

Krakowska Akademia im. Andrzeja Frycza Modrzewskiego

„... reżyser telewizyjny przeżywa przygodę kształtowania tak niezwykłą, że staje się ona wybitnie interesującym zjawiskiem artystycznym...”

Umberto Eco „ Dzieło otwarte. Przypadek i intryga”

Recenzja Rozprawy Doktorskiej pt. „ Przestrzenie wirtualne. Multimedialna instalacja interaktywna osadzona w przestrzeni wirtualnej na przykładzie wybranych fragmentów tekstów literatury klasycznej” oraz dorobku artystycznego mgr inż. Wojciecha Kubiaka, wykonana na potrzeby Komisji ds. Stopni PWSFTviT im. Leona Schillera w Łodzi.

Pan Wojciech Kubiak swoje wszechstronne wykształcenie zaczął od studiów na kierunku Elektronika Politechniki Łódzkiej, gdzie w roku 1986 uzyskał stopień magistra inżyniera. Od początku swojej drogi zawodowej zajmował się zagadnieniami dotyczącymi telewizji. I tak: organizował Studio Telewizyjne i Radiowe w Centrum Zdrowia Matki Polki, był Inżynierem Studia Telewizyjnego WFO w Łodzi a w latach 1992 do 2002 zatrudniony był w Ośrodku Telewizji Polskiej w Łodzi, jako montażysta obrazu i dźwięku. Od roku 2002 pełni funkcję Kierownika Studia Telewizyjnego i Głównego Technologa w PWSFTviT. Równoległe z pracą zawodową poszerzał swoje wykształcenie, studiując w Międzywydziałowym Wyższym Studium Montażu i Realizacji Form Multimedialnych PWSFTviT. Ukończył Studium w 2002 roku, uzyskując z wynikiem bardzo dobrym stopień licencjata w zakresie montażu filmowego. W roku 2013 rozpoczął studia doktoranckie PWSFTviT , w zakresie realizacji telewizyjnej, efektem czego jest niniejszy przewód doktorski, w tym rozprawa zatytułowana jak wyżej.

Z udostępnionych dokumentów wynika iż doktorant nie ubiegał się dotychczas o nadanie mu stopnia naukowego.

Pierwsze refleksje jakie pojawiają się po poznaniu zawodowej drogi mgr inżyniera Wojciecha Kubiaka, oprócz uznania dla Jego pasji nieustannego rozwoju to, widoczna u doktoranta, chęć wyjścia poza sztukę inżynierską. Tak o tym pisze, w swojej autoprezentacji: „...po kilku latach praktyki inżynierskiej zdałem sobie sprawę, że moje działania jedynie w obszarze technologii nie zapewniają mi pełnej satysfakcji”.

To pragnienie wejścia w obszary kreacji, w rejony twórczości.

Naturalnym światem stał się dla Niego świat telewizji, świat który ze swojej natury jest nieustannym splotem techniki i kreacji, świat który łączy zainteresowania inżyniera i twórcy. Zauważa to Kubiak: „ drugim wektorem w moim życiu jest sztuka, w szczególności zaś muzyka...to właśnie dzięki muzyce łatwiej mi było później zgłębiać sztukę montażu filmowego”. Z radością zauważam tą artystyczną wrażliwość, tak niezbędną w telewizyjnej twórczości. W swojej autoprezentacji

zwraca doktorant uwagę na jeszcze jeden czynnik który odegrał znaczącą rolę w kształtowaniu jego artystycznej postawy. To ludzie, z którymi zetknął się w pracy zawodowej. Znakomici artyści, dziennikarze, muzycy ale także pedagodzy łódzkiej filmówki, którzy w oparciu o swą wiedzę i artystyczny dorobek kształcili, kontynuatorów twórczego procesu. Znajduję tu szczególnie mocną więź z autorem autoprezentacji, bowiem profesorowie Mieczysław Lewandowski i Jerzy Woźniak byli również moimi mistrzami. Być może, również dlatego, z pełnym zrozumieniem przyjąłem kolejny, opisany na kartach autoprezentacji punkt zwrotny życia pana Kubiaka. Całkowicie podzielam jego fascynację realizacją telewizyjną. Sztuka ta, nierozzerwalnie związana z twórczością telewizyjną, wymagająca od swego adepta znajomości sztuki operatorskiej i sztuki montażu, w melanzu z wiedzą i umiejętnościami reżyserskimi i głębokim zrozumieniem specyficznego języka kreacji telewizyjnej, niejako naturalnie znajduje się w obszarze zainteresowań ludzi, których pasja twórcza pcha do odnajdywania nowych obszarów spełnienia ich talentów. Dość naturalnym wydaje się więc penetracja przez doktoranta nowych zagadnień, takich jak rzeczywistość wirtualna czy rzeczywistość rozszerzona. Przestrzenie wirtualne, jak pisze Kubiak, to olbrzymi obszar nowych technologii, które stając do dyspozycji twórców, spowodują rewolucyjne zmiany w sposobach produkcji filmów i programów telewizyjnych. Stoimy na początku drogi, która prowadzi nas w nieodkryty świat nowych wyzwań i możliwości twórczych. Zagłębia się w nim, bez wahań, nasz doktorant.

Rozprawa doktorska mgr inż. Wojciecha Kubiaka oprócz treści zawartych w niej przez autora, ma dla mnie jeszcze jeden walor nie do przecenienia. Pokazuje sylwetkę swego twórcy, pozwala nam nie tylko poznać zagadnienia o których Kubiak pisze, ale też ukazuje nam samego doktoranta. Tą rozprawę napisał człowiek który nie tylko realizuje swe artystyczne zainteresowania, ale dzięki swej wiedzy i zawodowemu doświadczeniu, swobodnie porusza się w omawianym obszarze. Czytelnik ma poczucie że przez materię skomplikowanych zagadnień prowadzi go ktoś szalenie kompetentny! To doświadczenie pogłębia poznanie portfolio doktoranta. Ilość pozycji w produkcji których uczestniczył, ich różnorodność – od programów publicystycznych, poprzez programy dla młodej widowni i programy sportowe, aż do teledysków i realizacji teatralnych, ukazuje zawodowe doświadczenie twórcy i Jego możliwości kreacyjne. Co ważne, Jego dokonania powstały we współpracy z całą plejadą znakomitych artystów, reżyserów i autorów. Pokazuje również portfolio dorobek Kubiaka, Jego wszechstronność realizacyjno-twórczą. Montażysta, realizator, twórca muzyki, kolorysta, operator - a przecież żeby sprawdzać się w tych zawodach nie wystarczy chcieć, trzeba jeszcze potrafić.

Rozprawa doktorska „Przestrzenie wirtualne...” zawiera wstęp – w którym czytelnik spotyka pojęcie cyberprzestrzeni - i siedem rozdziałów z których każdy poświęcony jest wybranym zagadnieniom uczestnictwa przestrzeni wirtualnej w produkcji filmowo-telewizyjnej. Autor stawia w pracy tezę iż: „ stoimy obecnie na progu, za którym czekają nas znaczące zmiany w sposobach produkcji filmów i realizacji programów telewizyjnych” i dodaje: „ zastosowanie technologii wirtualnych jest prawdopodobnie zaczątkiem wielkiej rewolucji, która dzieć się będzie w najbliższym czasie (lub raczej już się dzieje) na naszych oczach”.

Rozprawa doktorska, pomyślana jest jako swoisty podręcznik nowoczesnych technologii i zgodnie z tym założeniem tworzone są poszczególne rozdziały. Pierwszy z nich definiuje pojęcia i systematyzuje podział technologii wirtualnych. Jako że mamy do czynienia z najnowszymi technologiami, których znajomość i zrozumienie nie jest jeszcze powszechne, sądzę że, takie wprowadzenie w dalszą część rozprawy ma głęboki sens.

Rozdział drugi zaczyna autor mottem zaczerpniętym ze zbioru esejów Zbigniewa Herberta „Barbarzyńca w ogrodzie”... „jestem obywatelem Ziemi, dziedzicem nie tylko Greków i Rzymian, ale prawie nieskończoności”. Prowadzi nas autor poprzez wieki kształtowania artystycznego spojrzenia na świat, poprzez wieki kreatywnego traktowania przestrzeni, znajdując w dokonaniach poprzednich pokoleń źródło z którego narodziły się techniki wirtualne. Opisuje konstrukcje i zasady działania urządzenia zwanego „camera obscura” i jej następczyni, latarni magicznej i zwraca uwagę na wpływ jaki działanie tych urządzeń miało na umysły widzów. Już na tym etapie rozwoju technik projekcyjnych, używano ich, do manipulacji ludzkimi umysłami! W ramach naukowego podejścia do zagadnienia, zajmuje się dalej autor semantyczną analizą słowa „wirtualność” wykazując imponującą znajomość literatury z tego obszaru i rozumienia tego pojęcia na przestrzeni czasu. Pojawia się tu Stanisław Lem, którego fragment „Summa Technologiae”, dobitnie pokazuje że wielcy myśliciele potrafili przewidzieć powstawanie nowych obszarów ludzkiej działalności i co więcej, potrafili ułatwić nam oswojenie się z nimi. Lepszemu zrozumieniu zagadnienia pojęcia przestrzeni służą opisy, teorii Andre Bazina i Siegfried’a Krakauera, socjologa Waltera Benjamina, francuskiego krytyka Jacques’a Aumont’a czy polskiej filmoznawczynie Alicji Helman. Cytując fragment tekstu brytyjskiego reżysera dokumentalisty Paula Rotha, pokazuje autor rozprawy odróżnienie realizmu od realności i pochyla się nad problemami reprodukcji i kreacji w filmie dokumentalnym. W tym fragmencie tekstu, moją uwagę przykuło niezmiernie celne zdanie: „Rozwój techniki powoduje, że kino traci swoje oparcie w kamerze, rejestrowanie rzeczywistości musi zostać poskromione na rzecz prac post produkcyjnych”. Prawda ta wywołuje u mnie jako operatora sprzeciw, ale nie sposób nie przyznać racji autorowi tekstu. Jednym, krótkim zdaniem pokazuje perspektywy produkcji filmowo-telewizyjnej.

Mocną stroną pracy są rozważania autora dotyczące kreacji przestrzeni symbolicznej osadzające je w perspektywie czasu i realizacji wybitnych twórców. Niewątpliwie, takie podejście do tematu podnosi poznawczą wartość rozprawy doktorskiej. Kolejnym zagadnieniem z którym mierzy się autor to narzędzia używane do kreacji przestrzeni wirtualnej, poczynając od olbrzymich malowideł, zwanych panoramami, poprzez fotoplastykony kreujące trójwymiarowe obrazy aż do stereoskopowego telewizyjnego aparatu dla indywidualnego użytkownika opatentowanego w 1960 roku przez Mortona Heiliga, a będącego protoplastą dzisiejszych gogli VR. Wojskowe hełmy nagłowne, rękawice Dataglove opracowane przez NASA czy urządzenia skonstruowane przez japońskich naukowców, dające złudzenie prawdziwej obecności w przestrzeni wirtualnej, ukazują drogę, do osiągnięcia jak największego złudzenia obecności w wirtualnym otoczeniu. Maszyny które swoje pierwsze poważne zastosowanie znalazły w świecie gier, osiągały kolejne etapy doskonałości

zapraszając do swego świata coraz szersze grona zwolenników, pokazując jednocześnie ludziom nieograniczone możliwości technologii wirtualnych.

I, pomyślmy że, zaczęło się to wszystko od technik malarskich!

Kolejny rozdział to wybrane zastosowania technologii wirtualnych. Muszę powiedzieć iż dla mnie jako człowieka którego zawodem jest kreacja obrazu w sztukach, w których obraz jest wartością samą w sobie, fascynująca okazała się możliwość obcowania z innymi sposobami użytkowania obrazu, wykorzystania go nie dla celów artystycznych, lecz użytkowych. Opisy autora wykorzystania technologii, a co za tym idzie przestrzeni wirtualnych, w wielu dziedzinach życia ludzkiego pokazują, jak znaczącą rolę odgrywają te przestrzenie w naszym codziennym życiu.

I, myślę że wielką zasługą autora rozprawy, jest ukazanie znaczenia świata wirtualnego dla świata realnego.

Opisuje autor zastosowanie technologii wirtualnych w medycynie, ukazując możliwość wykorzystania ich do szkolenia, ale także do wspomaganie precyzji operacji. Inne zastosowanie tych technologii to przemysł, konserwacja i naprawy. Píše doktorant: „wielką zaletą technologii AR jest możliwość wyświetlania istotnych informacji i wskazówek generowanych przez system komputerowy tak jakby znajdowały się one bezpośrednio na oglądanym rzeczywistym obiekcie. Pozwala to na przykład serwisantom korzystać z takich „podpowiedzi” systemu, aby sprawnie i we właściwej kolejności rozmontować, naprawić a potem złożyć urządzenie bez konieczności sięgania do serwisowej instrukcji obsługi. Użycie systemów AR umożliwia dzięki temu wysłanie do naprawy osoby, która nie musi dogłębnie znać szczegółów specyfikacji naprawianego urządzenia – system podpowie, co trzeba zrobić i wskaże potencjalne miejsce uszkodzeń, które należy sprawdzić”.

W handlu, usługach czy marketingu, zakres zastosowania technologii AR jest również niezwykle szeroki. Niech przykładem będzie opisywana przez Kubiaka aplikacja YouCam Makeup: „to inteligentne narzędzie makijażowe pozwalające na wirtualną metamorfozę, dzięki technologii mappingu twarzy. Można w niej wypróbować w czasie rzeczywistym setki look’ów makijażowych. Jeśli zezwolimy aplikacji na dostęp do aparatu w telefonie będzie można nakładać makijaż w czasie rzeczywistym lub załadować swoje zdjęcie, na które aplikacja nałoży makeup.” Nie miejsce tu, na szczegółowe wyliczanie szeregu przykładów zastosowań AR opisanych przez autora, jak choćby wykorzystanie do sprzedaży biletów cech rzeczywistości rozszerzonej, wizualizację przestrzeni i możliwość interakcji z nią poprzez potencjalnego klienta, jednak wszystkie świadczą zarówno o znaczeniu tej technologii dla naszego codziennego życia, jak i o wielkiej wiedzy jaką posiada autor o tej technologii i o jego świadomości roli jaką odgrywają technologie wirtualne w życiu społeczeństw.

Według autora technologie wirtualne wykorzystywane są powszechnie w wojskowości. Fakt ten ma olbrzymie znaczenie dla rozwoju tej dziedziny techniki, a efekty prac badawczych wojskowych laboratoriów, szybko znajdują zastosowanie w cywilnym świecie.

Sądzę, że tak szerokie opisanie technik wirtualnych, ich znaczenia dla świata, jest dużym walorem recenzowanej rozprawy doktorskiej, pozwalającym na spojrzenie czytelnika na te technologie z szerszej perspektywy, niż tylko perspektywa sztuk wizualnych.

Kolejny rozdział, czwarty, zatytułowany „Telewizja i film-współczesne media wirtualne” zaczyna się ciekawym stwierdzeniem autora iż: „ telewizja jako medium samo w sobie stanowi formę nierzeczywistej obecności” i zwróceniem naszej uwagi na mocny, polski akcent w początkach powstania tego medium. W dalszym ciągu tekstu tego rozdziału, szczególnie mocno widać inżynierskie wykształcenie doktoranta, pozwalające mu w jasny sposób przedstawić techniczny proces rozwoju tego środka przekazu, historię telewizji analogowej i jej standardów oraz jej zmianę w telewizję cyfrową, dysponującą coraz większą rozdzielczością obrazu.

Zwracam na ten fragment szczególną uwagę, bowiem to właśnie droga technicznego rozwoju telewizji, pozwala zrozumieć znaczenie techniki telewizyjnej dla jej artystycznego rozwoju. Doskonałym przykładem jest technologia kluczkowania kolorem stawiająca przed telewizyjnymi twórcami olbrzymie możliwości kreacyjne. Dlatego, omawia doktorant tą technikę szczegółowo, pozwalając czytelnikowi rozprawy na zrozumienie istoty zagadnienia, które w warunkach telewizyjnej produkcji znalazło swoją ulepszoną kontynuację w technice wirtualnego studia. Głęboka znajomość Kubiaka, opisywanej dziedziny techniki telewizyjnej, jej zrozumienie, oparte o techniczną wiedzę powodują, iż opis metod realizacji wirtualnego studia i problemów związanych z jego tworzeniem, gładko wprowadzają czytelnika w świat rzeczywistości renderowanej na bieżąco, przez system komputerowy. Tracking kamery, czyli na bieżąco zbierane informacje o położeniu kamery w studio i nastawach jej transfokatora oraz pierścienia ostrości, metody jakie są realizowane dla jego działania, wykorzystanie sensorów rejestrujących odbicia markerów-odbłyśników czy sensorów działających w oparciu o promieniowanie podczerwone, to zagadnienia omawiane w rozprawie. NCAM Reality to kolejne rozwiązanie problemu trackingu, działające bez użycia znaczników, odwzorowujące naturalne cechy środowiska, poprzez budowanie przed kamerą trójwymiarowego modelu przestrzeni i równocześnie rozwiązujące problem oświetlenia wirtualnego planu zdjęciowego, poprzez nadanie wirtualnej grafice takiego wyglądu, aby uzyskać wrażenie zintegrowania ze sceną, w świecie rzeczywistym.

Zagadnienia, których znaczenie dla telewizyjnego świata nie może być przecenione, przedstawiane są czytelnikowi przez autora w szalenie kompetentny sposób. Postaci wielkich tenisistów, a właściwie ich awatary, pojawiające się w studio telewizyjnym, helikoptery krążące nad głową telewizyjnego prezentera, czy też samo studio telewizyjne, wyglądające jakby znajdowało się na szczycie górskiego łańcucha, to obrazy które wzbogacają wizyjne możliwości telewizyjnego przekazu i przyjmowane są przez widza jako naturalna część tego przekazu.

„Strictly” to najpopularniejszy telewizyjny program rozrywkowy w Wielkiej Brytanii, znany w Polsce jako „Taniec z gwiazdami”. W czasie epidemii, problemy związane z sanitarnymi obostrzeniami, spowodowały zwrócenie się producentów w stronę AR realizowanej na żywo. Doktorant opisuje techniczne wymogi takiej realizacji i

konkluduje, iż nie ma wątpliwości że wprowadzenie technologii AR spowodowało wzrost zainteresowania widzów tym kultowym programem, przy zaskakująco niskich kosztach. I dodaje: „ przy minimalnym zwiększeniu budżetu programu, AR wniosła wiele bogactwa wizualnego”.

Opisując zastosowania AR w telewizyjnych realizacjach, zauważa autor że pierwowzory działań mających na celu stworzenia wrażenia przebywania aktora w przestrzeni odmiennej od planu filmowego, można znaleźć w filmowym świecie efektów specjalnych. W świecie, który wykorzystywał do swoich celów, najrozmaitsze metody, takie jak dorysówki czy domakietki, a także lustra, szyby czy folie. Celną wydaje mi się uwaga doktoranta że efekty osiągnęte były niekiedy tak doskonałe że widz nie był w stanie zauważyć obrazowych manipulacji. Ważne, że wiara w możliwości nowoczesnej technologii nie przysłoniła piszącemu potrzeby uznania ludzkiego talentu.

Wymienia i opisuje Kubiak przykłady zastosowania techniki MATTE PAINTING i technologii użycia makiet. Popularna w filmowej produkcji technika tylnej projekcji, jej zalety ale również słabe strony, opisana jest w rozprawie na przykładzie filmu Alfreda Hitchcocka „ North by Northwest”. Po tym wielkim nazwisku, pojawia się w tekście nazwisko polskiego operatora i reżysera, Zbigniewa Rybczyńskiego, jako pioniera technik studia wirtualnego i autora oprogramowania do kluczowania /compositingu. Nie pomija piszący, udziału Rybczyńskiego w tworzeniu techniki Motion Control, czyli wielokrotnego powtarzania trajektorii ruchu kamery z bardzo wielką dokładnością. Swoje miejsce w tekście znajduje tworzenie storyboard’ów. Ich tradycyjne wykonanie, zastępowane jest poprzez użycie dedykowanego oprogramowania a coraz częściej pojawiają się aplikacje wykorzystujące do tego celu, techniki AR. Tekst jest bogato ilustrowany, stając się w ten sposób jeszcze bardziej przystępnym i podnosząc znaczenie rozprawy jako podręcznika nowych technologii wizualnych. Technologii, które odkrywają przed twórcami nowe obszary możliwości, w każdym właściwie aspekcie produkcji wizualnej. Przecież przewizualizacja za pomocą technologii AR umożliwia sprawdzenie różnych wariantów przestrzeni, dekoracji, umeblowania, kolorów czy kostiumów jeszcze przed rozpoczęciem zdjęć, tak jak technologia AR pozwala na generowanie w czasie rzeczywistym wizualizacji scen kręconych z użyciem green-screenu.

Duża wiedza doktoranta o opisywanych zagadnieniach, pozwala mu na opisy technik wirtualnych na przykładach wybranych filmów. Przykłady te pokazują możliwości tkwiące w technice przestrzennej, równocześnie podnosząc dydaktyczną wartość rozprawy doktorskiej.

Kolejnym rozdziałem jest rozdział piąty, mówiący o zastosowaniu technologii wirtualnych w sztuce. I znowu, autor zgodnie z posiadaną wiedzą przedstawia czytelnikowi całą paletę możliwości VR w tej dziedzinie. Pisze: „ Technologie wirtualnej i rozszerzonej rzeczywistości otwierają całkiem nowe obszary działania dla współczesnych artystów. Dzięki wykorzystaniu komputerów, headsetów, technik projekcji i nowoczesnego oprogramowania stworzone zostały narzędzia umożliwiające realizację projektów audiowizualnych o jakich kilka lata wcześniej trudno było nawet myśleć. Już ponad 2000 muzeów i instytucji kulturalnych korzysta

z platform cyfrowych do dostarczania wirtualnych treści. Dla większości muzeów wielkim atutem korzystania z doświadczeń VR jest to, że pozwalają ożywić przedmioty, wydarzenia i historie. Technologie można wykorzystać do cyfrowej rekonstrukcji słynnych miejsc, takich jak Koloseum w Rzymie, lub przenieść odwiedzających w przeszłość, na przykład do Pompejów przed erupcją Wezuwiusza. Pozwala to ludziom poczuć się częścią wystawy, zamiast być wiernym widzem”. Konkluduje autor następnie: „ AR jest idealnym narzędziem do pobudzenia zaangażowania widza”.

Zamieszczone na kolejnych stronach przykłady zastosowań wirtualnej technologii, wykorzystujące opisy wystaw z zastosowaniem AR w filadelfijskim Instytucie Franklina, paryskim Luwrze czy Musee de l’Orangerie z wystawą prac Moneta, pozwalają czytelnikowi zrozumieć, znaczenie wirtualnych technologii dla świata artystycznych ekspozycji. Oprócz prezentacji wybranych przykładów muzealnych poczyniń, doktorant opisuje również dostępne aplikacje, umożliwiające pełne obcowanie z dziełami sztuki, w tym szeroko znaną Google Arts & Culture. Czyni tutaj autor bardzo ważną i myślę że znamienne dla niego uwagę: „ technologia musi być wartością dodaną, dawać nowe możliwości percepcji lub ulepszać już istniejące”. Myślę, że dotyczy to nie tylko obszaru ekspozycji muzealnych.

Kontynuacją tekstu o zastosowaniu AR w muzealnictwie i o roli tej technologii w cyfrowym handlu dziełami sztuki, przechodzi Kubiak do prezentacji wybranych narzędzi dla artystów VR, a następnie dla twórców dzieł przy pomocy technologii AR. Przedstawiona zostaje tu szeroka paleta poszczególnych aplikacji, opisanie ich możliwości a wszystko to bogato ilustrowane.

Kolejny fragment rozprawy, który przekonuje mnie o wartości rozprawy doktorskiej, jako podręcznika nowych technologii - podrozdział zatytułowany „ Rewolucja w branży filmowej - virtual production”, to omówienie nowych perspektyw, jakie otwiera technologia wirtualna przed filmową i telewizyjną produkcją. To zmiany rewolucyjne, moim zdaniem tak rewolucyjne jak przejście telewizyjnej produkcji z technologii analogowej na technologię cyfrową. Opisy trackingu kamery i zastosowań paneli LED, każą czytelnikowi myśleć o zupełnie nowym podejściu do filmowej produkcji, o nowych zawodach niezbędnych w takich realizacjach i o roli twórców, którzy obecnie są wiodącymi członkami ekipy filmowej czy telewizyjnej.

Rozdział szósty zatytułowany „Dzieło artystyczne – opis wykonanych prac i działań twórczych”, to relacja z artystycznych dokonań doktoranta. Można tą część pracy podsumować słowami samego autora: „ W czasie mojej kariery zawodowej uczestniczyłem aktywnie, jako montażysta, realizator, kompozytor, koordynator multimediiów, a czasami także jako operator, w kilkuset produkcjach zrealizowanych dla potrzeb telewizji, teatru i przekazów internetowych. Posiadam wieloletnie doświadczenie w tym zakresie, oraz wiedzę techniczną – inżynierską, co umożliwia mi samodzielne wykonywanie zadań, które normalnie wykonuje kilkusobowy zespół produkcyjny. Obecnie jednak coraz częściej moje zainteresowania kierują się w stronę działań w obszarze przestrzeni wirtualnych. Pozwala mi to na więcej swobody, daje większe możliwości, a zarazem sposobność wykorzystania umiejętności z

zakresu montażu, udźwiękowania, animacji. Każda zaprezentowana praca z części praktycznej jest bowiem wynikiem spotkania się tych zakresów działań twórczych”.

Nie bez powodu cytuję słowa Wojciecha Kubiaka, bowiem pokazują one człowieka poszukującego, człowieka który nie zatrzymał się na etapie swych dotychczasowych dokonań i umiejętności, ale ustawicznie pragnie eksplorować nowe obszary twórczości. Taka postawa powoduje szacunek i uznanie u recenzenta i wzmaga jego przekonanie że ma do czynienia z prawdziwie twórczą osobowością.

Jestem operatorem i realizatorem telewizyjnym, nie mam więc kompetencji do recenzowania interaktywnej wystawy w technologii AR, przygotowanej przez doktoranta jako część pracy praktycznej. Patrzę raczej na nią jak na świadectwo poszukiwań i możliwości twórczych jej autora, a także jak na świadectwo możliwości prezentowanych przez niego przestrzeni wirtualnych i pozostaję pod wrażeniem tworzonego przezeń dzieła.

Kończąc moją recenzję prac mgr inż. Wojciecha Kubiaka chcę stwierdzić że, w przypadku napisanej przez Niego Rozprawy Doktorskiej, mamy do czynienia z pracą nieprzeciętną, z pewnością zasługującą na wyróżnienie. Tematyka pracy, jasność i klarowność autorskiego wywodu, oraz użytego języka, a także znakomicie dobrana warstwa ilustracyjna, i bardzo bogata biblio- i netografia powodują że, praca ma bardzo znaczące wartości naukowo-dydaktyczne, stanowiąc równocześnie pasjonującą lekturę dla każdego członka społeczności filmowo-telewizyjnej.

Konkludując: po zapoznaniu się z życiorysem Pana Wojciecha Kubiaka, z Jego artystycznym dorobkiem i po przeczytaniu Jego Rozprawy Doktorskiej, oraz zapoznaniu się z pozostałymi elementami przewodu doktorskiego, stwierdzam iż, spełnia On warunki do otrzymania stopnia doktora i rekomenduję Komisji ds. Stopni PWSFTViT im. Leona Schillera w Łodzi, przyznanie Panu Wojciechowi Kubiakowi, stopnia doktora w dziedzinie sztuki, dyscyplinie sztuki filmowe i teatralne.

Marek Uhma