

## **Recenzja pracy doktorskiej i dorobku artystycznego**

**Pana mgr. Cypriana Piwowarskiego w związku z wnioskiem Rady Wydziału Operatorskiego i Realizacji Telewizyjnej, Państwowej Wyższej Szkoły Filmowej, Telewizyjnej i Teatralnej im. Leona Schillera w Łodzi o nadanie stopnia doktora sztuki w dziedzinie sztuk filmowych**

Zleceniodawca recenzji:

Państwowa Wyższa Szkoła Filmowa, Telewizyjna i Teatralna im. Leona Schillera w Łodzi, Wydział Operatorski i Realizacji Telewizyjnej, zlecenie podjęte na podstawie ustawy z dnia 14.03.2003 r., z wyłączeniem późniejszych zmian wprowadzonych ustawą z dnia 18 marca 2011 r. o zmianie ustawy - prawo o szkolnictwie wyższym, ustawy o stopniach i tytule naukowym oraz stopniach i tytule naukowym w zakresie sztuki oraz o zmianie niektórych innych ustaw (Dz. U. Nr 84, poz. 455 z 21.04.2011 r.

przedmiot recenzji:

praca doktorska i dorobek artystyczny Pana mgr. Cypriana Piwowarskiego

Cyprian Piwowarski ukończył Państwową Wyższą Szkołę Filmową, Telewizyjną i Teatralną im. Leona Schillera w Łodzi w 2012 roku, obecnie naukę kontynuuje na studiach doktoranckich w macierzystej uczelni. Pracuje w pracowni Plastyki Obrazu Filmowego prowadzonej przez profesora Sławomira Iwańskiego oraz wykłada animację komputerową 3D. W latach 2013-2014 prowadził przedmiot Compositing i efekty specjalne w Warszawskiej Szkole Filmowej, natomiast w latach 2012-2017 wspólnie z dr. hab. Grzegorzem Bilińskim przedmiot Animacja komputerowa 3D na Wydziale Reżyserii Dźwięku Uniwersytetu Muzycznego im. Fryderyka Chopina w Warszawie. W latach 2012-2014 pracował w Studio Fabryka Dźwięków Różnych jako grafik-animator 3D. W roku 2012 przeprowadził "Warsztaty multimedialne dla instruktorów i nauczycieli plastyki" a w 2014 warsztaty animacji komputerowej Cinema4D w ramach IV Festiwalu Filmów Animowanych ANIMOCJE w Bydgoszczy.

### Ocena dorobku artystycznego

W załączonej do pracy doktorskiej dokumentacji dokonania artystycznych znajdowały się dwa filmy animowane: *Summertime* wyróżniony w 2011 na festiwalu OFAFA w Krakowie oraz *Czerwień* wyróżniony w 2012 na tym samym festiwalu. W 2009 roku Cyprian Piwowarski otrzymał wyróżnienie Ministra Kultury i Sztuki Bogdana Zdrojewskiego za osiągnięcia w nauce w roku akademickim 2009/2010 a w 2012 roku został finalistą nagrody Talent Trójki w dziedzinie kinematografia.

W życiorysie artystycznym Cyprian Piwowarski wymienia jeszcze realizację efektów specjalnych do filmu "Baczyński" w reżyserii Kordiana Piwowarskiego, multimedialny pokaz do baletu "Alicja w krainie czarów" wystawianego w Operze na Zamku w Szczecinie, projekt multimedialny do ekspozycji znajdującej się w Muzeum Żydów

Polskich POLIN oraz współdziałł w zaprojektowaniu wideo mappingu wyświetlanego na Pałacu w Wilanowie.

Dwa filmy animowane *Summertime* (2009) i *Czerwień* (2011), są najważniejszymi osiągnięciami artystycznymi Cypriana Piwowarskiego do 2017 roku. Pierwszy z nich to nastrojowa, pełna niedomówień i wieloznaczności animacja, której akcja zbudowana jest na powtarzającym motywie przenikania się dwóch odrealnionych światów. Film zawiera znakomite pomysły animacyjne, inscenizacyjne i plastyczne. Charakteryzuje się napiętą dramaturgią osiągniętą za pomocą zaskakujących następstw obrazów i dźwięków.

Film *Czerwień*, to wzruszająca baśń-opowieść o przyjaźni i przywiązaniu, nawiązująca w pewien sposób do problemu dwoistości światów z filmu *Summertime*, tym razem świata mrocznej rzeczywistości i świata wyobrażeń, uwięzienia i wolności. Przeciwności te wyrażone zostały długością czasu trwania sekwencji, ich kontrastową przestrzennością i kolorystyką. *Czerwień* to film ze wspaniale wykonanymi i niezwykle sugestywnie animowanymi postaciami 3D, ze znakomitą scenografią i perfekcyjnym operowaniem światłem. Film jest dynamicznie zmontowany oraz wzbogacony piękną autorską muzyką i efektami dźwiękowymi.

Obydwa filmy, pomimo odmiennych stylistyk posiadają wyraźne piętno osobowości twórczej Cypriana Piwowarskiego, zarówno w warstwie treści jak i obrazu. Antonimiczność życia i śmierci, żywiołu ognia i wody, symbolika czerwieni w głównych elementach, zestawienia barw gorących i zimnych, ujęć zastygłych w czasie i dynamicznych, pieczołowicie dobrana i zsynchronizowana ścieżka dźwiękowa to główne środki ekspresji filmowej stosowane przez autora.

Filmy powstały pod opieką artystyczną Mariusza Wilczyńskiego i Marka Skrobeckiego (*Summertime*) i Henryka Ryszki (*Czerwień*).

#### Ocena pracy doktorskiej

Pracę doktorską Cypriana Piwowarskiego stanowią realizacje efektów specjalnych i sekwencji *Bitwy pod Grunwaldem* w filmie Pawła Pitery *Habit i Zbroja* oraz aneks teoretyczny zatytułowany *Analiza procesu kreacji scen VFX do filmu Habit i zbroja*. Aneks teoretyczny jest interesującym tekstem, w którym autor we właściwy, selektywny i uporządkowany sposób opisuje skomplikowany proces realizacji scen efektowych. Przede wszystkim wnikliwie przedstawiona została metoda łączenia obrazów generowanych komputerowo z ujęciami filmowanymi. Należy tu podkreślić niezwykłą odwagę twórczą Cypriana Piwowarskiego przy podejmowaniu decyzji realizacji tak trudnego zadania. Jedyne wcześniejszym doświadczeniem autora w tworzeniu sekwencji bitwy metodą łączenia ujęć filmowych z animacją komputerową była etiuda szkolna *Uśmiech Sprzedawcy Artefaktów* (zrealizowana z Mikołajem Jastrzębskim w 2008 roku). W 2017 roku autor podejmuje pracę jako superwizor, realizator cyfrowych efektów specjalnych oraz twórca scen z efektami wizualnymi w profesjonalnej produkcji filmowej. Poza pokonaniem trudności technicznych autor podjął trafne wybory w zakresie koncepcji całości, oddając zarazem specyfikę bitwy grunwaldzkiej, jak i dopasowując poszczególne jej sekwencje do konwencji dokumentalno-fabularnej przyjętej przez reżysera filmu *Habit i Zbroja*.

Aneks teoretyczny Cyprian Piwowarski rozpoczyna od opisu zaplanowania obszaru przedsięwzięcia oraz rozpoznania konwencjonalnych sposobów filmowego przedstawiania bitew średniowiecznych. Uzgodniony z reżyserem zakres pracy to realizacja cyfrowych scen specjalnych do sześćdziesięciu sześciu ujęć filmu wraz ze

scenami *Bitwy pod Grunwaldem*. Jak pisze autor, główną inspiracją scen batalistycznych był film Ridley'a Scott'a *Królestwo Niebieskie*, głównie scena bitwy Krzyżowców z Konnicą Muzułmanów oraz przedstawienie bitwy w obrazie Jana Matejki. Należy sądzić jednak, że autor znał doskonale również sceny *Bitwy pod Grunwaldem* z filmu *Krzyżacy* Aleksandra Forda. Ważne wydają się również jego fascynacje niezwykle efektami specjalnymi w filmie Lecha Majewskiego *Młyn i krzyż* oraz zainteresowania malarstwem pejzażowym Józefa Chełmońskiego, którego reminiscencją są na przykład wirtualne łąki grunwaldzkie wkomponowane w różnych sekwencjach bitwy.

We *Wstępie* aneksu oraz w dołączonym do dokumentacji krótkim tekście zatytułowanym *Credo*, Cyprian Piwowarski przedstawił dobitnie swoje przekonania dotyczące wypowiedzania się za pomocą języka filmowego oraz przekazywania swoich doświadczeń w tym zakresie uczniom i studentom. Z tekstów bezspornie wynika, że u Cypriana Piwowarskiego artysty i nauczyciela, najistotniejszą jest postawa badawcza, ale także świadomość wagi wiedzy, umiejętności i wrażliwości w zetknięciu z nieograniczonymi możliwościami nowych technologii.

Opis technik realizacyjnych Cyprian Piwowarski rozpoczyna w rozdziale *Efekty wizualne jako metoda realizacji bitwy*. W rozdziale tym określone zostają proporcje ilościowe między nakręconym materiałem filmowym a działaniami komputerowymi oraz cele wyrazowe i treściowe zawarte w opisach poszczególnych scen. Następnie autor przechodzi do wyboru właściwych technik realizacyjnych, między innymi do zastosowania doskonale we wcześniejszej działalności twórczej opanowanych technik animacji 3D. Kolejny opisywany etap pracy to zaplanowanie i przygotowanie do filmowania ujęć specjalnych oraz szczegółowa relacja z planu zdjęciowego. W zakresie tej problematyki autor pracy wykazał nie tylko dużą wyobraźnię i kreatywność ale również umiejętności wykonawcze. Opis etapu postprodukcji podzielony został na kilka podrozdziałów, w których można dostrzec kolejne talenty i nie szablonowe działania autora. Na przykład w wirtualnej scenografii przedstawiającej pola grunwaldzkie, autor sprawnie wykorzystał możliwości symulatora 3D włosów. Również opis posługiwania się światłem i systemami cząsteczkowymi w komponowaniu ujęć w środowisku 3D oraz przygotowanie wszystkich modeli i animacji 3D (w tym np. wirtualnej armii) świadczy o mistrzowskim opanowaniu zastosowanych technik ale także o wrażliwości plastycznej i twórczej inwencji autora. Aneks teoretyczny kończą refleksje dotyczące doświadczeń zebranych podczas pracy nad filmem *Habit i Zbroja* oraz rozważania o możliwościach wykorzystania ich w dalszej pracy w dziedzinie sztuki filmowej.

Główną częścią pracy doktorskiej Cypriana Piwowarskiego są przedstawione w przygotowanej prezentacji inscenizowane sekwencje *Bitwy pod Grunwaldem*. Prezentacja zawiera montaż wszystkich zrealizowanych ujęć oraz pokazuje pogładowo sposób ich wykonania. Wszystkie sceny z efektami specjalnymi można zobaczyć także w filmie *Habit i Zbroja*. Należy tu wspomnieć, że poza sekwencjami *Bitwy pod Grunwaldem* powstały w tym filmie inne, dobrze wymyślane i trudne technicznie sceny efektowe np. z Wielkim Mistrzem Zakonu przy dopalającym się kominku czy scena ścinania prastarego dębu.

W przygotowanej przez autora prezentacji bitwy (czas trwania około 1,5min.) na początku pokazane są nacierające na siebie wojska w ujęciu z boku a następnie pędzący rycerze w widoku z góry. Te krótkie, dynamiczne sceny są przykładem niezwykle umiejętności autora w tworzeniu przekonujących wizualnie efektów walczących wirtualnych armii. Dalej następują gwałtowne zmiany planu i wreszcie pokazanych jest

kilka pojedynków na koniach i pieszo. Ten fragment to dowód na znakomite pomysły inscenizacyjne oraz umiejętne połączenie zdjęć filmowych z przestrzenią 3D. Następną sekwencją prezentacji nawiązuje do sceny z Krzyżaków Aleksandra Forda ale wykonana jest metodą łączenie materiału filmowego, efektów specjalnych i wirtualnej przestrzeni. Nacierający w szyku bojowym Krzyżacy wyłaniają się frontalnie za wzgórze. Przy porównaniu z fragmentem filmu nakręconym przez Forda widać, jak trudną była ta scena do realizacji w wersji cyfrowej. Ujęcie Piwowarskiego jest zrobione kamerą z obniżonej pozycji, natomiast u Forda drużyna Wielkiego Mistrza jest w widoku z kamery podniesionej. W obu ujęciach można natomiast zauważyć ten sam zorganizowany szyk pędzących rycerzy z tym, że w scenie zrealizowanej przez Piwowarskiego brało udział tylko pięciu uczestników bitwy zmultiplikowanych później cyfrowo, u Forda zaś około czterdziestu statystów. Na uwagę zasługuje również sam pomysł sposobu sfilmowania jeźdźców zbliżających się w ustalonym porządku, który polegał na filmowaniu ich, poruszających się po wyznaczonych torach. Następne ujęcie jazdy krzyżackiej pokazane jest z boku, po czym następuje kolejna scena starcia Krzyżaków z ciężką konnicą polską, kończąca się tumultem bitewnym pełnym dramatycznych pojedynków w planach bliskich z kulminacyjną sceną ścinania głowy. Ten fragment filmu pokazuje świetne opanowanie przez Cypriana Piwowarskiego technik cyfrowego ustalania i zmieniania głębi ostrości, posługiwania się efektami cząsteczkowymi, umiejętnościami i intuicją w dodawaniu szumów i pyłów a także posługiwaniem się dynamicznym ruchem wirtualnej kamery i odpowiednim montażem. Ostatnia, jakby nierealna, kontrastowa do całości scena to widok pół grunwaldzkich po bitwie. Zastygły pejzaż z leżącymi ofiarami widoczny jest w coraz szerszym ujęciu i wreszcie następuje finalna scena z krukiem rozdziobującym ciała poległych.

Drugą część prezentacji *Bitwy pod Grunwaldem* stanowi wizualny, skrótowy pokaz metod wykonania wybranych scen (czas trwania około 2,7 min). W tej części można zobaczyć, jak zostały zrealizowane następujące sceny: aktor - Krzyżak na koniu scena kręcona na tle green screenu a następnie pokazany jest efekt uzyskany w filmie; pojedynek konny filmowany na green screenie i efekt finalny - zbliżenie; sfilmowany przejazd dwóch Krzyżaków i pokazany proces maskowania jeźdźców w programie, usytuowanie w scenie 3D i powielenie postaci, pokazanie ustawień i ruchu wirtualnej kamery oraz efekt końcowy w filmie; scena z drużyną Wielkiego Mistrza w szyku w filmie, a za chwilę pokazanie sposobu sfilmowania na green screenie rycerzy jadących po wyznaczonych torach. Po czym można zobaczyć maskowanie, cyfrowe multiplikowanie i usytuowanie w wirtualnej scenie jeźdźców. Następnie pokazana jest wirtualna jazda polska z boku w gotowym ujęciu z filmu i ujęcie z góry w środowisku programu Cinema4 (przed renderingiem), dalej pojawia się przebitka z filmu i powrót do środowiska programu, gdzie widzimy proces renderowania jeźdźców na przemian z fragmentami filmu. Ostatnimi częściami prezentacji są: działania postprodukcyjne na planach sceny bitwy, powrót do widoku finalnego i przejście do filmowania na green screenie Krzyżaka rzucającego chorągiew, usytuowanie rycerza w scenie, ruch wirtualnej kamery i zbliżenia finalne.

Prezentacja *Bitwy pod Grunwaldem* połączona z cyfrową dokumentacją procesu realizacji jest bardzo dobrym pomysłem nie tylko na zobaczenie wykonanych sekwencji w zmontowanej całości ale również ma cel dydaktyczny, służy do zrozumienia, chociażby w części, skomplikowanej pracy przy tym projekcie. Poprzez tę prezentację autor udowadnia, że krótkie ujęcia, które znajdują się w filmie *Habit i Zbroja* mogłyby być początkiem rozbudowanej wizji bitwy być może w filmie fabularnym. Przykładowo

czas trwania nakręconej tradycyjnie bitwy w filmie *Krzyżacy* Aleksandra Forda, łącznie z wstawkami związanymi z wątkami fabularnymi trwa około 12 minut (czyli tylko 8 razy dłużej niż połączone sekwencje bitwy zrealizowane cyfrowo przez Cypriana Piwowarskiego).

Natomiast w filmie *Habit i Zbroja*, zgodnie z przyjętą przez reżysera dokumentalno-fabularną konwencją, sekwencje bitwy zrealizowane przez Cypriana Piwowarskiego przerywane są komentarzami lektora i animacjami przybliżającymi w schematyczny sposób taktykę walczących wojsk. Poza tym, sekwencje pokazywane są w innej kolejności niż w autorskiej prezentacji i zostały wzbogacone materiałem filmowym z udziałem aktorów. Pomimo tych koniecznych dla całości filmu zabiegów, sceny bitwy pokazywane z interwałami czasowymi nic nie tracą na atrakcyjności i w logiczny sposób uzupełniają narrację.

#### Podsumowanie i konkluzja

Dzieło przedstawione jako praca doktorska, stanowi poważny autorski wkład w ostateczny wyraz artystyczny filmu Pawła Pitery *Habit i Zbroja*. Jest niewątpliwie najbardziej spektakularnym i trudnym do realizacji fragmentem tego dokumentalno-historycznego filmu. Wszystkie pomysły Cypriana Piwowarskiego są wartościowe zarówno w warstwie koncepcyjnej jak i w zakresie oryginalnych rozwiązań wykonawczych. Części filmu, w których łączone są techniki animacji komputerowej z wyciętymi warstwami materiału filmowego są w pełni autorskie, to znaczy że Cyprian Piwowarski jest twórcą: pomysłu scen, kompozycji kadrów, wirtualnej scenografii i cyfrowych matte paintingów (2D i 3D), animatorem (operatorem) wirtualnej kamery i postaci 3D, ustawianych w scenach światła oraz, co należy podkreślić, jest autorem plastycznej wizji wszystkich sekwencji, właściwej dla specyfiki przekazywanych treści.

Finalne sceny złożone z obrazów filmowanych i wygenerowanych komputerowo musiały podlegać od początku do końca niezwykłym rygorom technologicznym i technicznym ale musiały być też, ciągle weryfikowane wrażliwym okiem twórcy. Umiejętność przewidywania, wykonania i końcowego uszlachetnienia obrazów to atuty zazwyczaj zespołu specjalistów tu stały się przymiotami jednego człowieka.

Myślę, że niezwykle istotne w uzyskaniu takich wyników były doświadczenia artystyczne i techniczne Cypriana Piwowarskiego uzyskane w trakcie tworzenia filmów animowanych.

Z satysfakcją stwierdzam, że wiedza teoretyczna, umiejętności warsztatowe a także oryginalność i wysoka wartość artystyczna przedstawionego dzieła pozwala na nadanie Panu magistrowi Cyprianowi Piwowarskiemu stopnia doktora sztuki w dziedzinie sztuk filmowych.

Lesław Miśkiewicz

