

Prof. dr hab. Marek Wasilewski
Uniwersytet Artystyczny im. Magdaleny Abakanowicz w Poznaniu

**Recenzja pracy doktorskiej mgr. Piotra Matysiaka na Wydziale Operatorskim i
Realizacji Telewizyjnej Państwowej Wyższej Szkoły Filmowej, Telewizyjnej i
Teatralnej im. Leona Schillera w Łodzi.**

Magister Piotr Matysiak przedstawił pracę doktorską pod tytułem „Przestrzeń jako forma wzbogacenia narracji filmowej - artystyczny potencjał stereoskopii, na podstawie filmu „In Side.” ” oraz film pod tym samym tytułem. Praca pisemna składa się z dwóch części. W pierwszej, którą można potraktować jako wstęp, autor opisuje zjawisko stereoskopii, przybliży jej początki oraz związane z nią podstawowe zagadnienia. Następnie przechodzi do opisu zaplecza powstania filmu „In Side”, przedstawia jego koncepcję operatorską a także poświęca osobny rozdział dla rozwinięcia opisu zagadnienia przestrzeni w przedstawionym filmie. W pracy zawarta jest także bibliografia, indeks omawianych filmów, wykaz stron internetowych oraz spis ilustracji. Praca zaopatrzona jest także w rzetelnie wykonane przypisy dolne. Pozwalam sobie wymieniać te trywialne fakty by zwrócić uwagę na rzetelność i solidność autora, co niestety nie zawsze zdarza się w przypadku prac doktorskich pisanych przez artystów i twórców, a na co zawsze staram się zwracać uwagę. Doktorat magistra Piotra Matysiaka napisany jest prostym, komunikatywnym i poprawnym językiem co ułatwia śledzenie jego wyводу, który zawiera wiele skomplikowanych technicznych szczegółów. Jest to niewątpliwie kolejna zaleta tej pracy.

Piotr Matysiak przedstawia się na początku swojej rozprawy jako twórca i pasjonat kina, który jest szczególnie zafascynowany poszukiwaniem nowych form ekspresji wizualnej w filmie. Poszukuje tego co wykracza poza klasyczne kanony narracji, interesują go eksperymenty wizualne, dąży do tego by jego praktyka przedstawiania narracji wizualnej była odważna i bezkompromisowa. Doktorant swoje poszukiwania realizuje przede wszystkim poprzez eksperymenty techniczne, poprzez próby z naświetlaniem taśmy filmowej, stosowaniem różnych kluczy kolorystycznych itp. Jak pisze, poszukuje innych

rzeczywistości wizualnych, i te badania wyprowadziły go także pod powierzchnię wody, gdzie realizuje zdjęcia dzięki zdobytej licencji płetwonurka.

W trakcie kolejnych realizacji doktorant odkrył jak ważne jest dla niego zagadnienie przestrzeni filmowej i temu zagadnieniu postanowił poświęcić swoje artystyczne i badawcze dociekania. Piotr Matysiak stwierdza, że obecne zdobycze technologiczne pozwalają aby stereoskopia i rejestracja przestrzenna mogły być brane pod uwagę jako jedne z istotniejszych narzędzi filmowych. W swojej pracy pisemnej przedstawia najważniejsze przełomowe osiągnięcia i realizacje na tym polu zwracając jednocześnie uwagę na pewien paradoks, który towarzyszy percepcji kina 3d, które mimo swojej niesamowitej atrakcyjności wizualnej nie dominuje światowej produkcji filmowej. Trudno dziś także wskazać wiele wybitnych eksperymentalnych dzieł filmowych, które zagadnienia trójwymiarowej przestrzeni przetwarzałyby w ważne doświadczenie kulturowe. Paradoks tkwi w tym, że kino jest medium immersyjnym, a trójwymiarowa przestrzeń wydaje się najbardziej „pochłaniającym” spośród dostępnych modeli projekcji doświadczeniem kinowym. A jednak rozmaite drobne niedogodności, jak np. konieczność zakładania okularów, powoduje, że doświadczenie to wydaje się nienaturalne i widzowie bardzo opornie dostosowują swoje przyzwyczajenia bycia w ciemnej sali kinowej do nowych rozwiązań technologicznych. Także kino artystyczne i eksperymentalne nie wykazuje nadmiernego zachwytu możliwościami 3d. Jednym z wartych analizy wyjątków jest wspomniane w doktoracie, obsypane nagrodami wielu festiwali filmowych dzieło Wernera Herzoga „Jaskinia zapomnianych snów”. Być może sukces tego filmu jest odpowiedzią na pytanie o brak sukcesu innych? Film Herzoga nie jest fabułą, lecz tak bardzo charakterystycznym dla niemieckiego reżysera dokumentem. Film relacjonuje wejście do jaskini Chauvet w południowej Francji, gdzie odkryto jedno z najstarszych rysunków naskalnych wykonanych ręką człowieka pochodzących z przed ok. 32 000 lat. Wejście do jaskini obwarowane było wieloma restrykcjami, ekipa ograniczona do zaledwie czterech osób, 6 dni zdjęciowych po

4 godziny każdy, zakaz używania oświetlenia, które emituje ciepło itp. Mimo sceptycznego nastawienia do technologii 3d Herzog uległ namowom swojego operatora i uznał, że jest to najlepszy sposób by oddać w pełni doświadczenie tego niezwykłego miejsca. Aby móc dokonać rejestracji 3d ekipa filmowa musiała na miejscu eksperymentować ze sprzętem ponieważ do tej pory technologie stereoskopowe wykorzystywane były w studiach filmowych a nie w trudnych warunkach terenowych. A zatem to nie fabuła, ale wyjątkowe doświadczenie miejsca, w którym relacje przestrzenne - korytarze, ściany, specyficzne oświetlenie, kontrasty ciemności i jasności, a przede wszystkim ukazane wśród nich rysunki naskalne i ślady ludzkich rąk zdecydowały o tym, że obrazowanie 3d było ważnym i najbardziej koniecznym rozwiązaniem. Co ciekawe Herzog po ukończeniu filmu oświadczył, że nie jest zainteresowany dalszym kręceniem obrazów trójwymiarowych.

Kolejnym ikonicznym dziełem zrealizowanym przy pomocy technologii 3d jest film Wima Wendersa „Pina” z 2012 roku. To wyjątkowy obraz balansujący pomiędzy konwencjami filmu dokumentalnego i muzycznego, który jest kompozycją złożoną z wybranych fragmentów spektakli tanecznych zmarłej już w tym czasie legendarnej choreografki Piny Baush. Zastosowana do filmowania ruchu tancerzy i przestrzeni, w której się poruszali technologia 3d pozwoliła na osiągnięcie efektu niespotykanej do tej pory bliskości pomiędzy ciałami tancerzy i widzami, a przez to przeżycie niezwykłego doświadczenia znajdowania się niemal wewnątrz dynamicznie rozwijających się sytuacji. Jak pisała recenzentka Anna Królicza w Dwutygodniku, Wenders przy pomocy widzenia 3d w tym filmie głęboko wnika w materię, sprawia że stajemy się częścią zespołu, wszystko wyolbrzymia, bezlitośnie obnaża i czyni wszystko niemal namacalnym. Tu także, jak w przypadku filmu Herzoga, technologia 3d sprzyja powstaniu doświadczenia egzystencjalnego, nie jest tylko narzędziem narracyjnym, ale tworzy kluczowy element budujący środowisko ukazane w filmie. Przestrzeń w kinie 3d nie powinna być jedynie atrakcją, konieczne jest by budowała istotę struktury filmowej.

Widzenie stereoskopowe wykorzystywane było już we wczesnym etapie rozwoju fotografii, filmu oraz tworzenia urządzeń do ich prezentacji widzom. Jednym z nich jest bardzo popularny w swoim czasie fotoplastykon. Chciałbym tu wspomnieć o dwóch ciekawych współczesnych eksperymentach wykorzystujących staroświecką technikę fotografii stereoskopowej przeprowadzonych w Galerii Miejskiej Arsenał w Poznaniu. W czasie kiedy Galeria dysponowała tym urządzeniem zorganizowano w nim dwie współczesne wyprodukowane specjalnie w tym celu prezentacje. Pierwsza to projekt pod tytułem „Romantyczne przygody Beth Stevens, Anne Sprinkle i raka piersi” z 2018 roku, przedstawiający bardzo intymne i odważne fotografie związane z historią bliskości dwóch kobiet, z których jedna chora jest na raka. Walka o życie, zestawiona jest tu z pełną erotyzmu i poczucia humoru kampaową estetyką. Medium fotoplastykonu ze swoimi konotacjami podglądactwa wzmacnia efekt bliskości jakiego doznajemy obserwując trójwymiarowe obrazy ciał artystek przez mały wizjer.

Druga prezentacja miała miejsce podczas wystawy „Polski, patriotki, rebeliantki” w 2018 roku. Fotoplastykon wykorzystano do pokazania zdjęć reporterskich Mateusza Budzisa, Barbary Sinicy i Radosława Sto, przedstawiających dynamiczne sceny straż z policją podczas manifestacji na rzecz praw kobiet w Polsce. W obu przypadkach współczesność fotografii wyłamujących się z fotoplastykonowej konwencji drętowych egzotycznych krajobrazów pozwoliły widzom doświadczyć możliwego w takiej sytuacji odczucia bezpośredniej bliskości, która generuje efekt widzenia przestrzennego.

Innym, dla mnie osobiście istotnym doświadczeniem filmu 3d, jest instalacja brytyjskiego artysty, laureata nagrody Turner Prize Jeremy Dellera. Praca pokazywana była po raz pierwszy w roku 2012 w Hayward Gallery w Londynie na indywidualnej wystawie artysty pt „Joy of People”. Instalacja wciąga widza do pełnej nietoperzy jaskini Frio w Teksasie. Praca zatytułowana Exodus pokazuje stada nietoperzy wylatujących z jaskini na otwartą przestrzeń. Praca Dellera jest krótkim filmem 3d pokazywanym w galerii w otoczeniu

innych prac, nie jest więc to środowisko sprzyjające totalnej imersji widza. A jednak jej działanie jest niewątpliwie bardzo mocne. Autor doktoratu stawia pytanie o to, w którą stronę powinno rozwijać się kino 3d aby uzyskać swoją estetyczną i artystyczną autonomię. Jego konkluzje są raczej pesymistyczne. - przewiduje słabnące zainteresowanie samym medium. Píše, że „Wszystko wskazuje na to, że o ile przestrzeń nie stanie się immanentną częścią dramaturgii dzieła filmowego, to film 3d nie przetrwa.” Odpowiedzią na ten dylemat może być wyjście poza klasyczną filmową narrację, zwrócenie się w stronę kina czysto artystycznego.

W artykule *Expanded Stereoscopy: Developing New Aesthetic Forms for 3d Films* przedstawionym na *Proceedings of Art Machines 2: International Symposium on Machine Learning and Art* w czerwcu 2021 w Hong Kongu, artysta, badacz i kurator Max Hattler pokazuje alternatywne praktyki filmowe powstające w opozycji do mainstreamowego dyskursu w filmie 3d. Określa je jako „stereoskopię poszerzoną”. Iluzje percepcyjne tworzone przez artystów tego nurtu umożliwiają według Hattlera nowe sposoby widzenia, które nie są możliwe w realnym świecie. Poszerzona stereoskopia zamienia nas w zaangażowanych i aktywnych widzów, otwiera przestrzeń nowej wizualnej wyobraźni i wspomaganą technologicznie fantazji. Autor wystąpienia przywołuje tu przykłady realizacji Blake Williamsa *Prototype* z 2017 roku czy Kazuhiro Goshimy *Shadowland* z roku 2013. Twórcom tych realizacji chodzi przede wszystkim o stworzenie unikatowego doświadczenia estetycznego, które angażują widzów w aktywne relacje z procesami widzenia i analizowania wyobrażonych światów. Takie podejście wymusza sposoby widzenia, które nie są możliwe w realnym świecie i wychodzą poza ideę poszerzania lub wzmacniania zmysłu wzroku.

Stanowiący artystyczną częścią doktoratu film „In Side” powstał jako część projektu badawczego „Pracownia S3D” będącego częścią Laboratorium narracji Wizualnych w ramach Państwowej Wyższej Szkoły Filmowej, telewizyjnej i Teatralnej w Łodzi w latach 2018-2023. Jest to zbiorowa praca zespołu badawczego pod kierunkiem autora projektu, mgr. Piotra Matysiaka. Animowany film lalkowy zrealizowany metodą poklatkową „In Side” jest obrazem, w którym przestrzeń jest centralnym nośnikiem treści a jej doświadczanie jest czynnikiem pozwalającym prowadzić narrację, jej metaforyczne znaczenie jako wewnętrznego świata bohatera jest centralną osią opowiadanej historii. Jak pisze doktorant: przestrzeń pełni rolę nośnika metaforycznej woli życia, której wyznacznikiem jest potrzeba i zdolność do przeżywania emocji. Przestrzeń rozumiana jako efekt steroskopii – pisze Matysiak jest najważniejszym i pierwszoplanowym elementem narracji wizualnej filmu. Przestrzeń 3d nie jest tu dodatkiem lecz immannetną częścią projektu, jest filarem jego tożsamości dramaturgicznej i wizualnej. Poprzez percepcję przestrzeni doświadczamy nie tylko świata zewnętrznego przedstawionego w filmie ale lepiej także odczuwamy jego świat wewnętrzny i stan psychiczny. Historia opowiedziana w filmie i jego plastyka są dosyć konwencjonalne. Scenariusz jest prosty, a obrazy pokazywane w filmie nie uwodzą specjalnym wyrafinowaniem wizji artystycznej. Pamiętając jednak o głównych założeniach projektu, sądzę, że nie jest to najważniejsze. Jak już wspomnieliśmy to film o przestrzeniach. Bohater filmu Jan przeżywa wewnętrzny kryzys, jego depresja ukazana jest przy pomocy zamkniętych przestrzeni zaniedbanego blokowego mieszkania. Kiedy Jan próbuje popełnić samobójstwo i przechodzi przez barierkę balkonu następuje zwrot akcji i wchodzimy w świat wyobraźni, halucynacji głównej postaci, która wciągnięta zostaje do tajemniczego labiryntu. Ta kamienna sieć korytarzy, schodów i studni jest architekturą, która pozwala na grę przestrzenią trójwymiarową w dowolny sposób. Doktorant zwraca uwagę, że w labiryncie uwalnia kamerę z pozycji biernego obserwatora i zmienia ją w narratora, chce by ilustrowała i opowiadała jego emocje, aby razem z bohaterem uczestniczyła w poznawaniu nowego

świata. Kamienny labirynt działa w tym filmie podobnie jak jaskinia Herzoga. Jest idealną scenerią otwierającą po kolei różne trójwymiarowe przestrzenie przez które przechodzi bohater filmu. Podróż przez labirynt jest okazją do tego by spojrzeć on na siebie z innej perspektywy i doznał egzystencjalnego szoku, który wytrąci go z traumatycznego odrętwienia i przywróci do normalnych funkcji życiowych. Obrazowanie 3d sprzyja nie tylko doświadczaniu relacji przestrzennych ale także przybliża nas do materialności oglądanych obiektów. Sceny, w których bohater filmu mierzy się z przezroczystością kamienia czy przezroczystością swoich sobowtórów są próbą opowiedzenia doświadczenia haptycznego poprzez widzenie przestrzenne.

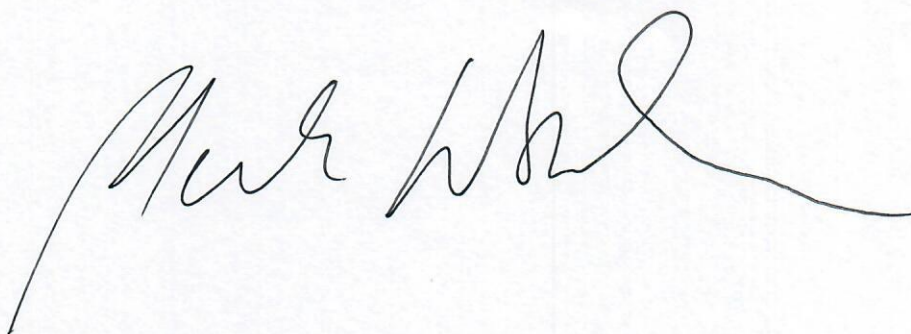
Na uwagę zasługuje przewrotne moim zdaniem zakończenie filmu. Po optymistycznych scenach porządkowania mieszkania i celebrowania obiadu z zaprzyjaźnioną muchą, kamera przenosi nasze spojrzenie za okno i ukazuje panoramę upstrzonego antenami satelitarnymi blokowiska, która niepostrzeżenie zamienia się w ciemny labirynt. To ostatnie klatki filmu, które mogą łatwo ująć uwagę widza. Jest to znany z klasycznych narracji SF motyw przedstawienia świata jako wielowymiarowego matrixu, w którym egzystencja jest wielopiętrowym złudzeniem, snem we wnętrzu innego snu. Jak pisze autor doktoratu obraz 3d wytwarzany jest w naszym mózgu dzięki różnicom pomiędzy obrazem przeznaczonym dla lewego i prawego oka. Kluczowe dla mnie jest to zwrócenie uwagi na to, że obraz wytwarzany jest w mózgu, jest więc może nie tyle złudzeniem ile interpretacją relacji występujących w świecie. Żyjemy w rzeczywistości wytworzonej przez nasze zmysły, rzeczywistość Jana znacznie różni się od świata w którym żyje mieszkająca w jego mieszkaniu mucha.

Konkluzja

Piotr Matysiak podjął się ambitnego zadania stworzenia dzieła filmowego wpisującego się w dyskusję o miejscu filmu 3d we współczesnej kulturze filmowej i wizualnej. Jego praca

pisemna jest rzetelnym sprawozdaniem z działań twórczych, detalicznym opisem uwarunkowań technologicznych tworzenia dzieła oraz opisem kontekstu historycznego i kulturowego w którym powstało. Praca świadczy o solidnej wiedzy autora i jego umiejętności krytycznego oraz twórczego myślenia. Przedstawiony jako artystyczna część doktoratu animowany film 3d pod tytułem „In Side” jest owocem wieloletniej pracy doktoranta oraz towarzyszącego mu zespołu filmowego. W filmie tym autor obok narracji zajmującej uwagę widza stara się poszukiwać estetycznej głębi trzeciego wymiaru. Prawdziwym tematem obrazu nie są perypetie głównej postaci, lecz przestrzeń i możliwości percepcyjne jakie otwiera przed nami technologia 3d. Doktorant angażuje się w twórcze poszukiwania nowych sposobów narracji filmowej, tworzenie nowej estetyki związanej z technologiami multimedialnymi. Chce brać udział w dyskusji nad przyszłością medium, w którym tworzy. Jest pełen artystycznej ciekawości, która prowadzi go do kolejnych prób poszukiwań i eksperymentów.

Po zapoznaniu się z pracą doktorską Piotra Matysiaka stwierdzam, że zarówno przedstawiona praca teoretyczna jak i twórcza, spełniają warunki określone w *Ustawie o stopniach i tytule naukowym oraz o stopniach i tytule w zakresie sztuki* i stanowią oryginalne dzieło artystyczne. W związku z tym wnioskuję o nadanie magistrowi Piotrowi Matysiakowi stopnia doktora w dziedzinie - sztuki, w dyscyplinie sztuki filmowe i teatralne.



Poznań 10.12.2023