

Łódź, 27. 05. 2021

Prof. zw. dr hab. Ryszard W. Kluszczyński

Uniwersytet Łódzki / Akademia Sztuk Pięknych w Łodzi

**Recenzja rozprawy doktorskiej „Nowe formy narracji w wirtualnej rzeczywistości” i dorobku artystycznego – filmu VR „The Choice” pani magister Joanny Popińskiej, doktorantki Wydziału Reżyserii Filmowej i Telewizyjnej PWSFTViT w Łodzi**

Praca doktorska „Nowe formy narracji w wirtualnej rzeczywistości” przygotowana przez panią mgr Popińską liczy 145 stron i składa się ze wstępu, trzech części i zakończenia, oraz aneksu i bibliografii.

We wstępie doktorantka wyjaśnia strukturę rozprawy i przedstawia jej zawartość, uzasadniając zarazem wybór omawianych zagadnień, oraz wiążąc rozważania teoretyczne ze stworzonym przez siebie dziełem „The Choice” – interaktywnym, immersyjnym dokumentem kreatywnym zrealizowanym w rzeczywistości wirtualnej (VR).

Część pierwsza „Kontekst: sztuka interaktywna oraz wirtualna rzeczywistość”, zgodnie z jej tytułem, omawia dwa pola zagadnień. Po pierwsze, problematykę interaktywności w sztuce i filmie. Doktorantka rozważa zagadnienia doświadczenia interaktywnego, osadzenie interaktywności we współczesne kulturze. Zwraca uwagę na jej korzenie w tradycji artystycznej – w malarstwie, przywołuje pierwszą interaktywną pracę filmową – Kinoautomat Radúza Činčery (w istocie Kinoautomat to dyspozytyw, techniczne środowisko prezentacji interaktywnego filmu; pierwszy film pokazany w nim przez Činčerę na Expo w Montrealu w 1967 roku nosił tytuł „One

Man and His World”), oraz zajmuje się relacjami filmu i gier wideo na płaszczyźnie interaktywności. Zauważa też narodziny *web documentary*, internetowej wersji filmowego dokumentu interaktywnego. W drugiej części pani mgr Popińska podejmuje ważniejszą dla niej – z racji charakteru własnych zainteresowań artystycznych – problematykę rzeczywistości wirtualnej. Podkreśla bardzo trafnie, że VR powinien w pierwszej kolejności być rozpatrywany jako doświadczenie, w tym polu bowiem jest szczególnie innowacyjny i stanowi wyzwanie zarówno dla twórców, jak i publiczność. Omawia wybrane pojęcia i technologie, które określają charakter doświadczenia VR, oraz jego odmiany.

W części drugiej „Reżyseria, storytelling i metody opowiadania w VR” doktorantka omawia liczne zagadnienia i wyzwania stojące przed filmowcami, którzy czy które decydują się sięgnąć po VR jako narzędzie pracy twórczej, umieszczając je zarazem w kontekście historii kinematografii i określających ją wynalazków. Rozważa powody wyboru VR i jego rozmaite konsekwencje. Podkreśla rolę empatii dla ukształtowania się doświadczenia VR. Analizuje konfiguracje przestrzeni oraz charakter i funkcje dźwięku w VR. Zagłębia się w niezwykle istotne w tym kontekście problemy sprawczości odbiorczej i kierowania uwagą widzów. Podejmuje też zagadnienia montażu w VR. Wszystkie te kwestie, obok podkreślenia ich wymiarów teoretycznych, technologicznych i realizacyjnych, rozważa też w kontekście własnych doświadczeń twórczych.

W części trzeciej „Dokument kreatywny VR: *The Choice*” pani magister Popińska umieszcza w centrum rozważań swoje dzieło – „*The Choice*”. Omawia dokładnie proces przygotowawczy i realizacyjny, przedstawia pojawiające się i wymagające rozwiązania problemy, napotykanne wyzwania, i podejmowane decyzje. Dużo uwagi poświęca problematyce narracji w „*The Choice*” oraz zagadnieniom organizacji przestrzeni doświadczenia, jak również kwestiom ukształtowania sytuacji konwersacji odbiorców z bohaterką dzieła. Precyzyjnie wyjaśnia przyczyny swoich decyzji realizatorskich i estetycznych. Starannie dyskutuje też podjętą w dziele problematykę, analizuje rozmaitego rodzaju trudności, jakie ona przynosi oraz jej ważność, potrzebę jej podjęcia. Umiejętnie wpisuje, co szczególnie podkreślam,

prezentację własnego dzieła w ramy rozważań przeprowadzonych w obu wcześniejszych częściach rozprawy.

W zakończeniu rozprawy doktorantka podsumowuje swe rozważania, skupiając się na problematyce medium VR, narracji oraz samego swego dzieła, przywołując między innymi różne świadectwa reakcji na nie.

Rozprawę doktorską „Nowe formy narracji w wirtualnej rzeczywistości” oceniam bardzo wysoko. Analiza jej konstrukcji i zawartości potwierdza, że autorka w pełni zrealizowała przedstawione we wstępie założenia badawcze. W rozległym polu badań nad problematyką interaktywności, immersji i rzeczywistości wirtualnej wyodrębniła te, które trafnie rozpoznała jako najważniejsze dla jej pracy twórczej, dla charakterystyki realizowanych przez nią filmów, w szczególności „The Choice”. Jej cel badawczy: zbudowanie ram teoretycznych dla własnej twórczości został całkowicie zrealizowany.

Akceptując perspektywę doktorantki i wartość jej rozprawy chcę jednak zauważyć, że niesłusznie zanegowała ona możliwości narracyjne charakterystyczne dla filmów typu *web documentary*, czy *data base cinema*, które określiła jako „chaotyczną bibliotekę multimediiów” (s. 17). Kształtujący się tam partycypacyjny model opowiadania – narracja wyłaniająca się w efekcie interakcji (*emergent narrative*), nie wydaje się bliski jej własnym wyborom artystycznym, jednak jest możliwością interaktywnej narracji, która zasługuje na poważniejsze potraktowanie.

Jako badacz sztuki nowych mediów – interaktywnej i wirtualnej – ucieszyłbym się również, gdyby doktorantka zauważyła w niej, obok dzieł współczesnych, także dokonania jej najwcześniejszych, ważnych poprzedniczek i poprzedników w polu audiowizualnej sztuki VR: Moniki Fleischmann i Wolfganga Straussa, Ulrike Gabrieli i – w szczególności – Char Davies (ze względu na jej eksploracje przestrzenne), których prace artystyczne VR z lat dziewięćdziesiątych ubiegłego wieku otworzyły liczne perspektywy, ciągle ciekawe, jak sądzę, z punktu widzenia także najnowszej twórczości. Biorąc pod uwagę dalsze plany twórcze doktorantki – kolejne dzieło VR wykorzystujące pytania i konwersacje jako metodę interakcji – rekomendowałbym również aby w rozległym polu filmowej twórczości interaktywnej zauważyła prace

kanadyjskiego (Montreal) artysty Luca Courchesne'a, który też w latach dziewięćdziesiątych zrealizował kilka prac, traktowanych jako należące do AR, w których posługiwał się dialogiem i pytaniami jako metodą interakcji, jak również dzieła nowojorskiego twórcy Grahame'a Weinbrena, który wówczas zajmował się w swych interaktywnych filmach oraz publikacjach zagadnieniami relacji między artystą a odbiorcą w odniesieniu do problematyki narracji i problemami kierowania doświadczeniem odbiorczym. Nie traktuję tych ostatnich uwag jako krytycznych wobec rozprawy, lecz jedynie jako sugestie przyjrzenia się postawom, których przemyslenie może okazać się przydatne w dalszej pracy artystycznej.

Realizacja artystyczna pani magister Joanny Popińskiej „The Choice“, przedstawiona jako podstawa przewodu doktorskiego, jest, jak już wielokrotnie tu wspominałem, dziełem filmowym umieszczonym w środowisku rzeczywistości wirtualnej. Autorka w interesujący i nowatorski sposób (warto pamiętać o międzynarodowej reakcji na „The Choice“, świadczącej o tym, że wartość i oryginalność estetyki dzieła wykracza poza ramy lokalne) wykorzystwała koncepcje VR, tworząc immersyjne, interaktywne dzieło filmowe, które empatycznie prowadzi odbiorców ku problematyce niezwykle istotnej dla współczesnego świata. Kształtując sferę wizualną dzieła autorka połączyła metody i techniki filmowej dokumentalistki z warsztatem wirtualnych technologii cyfrowych. Przy ich pomocy przedstawiła postać, z którą odbiorcy nawiązują bardzo bliski kontakt, rozmawiając z nią o jej dramatycznej historii. Ów bliski kontakt, jest zarówno wynikiem właściwości technologii VR jak i efektem zastosowanej w dziele estetyki, doskonale dostosowanej do podjętej problematyki.

Dzieło „The Choice“ zostało w twórczości pani magister Popińskiej bardzo dobrze przygotowane przez jej uprzednie doświadczenia i wcześniej stworzone prace. Po pierwsze, studia socjologiczne wyposażyły ją w wiedzę i umiejętności badawcze, które dobrze przysłużyły się w procesie przygotowania filmu. Po drugie, poprzez uczestnictwo w warsztatach, stażach i innych formach zdobywania umiejętności wykształciła warsztat twórcy filmowego działającego w środowiskach cyfrowych. Ich zwieńczeniem było ukończenie studiów podyplomowych w zakresie organizacji produkcji mediów cyfrowych. Po trzecie, przed „The Choice“ stworzyła

szereg filmów w formacie 3D i VR, jak również pracowała przy realizacji dzieł tego typu innych artystów. W ten sposób wykształciła kompetencje, umiejętności i wiedzę, które zaowocowały znaczącym dorobkiem artystycznym oraz realizacją „The Choice”, a także przyniosły jej międzynarodowe uznanie oraz nagrody.

Stwierdzam, że dorobek artystyczny Joanny Popińskiej, przede wszystkim przedstawione w ramach przewodu doktorskiego interaktywne, immersyjne dzieło filmowe w formacie VR „The Choice” oraz rozprawa teoretyczna, „Nowe formy narracji w wirtualnej rzeczywistości” spełniają bez zastrzeżeń wymagania stawiane rozprawom doktorskim i uzasadniają nadanie stopnia doktora w dziedzinie sztuki.

Ryszard W. Kluźniński