

Łódź, 5 lutego 2023 roku

Prof. dr hab. Ryszard W. Kluszczyński
Kierownik Katedry Nowych Mediów i kultury Cyfrowej
Uniwersytet Łódzki
Profesor w Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi

Recenzja rozprawy doktorskiej pana Kajetana Zakrzewskiego pod tytułem *Warstwa dźwiękowa w projekcie audiowizualnym „Seitsemän Vankia” w reżyserii Pawła Althamera i Leszka Molskiego zrealizowanym w technologii wirtualnej rzeczywistości napisanej w Uniwersytecie Muzycznym Fryderyka Chopina*

Ocenę pracy doktorskiej pana magistra Zakrzewskiego rozpocznę od przyjrzenia się jego pracy artystycznej. Sama towarzysząca jej rozprawa bowiem – o czym będę pisał w dalszej części recenzji – posiada konstrukcję otaczającą dzieło, wprowadzone w niej wątki teoretyczne i historyczne pełnią – w dialogu z dziełem – przede wszystkim funkcję wyjaśniającą i komentującą pracę artystyczną, budują dla niej podstawowy fundament i niezbędną ramę. Doktorant powiązał oba te składniki w jedną całość. Jego rozważania teoretyczne podążają w ślad za procesem twórczym. Razem, dzieło artystyczne i rozprawa przyjmują całościową postać *artistic research*, badań artystycznych, które traktuję jako pełnoprawną postać badań naukowych. Z tego powodu moja ocena będzie dotyczyła wskazanej całości artystycznych badań, dzieła – projektu.

Dzieło artystyczne doktoranta jest częścią kolektywnej pracy o złożonej strukturze, wymagającą z tego powodu bardzo starannie przemyślanej konstrukcji, wpisanej w złożone relacje z przestrzennym wizualnym środowiskiem VR, w którym dochodzi do koncepcyjnego, strukturalnego i doświadczeniowego zintegrowania różnorodnych składników dzieła. Zrozumienie i ocena pracy doktoranta, wymaga więc w niemniejszym stopniu uchwycenia jego wkładu w budowę kolektywnie tworzonego całego dzieła co odniesienia się do jego własnych, indywidualnych wyborów badawczo-artystycznych. Te ostatnie przyjmują w tej sytuacji postać artystyczno-poznawczą, doktorant bowiem, podejmując swoje decyzje twórcze, bada zarazem wirtualne środowisko, w którym są one czynione, analizuje możliwości oferowane

przez narzędzia audio oraz środki Cinematic VR. Praca jest pod tym względem bardzo wymagająca, gdyż wirtualne środowisko ma bardzo zróżnicowany status, zarówno pod względem charakterystyki dźwiękowej, jak i wyznaczników egzystencjalnych i doświadczeniowych.

Seitsemän Vankia (Siedmiu więźniów) – dzieło współautorstwa pana magistra Zakrzewskiego – ma charakter Cinematic VR. Z tego to zapewne powodu doktorant w swej rozprawie nie poświęca zbyt wiele uwagi samej rzeczywistości wirtualnej jako medium, poprzestając na wstępnej refleksji dotyczącej powiązań filmu i rzeczywistości wirtualnej, usytuowania dźwięku w VR oraz przedstawiając aspekty artystyczne pracy nad dźwiękiem w rzeczywistości wirtualnej. W kręgu tej ostatniej problematyki pan magister Zakrzewski podejmuje także rozważania dotyczące własnej pracy nad projektem *Seitsemän Vankia*, określając podstawowe założenia swojej pracy: dopełnianie przebiegu narracji poprzez dźwiękowe opisywanie przestrzeni, uwiarygodnianie doświadczenia przemieszczania się immersanta między różnymi lokacjami, subiektywizacja doświadczeń oraz – co doktorant wskazuje jako swoje najważniejsze założenie – współtworzenie za pomocą warstwy dźwiękowej podstawowej wymowy całego dzieła (s. 16-17). *Seitsemän Vankia*, jak już sygnalizowałem, proponuje immersantom bardzo złożone doświadczenie, zarówno pod względem rodzaju przestrzeni i miejsc wydarzeń, ich zróżnicowania ontycznego (od doświadczenia wirtualnej rzeczywistości po wirtualne marzenia, wyobrażenia i dyskursy symboliczne), jak i pod względem struktury narracyjnej. Ta ostatnia, ze względu na specyfikę medium rzeczywistości wirtualnej, mimo swego zasadniczo linearnego charakteru, nie może nie uwzględniać immersyjnego charakteru Cinematic VR, który prowadzi do względnej autonomii doświadczeniowej odbiorcy. W tej sytuacji dźwięk uzyskuje dodatkowe funkcje wspomagające rozwój narracji. Jak mogę sądzić pan magister Zakrzewski bardzo dobrze wywiązał się ze swej części pracy nad dziełem, zarówno w odniesieniu do niej samej, jak i do jej relacji z pozostałymi komponentami i aspektami dzieła. Wszystkie najważniejsze wyzwania zostały dostrzeżone i poddane analizom, które posłużyły następnie do wyboru określonych strategii pracy twórczej.

Sama rozprawa doktorska przedstawiona przez pana magistra Zakrzewskiego, licząca 55 stron, składa się z wstępu, trzech rozdziałów zbudowanych z licznych części składowych (w szczególności dotyczy to rozdziału trzeciego, najważniejszego w pracy i najobszerniejszego, w największym stopniu integrującego perspektywę artystyczną i badawczą), oraz podsumowania. Przedstawione rozważania zostały uzupełnione o bibliografią,

wykaz ilustracji oraz DVD z plik mp.4 prezentujący audiowizualny projekt *Seitsemän Vankia* oraz sam dźwięk.

We wstępie do pracy pan mgr Zakrzewski wyjaśnia cele i strukturę rozprawy, wskazuje zawartość poszczególnych rozdziałów, przedstawiając przy tym powiązania jej poszczególnych wątków badawczych ze współtworzonym przez siebie dziełem, oraz uzasadnia wybór omawianych w niej zagadnień. Rozdział pierwszy kontynuuje w pewnym sensie strategię poprzedzającego go wstępu, który wprowadza do rozprawy, będąc z kolei wprowadzeniem do podjętej w niej problematyki, W poszczególnych jego częściach doktorant charakteryzuje kolejno Cinematic VR, wskazując charakterystyczne cechy tego gatunku, podejmuje rozważania nad miejscem i funkcjami dźwięku w ramach tej formy wypowiedzi VR, oraz charakteryzuje artystyczne zadania i możliwości oferowane przez warstwę dźwięku w Cinematic VR. W rozdziale drugim autor rozważa techniczne kwestie dotyczące kreacji dźwiękowej w projekcie *Seitsemän Vankia*. Ten rozdział ma już wyraźnie charakter *artistic research*. Ogólne, teoretyczne rozważania nad wyzwaniem płynącymi ze strony pracy nad dźwiękiem w ramach prac realizowanych w medium rzeczywistości wirtualnej są tu ściśle powiązane z pracą nad samym dziełem. Poszczególne aspekty procesu twórczego łączą się z aktywnością badawczo-poznawczą, służąc obok kreacji dzieła także budowaniu wiedzy i jej wdrażaniu w praktykach artystycznych. Oba te aspekty współpracują ze sobą, tworząc wspólnie status badawczo-artystyczny projektu.

Ta jego właściwość zostaje pogłębiona w kolejnym, trzecim rozdziale rozprawy. Tu rozważania dotyczące samego dźwięku i jego technicznych uwarunkowań i kontekstów zostały wpisane w szerszy krąg refleksji, skierowanej ku całemu dziełu, powiązań między jego poszczególnymi aspektami i komponentami. W szczególności przedmiotem uwagi stały się wyzwania stawiane wobec dźwięku przez całościową koncepcję artystyczną dzieła. Doktorant odnosi się do nich analizując zarówno jego wymagania medialne i całościową rozumianą estetykę, jak i – przede wszystkim – rozbijając te wyzwania na liczne poszczególne zagadnienia. Pokazuje w ten sposób szerokie, zróżnicowane spektrum zagadnień stających przed (współ) twórcą dzieła tego rodzaju. Krok po kroku doktorant rozpoznaje kolejne wyzwania twórcze, rozwijając proces twórczy prowadzący do finalnej postaci dzieła i budując przy tym wiedzę dotyczącą tego procesu i jego składowych.

Gdybym chciał oceniać przedstawioną rozprawę, odrywając ją od przedstawionego dzieła artystycznego i widząc ją jako odrębną wypowiedź, to musiałbym powiedzieć, że jest ona raczej minimalistyczna. Doktorant podejmuje w niej zasadnicze kwestie teoretyczne

dotyczące jego rozprawy i przedstawionego dzieła sztuki, ważne dla jego dyskursu, jednak odnosząc się do tych kwestii na ogół w tym zakresie jedynie, jaki został wykorzystany w jego dziele artystycznym i jaki jest niezbędny dla ich eksplikacji. Wprowadzane konteksty i rozszerzenia są bardzo skromne. Brak zwrócenia uwagi na medium rzeczywistości wirtualnej poza jego aspektami związanymi z Cinematic VR ogranicza możliwości pogłębienia tego drugiego pola i wykroczenia we własnych rozważaniach poza aspekty już zastane w dostępnych dokonaniach badawczych. Wykorzystana w pracy literatura przedmiotu jest więcej niż skromna. Ten zarzut dotyczy nie tylko braków w zakresie szeroko rozumianego medium rzeczywistości wirtualnej. Dotyczy także literatury na temat Cinematic VR a nawet tej dotyczącej centralnych dla pracy zagadnień dotyczących obecności i zastosowań dźwięku w VR. Doktorant nie skorzystał z obszernej monografii Duranda R. Begault, *3-D Sound for Virtual Reality and Multimedia* (1994) (odwoływał się do innej pracy współautorstwa Begaulta), ani z niemal żadnego z licznych artykułów i rozdziałów monografii, które pojawiły się w ostatnich latach, jak na przykład: Angela McArthur, Rebecca Stewart, Mark Sandler, *Sounds too true to be good: diegetic infidelity – the case for sound in virtual reality* (2017); Luke Reed, Philip Phelps, *Audio Reproduction in Virtual Reality Cinemas – Position Paper*, (2019); Alexander Vilkaitis, Bruce Wiggins, *Ambisonic Sound Design for Theatre with Virtual Reality Demonstration - A Case Study* (2019), rozdział *Sound for 360 Video* z książki *360 Essentials: A beginner's guide to immersive video storytelling* (Josua Cameron, Gary Gould, Adrian Ma, Adam Chen, Stephanie Liu, 2020), czy też Raffaele Pivoni, *Turn Your Head and Listen: 360° Audio Between Old Utopias and Market Strategies* (2021), żeby przywołać jedynie kilka przykładów łatwo dostępnych publikacji. Literatura dotycząca VR w sztuce, Cinematic VR i dźwiękowych ich aspektów co prawda długo rozwijała się raczej powoli, jednak ostatnie lata przyniosły jej wyraźny przyrost. Także i sama twórczość przy użyciu VR ma swoją kilkudziesięcioletnią historię. W odniesieniu do Cinematic VR, gdyby przyjąć, że jego początki są wyznaczone przez przedstawioną w 1962 roku przez Mortona Heiliga Sensoramę (pierwsze jego szkice tego projektu pochodzą z roku 1955), to historia tego gatunku ma już bardzo znaczący wymiar. Refleksja nad wcześniejszymi pracami mogłaby przynieść doktorantowi dodatkowe aspekty rozważań.

Zdaję sobie sprawę, że przyjęta formuła badań artystycznych nie wymaga dla swego powodzenia zagłębienia się w historię i konteksty. Rozprawa teoretyczna jest wówczas bowiem integralnie związana z dziełem artystycznym. Oba składniki wspólnie tworzą projekt o charakterze *artistic research*. Walory poznawcze są obecne wówczas zarówno w teoretycznej rozprawie, jak i w samym dziele oraz – przede wszystkim – w ich wzajemnym dialogu. Samo

dzieło też wówczas w projekcie także środkiem służącym działaniu poznawczemu, nie tylko pełni tradycyjną funkcję estetyczną. Powiązanie ich obu na płaszczyźnie teoretycznych rozważań jest w takiej sytuacji konieczne, gdyż wspólnie realizują one zadania podjęte przez doktoranta. I wówczas rozprawa pana magistra Zakrzewskiego – postrzegana całościowo jako projekt *artistic research* – jawi się jako twór udany, właściwie realizujący wpisane w niego intencje. Nie zgłaszam więc swoich krytycznych uwag w celu dyskredytacji wartości projektu doktoranta. Chcę jedynie zwrócić uwagę, że poszerzenie perspektywy mogłoby pogłębić jeszcze jego wartość.

Stwierdzam więc finalnie, że przedstawione dokonanie naukowo-artystyczne pana magistra Kajetana Zakrzewskiego: przedstawione w ramach przewodu doktorskiego dzieło – warstwa dźwiękowa filmowego dzieła zrealizowanego w medium rzeczywistości wirtualnej (cinematic VR) oraz rozprawa badawcza, w ich wzajemnym powiązaniu w formie badań artystycznych (*artistic research*) spełnia wymagania stawiane rozprawom doktorskim i w pełni uzasadnia nadanie mu stopnia doktora w dziedzinie sztuki.

Prof. dr hab. Ryszard W. Kluszczyński