



Recenzja dorobku artystycznego oraz rozprawy doktorskiej
Pana mgr Wojciecha Władysława KUBIAKA
 w związku z procedurą postępowania w sprawie nadania
 stopnia doktora w dziedzinie sztuki, dyscyplinie artystycznej
 sztuk filmowych i teatralnych przeprowadzaną przez Uczelnianą
 Komisję ds. Stopni Państwowej Wyższej Szkoły Filmowej,
 Telewizyjnej i Teatralnej im. Leona Schillera w Łodzi

I.

Ocena dorobku artystycznego Kandydata

Recenzent w dziedzinie sztuki wstępuje na obszar problematyki, która nie doczekała się jednoznacznych rozstrzygnięć, a jest to teren pojęć aksjologicznych dzieła sztuki. Łatwiej byłoby stwierdzić czego nie wiemy o wartościach niż, podjąć próbę definicji uwzględniającą wszystkie perspektywy. Nie ma jednoznaczności myśleniu sztuki i dlatego ten, kto ocenia dzieło artystyczne, zawsze idzie wyłącznie drogą przybliżeń. Na czym więc polega dramat oceniającego w dziedzinie sztuki/sztuki filmowej? Sankcja ostateczna Virginii Woolf: w takich ocenach zadanie powinno polegać na uchwyceniu tej *szczególnej harmonii rzeczywistości i snu tej nieuchwytej, sekretnej granicy, granicy zaślubin granitu z tęczą.*

W dniu 9 grudnia 1986 roku Pan mgr Wojciech Władysław Kubiak uzyskał tytuł zawodowy magistra inżyniera elektronika w Politechnice Łódzkiej na Wydziale Elektroniki w specjalizacji: aparatura elektorniczna. Również studiował na kierunku Realizacja Obrazu Filmowego, Telewizyjnego i Fotografia w Państwowej Wyższej Szkole Filmowej, Telewizyjnej i Teatralnej w Łodzi im. Leona Schillera. 7 września 2002 roku uzyskał tytuł licencjata w zakresie montażu filmowego. Kandydat również zalicza (od 2014 r.) studia III stopnia w Państwowej Wyższej Szkole Filmowej, Telewizyjnej i Teatralnej w Łodzi.

Pan mgr Wojciech Władysław Kubiak od roku 2002 do chwili obecnej pełni funkcję kierownika Studia oraz głównego technologa Studia TV PWSFTviT. W latach od 1992 r. do 2002 r. był zatrudniony na stanowisku montażysty obrazu i dźwięku w Ośrodku Telewizji Polskiej w Łodzi. Kandydat był również zatrudniony w Centrum Zdrowia Matki Polki w Łodzi na stanowisku inżyniera studia TV.

Jaki głębszy sens jest ukryty w twórczych działaniach Kandydata, a szczególnie w publikowanym, znaczącym dziele artystycznym będącym przedmiotem postępowania? Dzieło stanowią dwa dokonania artystyczne pt.: *AR EXPERIMENTS - LIVING PICTURES* - interaktywna wystawa w technologii AR oraz *HAMLET w WIRTUALNYM STUDIO* - interpretacja sceny aktorskiej z „wirtualnym Duchem Ojca” - fragment sceny z „Hamleta” Williama Shakespeare’a (akt I, scena 5) - spotkanie Hamleta z „Duchem Ojca”. Proces zdjęciowy „AR Experiments - Living Pictures” został realizowany przy wykorzystaniu technologii rzeczywistości rozszerzonej, a „Hamlet w wirtualnym studio” na *green-screen’ie* kreuje elementy scenograficzne przy pomocy technologii studia wirtualnego.

Działania twórcze Kandydata w „AR Experiments - Living Pictures” polegają na umożliwieniu postrzegania „treści” dołączonych wirtualnie poprzez ekran smartfona lub tabletu z zainstalowaną aplikacją firmy *ARTIVIVE*. Natomiast modyfikacja artystycznej koncepcji w dziele „Hamlet w wirtualnym studio” bazuje na zastąpieniu rzeczywistego aktora odtwarzającego rolę „Ducha” w przestrzeni studia modelem generowanym komputerowo. Kinematyką modelu sterował system *Motion Capture*, przechwytyjący ruchy aktora w innej przestrzeni. Modele 3D i „aktor - Hamlet” (*green-screen*) są składane w czasie rzeczywistym przez system *compositing’u* oparty na silniku graficznym *Unreal Engine*. Kandydat zastosował oprogramowanie *Touch designer*, co pozwoliło uzyskać modele 3D działające i reagujące w czasie rzeczywistym. Realizując scenę na urządzeniu *Kinect* oraz programie *Touch designer* Kandydat uzyskał ekscentryczny i niebanalny obraz „Ducha - zjawy”. Dzieło cechuje oryginalna i nowatorska forma wizualna VFX.

Jakie *wizualne centrum świata* demonstruje Kandydat w przedstawionym dziele? Rzeczywistość ekranowa ujawnia rzeczywistość „nierzeczywistą” czyli *rzecz uobecniająca ingerencję wyobraźni artysty*: spektrum efektów specjalnych w domenie cyfrowej - VFX. *Czasoprzestrzeń* która jest iluzoryczna, ale jednak realnie obecna. *Czasoprzestrzeń fikcyjna*, ale ujawniająca się. *Czasoprzestrzeń VFX* jako owoc formatu myślenia metafizycznego jest pełna sprzeczności, sporadycznie odbiera sobie wartość, czasami doskonali i wznosi świat twórcy. A jednocześnie błądzi, sabotuje, ucieka na bezdroża wyobraźni. To niepodważalny żywioł myślenia twórczego: poszukuje jedności, a jednocześnie przeciwstawia się ujednoliceniu, kreuje i niszczy, żywioł nieposkromiony, agresywny, dąży do panowania, potrafi zamknąć się w aksjomacie i potrafi rozsadzać stereotypy, schematy, uproszczenia. Tajemnica VFX postuluje wyjście poza świat realny i jest w świecie twórcy nieustannie obecna, a jednocześnie nieustannie stoi na rozdrożu. VFX - dominująca, prowokacyjna obsesja twórczego umysłu.

Wizualne centrum świata - VFX nadaje dziełu iluzję historii rzeczywistej; która jest jednocześnie kamuflażem, grą i ekspresją *czasoprzestrzeni wirtualnej*. To jest niewątpliwie świadomy plan artystyczny autora multimedialnego dzieła będącego przedmiotem postępowania doktorskiego. Powyższa obserwacja analizująca i oceniająca impulsy myślenia artystycznego Pana mgr Wojciecha Władysława Kubiaka nie jest jedną myślą i nie wyznacza ostrych granic, ponieważ taki jest fenomen tworzenia. Nie ma jednomyślności w myśleniu sztuki.

II.
Ocena rozprawy doktorskiej
(krytyczna charakterystyka)

Czy rozprawa doktorska Pana mgr Wojciecha Władysława Kubiaka pt. *P R Z E S T R Z E N I E W I R T U A L N E. Multimedialna instalacja interaktywna osadzona w przestrzeni wirtualnej na przykładzie wybranych fragmentów tekstów literatury klasycznej* prezentuje rozwiązanie oryginalnego problemu artystycznego? Rozprawa doktorska stanowi opis dzieła i jest staranną analizą procesu technologicznego i jego funkcji w czasoprzestrzeni dzieła multimedialnego. Jednocześnie autor rozprawy podejmuje rzetelną, gruntowną i rygorystyczną próbę analizy procesów twórczych w doświadczeniu warsztatu twórcy obrazu w czasoprzestrzeni VFX, które wyróżniają kryteria kształtowania indywidualnego ducha twórczego i podkreślają spójność technologicznych, i estetycznych fundamentów tworzenia dzieła audiowizualnego w domenie cyfrowej.

W rozdziale nr. 1 autor rozprawy definiuje pojęcia, które znajdują zastosowanie w opisie, analizie i usystematyzowaniu zjawisk twórczych w dziedzinie technologii wirtualnych. W rozdziale nr. 2 opisana jest współzależność pojęcia wirtualności w kontekście filozoficznym oraz teorii filmu. Rozdział ten zawiera także rys historyczny pokazujący ewolucję systemów wirtualnej rzeczywistości. W rozdziale nr. 3 autor przedstawia spektrum zastosowań technologii wirtualnych w wybranych dziedzinach codziennej aktywności człowieka. Rozdział nr. 4 stanowi próbę analizy możliwości zastosowania technologii VFX w telewizji i filmie. Rozdział nr. 5 zawiera opis obszaru innych możliwych zastosowań technologii wirtualnych w dziedzinie sztuk wizualnych. Na stronie numer 119 autor rozprawy konkluduje:

Znalazły się tu (*w rozprawie*¹) zagadnienia związane z nowymi sposobami prezentacji dzieł w muzeach i różnych miejscach publicznych, nowym „cyfrowym” rynkiem sztuki, nowych form aktywności i narzędzi dostępnych dla widzów i artystów.

Co chce nam powiedzieć Kandydat? Współczesna technika rejestracji obrazu i dźwięku jest środkiem do osiągnięcia celów w obszarze sztuki. Artysta dostaje „klucze do sfery emocjonalnej i mentalnej” czyli technikę, którą stara się opanować w procesie tworzenia. Przy czym chęć opanowania staje się tym silniejsza, im bardziej zagraża wymykanie się techniki spod władzy artysty. Jednak wszystko polega na tym, aby twórca w odpowiedni sposób posługiwał się warsztatem technologicznym. Technika nie jest uprawniona do monopolizowania myślenia artystycznego.

Widać więc, że istota techniki nie jest wyłącznie instrumentalnie technicznym (samym tylko środkiem). Takim obszarem jest niewątpliwie również sztuka filmowa,

¹ Przypis autora recenzji.

ale tylko wówczas kiedy namysł nad nią zamyka się w istocie myślenia artystycznego. W rozprawie ujawniają się również pewne wątki prekursorskie odsłaniające efektywność współczesnej sztuki VFX. Czy twórca filmowy może monopolizować twórcze działania wyłącznie techniką? W wizji twórczej należy podkreślić szczególną rolę wyobraźni, która niejako „rozświetla” kreatywny umysł, dowodzi, że wszelkie zdarzenia „ekranowe” są jedynie konstrukcją i grą. A to wymaga aktywnego udziału wyobraźni twórczej jak i konieczności „obdarowania” sensem zdarzenia jak i kontekstu całościowego ciągu zdarzeń ekranowych. Również intuicja twórcza i talent mogą wskazywać, że granice możliwości techniki mogą być przekraczane.

W centrum myślenia artystycznego Pana mgr Wojciecha Władysława Kubiaka dominuje *fenomen epifanii czasoprzestrzeni wirtualnej - VFX*. Refleksja ta jest zakorzeniona w istocie myślenia artystycznego Kandydata, ponieważ daje się doświadczyć w Jego twórczości i przedstawionej rozprawie doktorskiej. Mamy więc powód, aby sądzić, że również taka perspektywa jest indywidualnym, oryginalnym akksjomatem Jego twórczości.

KONKLUZJA

Rozprawa doktorska Pana mgr Wojciecha Władysława Kubiaka prezentuje rozwiązanie oryginalnego problemu artystycznego. Kandydat wykazuje się ogólną wiedzą teoretyczną oraz opanowaniem warsztatu pojęciowego, który znajduje zastosowanie w opisie i analizie zjawisk twórczych w dziedzinie sztuki, w dyscyplinie artystycznej sztuk filmowych i teatralnych. Dzieło będące przedmiotem postępowania oraz rozprawa doktorska spełniają warunki określone w art. 186.1. ustawy Prawo o Szkolnictwie Wyższym i Nauce z dnia 20 lipca 2018 roku.

Niniejszym zwracam się z wnioskiem do Uczelnianej Komisji ds. Stopni Państwowej Wyższej Szkoły Filmowej, Telewizyjnej i Teatralnej im. Leona Schillera w Łodzi o podjęcie dalszych czynności związanych z procedurą postępowania w sprawie nadania Panu mgr Wojciechowi Władysławowi Kubiakowi stopnia doktora w dziedzinie sztuki, w dyscyplinie artystycznej sztuk filmowych i teatralnych.


prof. dr hab. Jerzy Łukasiewicz