinie studentów biorących udział w zajęciach są bardzo pozytywne i pełne szacunku do wiedzy, umiejętności jej przekazywania i kultury pana Cypriana Piwowarskiego. Mogę tylko potwierdzić te opinie, jako podsumowanie oceny pracy dydaktycznej doktoranta.

Moim zdaniem w osobie mgr Cypriana Piwowarskiego objawia się też duży talent dydaktyczny. Wiara w rzetelność działań artystycznych i dydaktycznych opartych o talent, wiedzę i pracę oraz jego czytelne w przekazie przekonanie o konieczności posiadania takich cech w działalności dydaktycznej i artystycznej wskazuje również na czynnik etyczny, jako istotny w pracy doktoranta.

Ad.5 Wnioski końcowe.

Na koniec warto jako komentarz wobec twórczości doktoranta przytoczyć słowa Josifa Brodskiego: „...*Jeżeli nauczymy się czegoś od czasu, to może czas nauczy się czegoś od nas. Co by to mogło być? To, że ustępując mu pod względem znaczenia, przewyższamy go wrażliwością.*”¹³

Zamykając i reasumując moją opinię o doktorskiej pracy oraz dorobku zawodowym, artystycznym pana Cypriana Piwowarskiego, pragnę podkreślić cechy pozytywne, wyróżniające pracę doktoranta.

Bardzo konsekwentna, poddana szerokiej analizie badawczej, twórczej i efektowej realizacja sekwencji bitwy pod Grunwaldem, będąca zwartą, artystyczną autorską całością kompozycyjną;

Wartości warsztatowe pracy, poszerzające rozumienie i użycie mediów cyfrowych, a w szczególności 3d i tych dedykowanych kompozycji obrazu cyfrowego;

Zwrócenie uwagi na konieczność posiadania rzetelnej wiedzy i umiejętności, nieustannego budowania i poszerzania ich zasobu w profesjonalnych działaniach na „standardowych” i powszechnie dostępnych narzędziach cyfrowych /Cinema4d oraz Adobe After Effects oraz Adobe Photoshop/

W warstwie pracy teoretycznej nadrzędną wartością jest stworzenie swoistego podręcznika opisującego metody tworzenia wirtualnej historycznej rzeczywistości batalistycznej.¹⁴

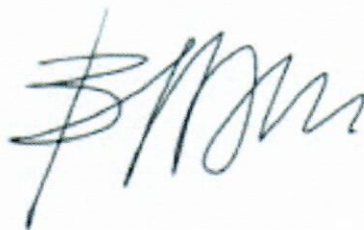
Praca doktorska jest bardzo sprawnie, na wysokim poziomie artystycznym i intelektualnym rozważaniem, przeprowadzonym z wykorzystaniem metod sztuki filmowania przestrzeni wirtualnych 3d, w swoistej synergii jej wizualnego i werbalnego wątku.

¹³ Cytat za Iwoną Grodź, „Synergia Sztuki i Nauki ...”

¹⁴ Tak jak to opisałem powyżej, przy odpowiednich uzupełnieniach i „przeredagowaniach”, moim zdaniem, praca powinna być opublikowana jako podręcznik akademicki.

Przedstawiona praca doktorska pana mgr Cypriana Piwowarskiego, pt. *Analiza procesu kreacji scen efektowych VFX do filmu „Habit i Zbroja”* przygotowaną pod kierunkiem dr hab. Piotra Wojtowicza, składająca się z części tekstowej i filmowej sekwencji bitwy pod Grunwaldem, jako części filmu „Habit i Zbroja” w reżyserii Pawła Pitery, uprawnia mnie do stwierdzenia wyrażanego z głębokim przekonaniem, że praca spełnia formalnie i merytorycznie wszystkie warunki określone w Ustawie z dn. 14.03.2003 roku, w tym w art. 13.1 wraz z późniejszymi zmianami, o stopniach naukowych i tytule naukowym oraz o stopniach naukowych w dziedzinie sztuki filmowej. Praca artystyczna reprezentuje wysoki poziom artystyczny i stanowi wkład w rozwój dyscypliny artystycznej, dając pewność wysokich kwalifikacji kandydata do prowadzenia samodzielnej pracy artystycznej i dydaktycznej, akademickiej.

Reasumując zwracam się do Rady Wydziału Operatorskiego i Realizacji Telewizyjnej Państwowej Wyższej Szkoły Filmowej Telewizyjnej i Teatralnej o nadanie panu mgr Cyprianowi Piwowarskiemu tytułu doktora w obszarze Sztuki, w dziedzinie Sztuki Filmowej.



Grzegorz Biliński