

dr hab. Jakub Wróblewski, prof. ASP
Akademia Sztuk Pięknych w Warszawie
Pracownia 3D i Zdarzeń Wirtualnych II
Wydział Sztuki Mediów

Recenzja pracy doktorskiej Kajetana Zakrzewskiego pt. Warstwa dźwiękowa w projekcie audiowizualnym „Seitsemän Vankia” w reżyserii Pawła Althamera i Leszka Molskiego zrealizowanym w technologii wirtualnej rzeczywistości pod kierunkiem dr hab. Katarzyny Dzidy-Hameli, prof. UMFC i dr Katarzyny Figat

Mam niebywałą przyjemność recenzować drugą w tym roku pracę powstałą na Uniwersytecie Muzycznym im. Fryderyka Chopina, która dotyczy najnowszych kierunków w dziedzinie immersyjnego dźwięku w przestrzeni wirtualnej. Pokazuje to nowatorstwo Uczelni, otwartość na high-endowe technologie oraz ustanawianie wysokich standardów zarówno w procesie dydaktycznym, jak i jakościowym artystycznych realizacji doktorskich na UMFC.

Warstwa dźwiękowa w projekcie audiowizualnym „Seitsemän Vankia” w reżyserii Pawła Althamera i Leszka Molskiego zaprojektowana, wykonana i przeanalizowana przez Pana Kajetana Zakrzewskiego stanowi interesujące case study rozgrywające się na dwóch równoległych, dopełniających się płaszczyznach. Z jednej strony doktorant analizuje warsztatowe i technologiczne sposoby rejestracji i działania dźwięku w VR i Cinematic VR¹, opierając się na swojej praktyce. Widoczne jest to w podejmowanych w pracy teoretycznej zagadnieniach technicznych związanych

¹ interesująco opisanej przez Johna Mateera w https://eprints.whiterose.ac.uk/116714/1/Mateer_Directing_for_Cinematic_VR_MAIN_DOCUMENT_Revised.pdf, co ciekawe nazwa Cine-VR, będąca skrótem od Cinematic virtual reality nie została szeroko przyjęta w środowisku twórczyń i twórców jak i badaczek i badaczy.

z pryncypiami relacji audio w Virtual Reality, wyborem narzędzi warsztatowych, pracy na planie, miksie i postprodukcji. Działania te dowodzą rzetelnych kompetencji, opanowania narzędzi oraz opracowania autorskiego workflow niezbędnego do poruszania się w tak szerokim spektrum realizacyjnym (hardware oraz software).

Drugim aspektem interesującym doktoranta jest psychofizjologia medium - działanie fenomenów na odbiorczynie i odbiorców oraz próba określenia ich jakości. Służą do tego terminy już na stałe związane z przestrzenią wirtualną: zanurzenie, immersja, obecność (*immersja* po 2016 roku nabyła autonomiczną i stabilną sferę deskrypcji w ramach projektów artystycznych, szczególnie w kontekście rzeczywistości wirtualnej oraz poszerzonej). Zakrzewski bardzo świadomie kładzie na nie nacisk proponując nowe sposoby ich określania i poszerzenia w kontekście działań artystycznych: *“proponuję sformułowanie pojęcia immersji wyobraźni lub immersji wyobrażonej”*. Propozycja tej terminologii zadaje dużo niezręcznych pytań. Medium VR wytwarza szereg iluzji angażujących zanurzeńców² (są to m.in. Place Illusion, Plausibility Illusion, Embodiment Illusion³ zaproponowane przez Mela Statera w 2009 r.) - medium wytwarza jakości budujące doznania wizualne, audialne, narracyjne i przestrzenne same w sobie budujące fenomeny. Czy działanie iluzji tworzące w percepcji odbiorców doznania samo jest wyobrażone, czy buduje wyobrażenia. Świadomie kładę nacisk na jedyne polemiczne, jednak odważne sformułowanie doktoranta ponieważ pokazuje ono z jak młodym i niejednoznacznym medium pracujemy i jak istotne jest to, że mamy możliwość kształtowania jego ram oraz poszerzania ich. Bardzo doceniam próbę polemiki z funkcjonującym nazewnictwem oraz płynną i ustanawiającą się terminologią. Pan Zakrzewski udowadnia tu, że nie opiera się na zastanych zasadach - świadomie definiuje je i prowadzi z nimi polemikę. Zakrzewski dokonuje próby definiowania terminologii nowego medium bazując na

² termin “zanurzeńcy” zaproponowany przez ad. dr Dorotę Błaszczak z Uniwersytetu Muzycznego im. Fryderyka Chopina w Warszawie na stałe zdomował się w terminologii opisującej działania w Rzeczywistości Wirtualnej

³ <https://www.researchgate.net/publication/38062247> Place Illusion and Plausibility Can Lead to Realistic Behaviour in Immersive Virtual Environments

swojej praktyce artystycznej co jest kluczowe - praca z pozycji artysty-badacza i artysty-praktyka jest niezbędna aby poszerzać kierunki i kształtować nowe drogi.

Wspomniałem wcześniej o jednym kierunku pracy (zarówno praktycznej jak i teoretycznej)

- narzędziowym - który jest przed doktoranta wzorcowo opanowany. Drugim, w tym przypadku ważniejszym aspektem jest kierunkotwórczy zakres decyzji artystycznych podejmowanych przez twórcę. Zakrzewskim opisuje zakres rozwiązań estetycznych wpływających na odbiór dzieła ujętych w rozdziale “realizacji założeń artystycznych” są to m.in:

- iluzja przestrzeni wirtualnej oraz prowadzenie narracji
- słowo mówione jako element współprowadzenia narracji
- kształtowanie iluzji przestrzeni oraz jej dookreślenie
- wpływanie na uważność widza
- łączniki dźwiękowe
- kreacja scenografii dźwiękowej i poczucia przestrzeni oraz ich odrealnienie jej

Zakrzewski swobodnie buduje doznania audialne pracując zarówno na planie „Seitsemän Vankia” jak i poza nim. Wie jak dźwięk powinien prowadzić akcję, jak ją podbijać i tonować. Szeroko opisuje kierunki w rozdziale *Przebieg narracji* (Sekwencje Zamknięcie, Ucieczka, Zjednoczenie, Odkrywanie wolności i Medytacja). Wskazany zakres pracy doktorskiej - realizacja warstwy dźwiękowej w doświadczeniu Cinematic Vr w reżyserii Pawła Althamera i Leszka Molskiego pokazuje kluczowy wpływ decyzji artystycznych oddziałujących na całość odbioru realizacji. Rola artysty nie ograniczała się do swobodnej budowy napięć dźwiękowych i zagospodarowania ścieżki audialnej. Zakrzewski zaprojektował szczególny charakter doznania wchodzący w relację z narracją, poszerzający je i ustanawiający estetyczny i psychoakustyczny odbiór sferycznego filmu. Od osoby poruszającej się w tym obszarze wymagane jest doświadczenie, wycucie oraz otwartość na eksperyment - doktorant łączy wszystkie te cechy. Działania Zakrzewskiego wybrzmiały na wszystkich displayach które były dla mnie dostępne - obejrzałem pracę na:

- Oculus Quest 2 z zewnętrznymi słuchawkami,

- Valve Index z natywnymi słuchawkami przyusznymi,
- HTC Vive z dedykowanym zestawem Audiostrap ,

W każdym wypadku w pełni sprawdziły się walory narracyjne, estetyczne i techniczne dźwięku.

Stwierdzam z całym przekonaniem, że swoim dorobkiem doktorskim oraz rozprawą doktorską mgr Kajetan Zakrzewski zasługuje na przyznanie stopnia doktora. Jego nazwisko pojawia się coraz częściej w realizacjach tworzonych w przestrzeni cyfrowej - szczególnie w dziedzinie VR, pokazując, że jest praktykiem szeroko wprowadzającym swoje badania w realizacje artystyczne (m.in. sound designer w projekcie „Control Negative” reżyserki Moniki Masłoń ze światową premierą na festiwalu Dok Leipzig⁴) oraz działając praktycznie co pokazuje liczba jego realizacji w bazie filopolski.pl⁵ oraz IMDb⁶).



dr hab. Jakub Wróblewski, prof. ASP
19.12.2022 Warszawa

⁴ https://label-magazine.com/sztuka/artykuly/polski-vr-ze-swiatowa-premiera-na-dok-leipzig?fbclid=IwAR1_IVqSh4TTzLM8jfpBZxPiqvi7wHdouSVQXXJwvXrZnlAOC4P06NugfkA

⁵ <https://www.filmpolski.pl/fp/index.php?osoba=11135972>

⁶ <https://www.imdb.com/name/nm9684733/>