

dr hab. Marian Szukalski
Akademia Muzyczna im. Grażyny i Kiejstuta Bacewiczów w Łodzi
Gdańska 32, 90-716 Łódź

RECENZJA ROZPRAWY DOKTORSKIEJ

mgr KAJETANA ZAKRZEWSKIEGO

Recenzent powołany decyzją Rady Dyscypliny Artystycznej Uniwersytetu Muzycznego Fryderyka Chopina. Pismo z dnia 27.09.2022 podpisane przez Przewodniczącą Rady prof. Pawła Łukaszewskiego.

Przewód doktorski prowadzony na podstawie ustawy z dnia 20 lipca 2018 roku o stopniach naukowych i tytule naukowym oraz o stopniach i tytule w zakresie sztuki (Dz. U. z 2021 roku poz. 478), Obwieszczenie Marszałka Sejmu Rzeczypospolitej Polskiej z dnia 1 marca 2021 r. w sprawie ogłoszenia jednolitego tekstu ustawy - *Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce.*

Magister Kajetan Zakrzewski jest absolwentem Wydziału Reżyserii Dźwięku Uniwersytetu Muzycznego Fryderyka Chopina w Warszawie. Dyplom ukończenia studiów drugiego stopnia w specjalności reżyseria dźwięku w filmie i telewizji z poszerzeniem o przedmioty z zakresu multimedialności uzyskał w roku 2018 z oceną celującą, uzyskując tytuł zawodowy magistra sztuki.

Zakres artystycznej aktywności doktoranta to przede wszystkim realizacja dźwięku filmowego. Lista obejmuje filmy fabularne, dokumentalne oraz seriale telewizyjne. W 2019 był asystentem Jacka Hameli na planie filmu Xawerego Żuławskiego „Mowa ptaków”. Zajmował się montażem dialogów i efektów dźwiękowych, współpracował przy realizacji dźwięku filmów Łukasza Palkowskiego i Adama Sikory. Brał także udział w realizacji projektu studentów Szkoły Filmowej w Łodzi pod kierunkiem artystycznym Jana Jakuba Kolskiego oraz filmów realizowanych przez studentów Uniwersytetu Śląskiego na Wydziale Radia i Telewizji.

Kajetan Zakrzewski jest także autorem warstwy dźwiękowej filmów zrealizowanych w technologii wirtualnej rzeczywistości oraz realizacji i reżyserii dźwięku do sferycznego nagrania koncertu zespołu „Algorytm” w FilMOTECE Narodowej – Instytucie Audiowizualnym w roku 2020, które oczekują jeszcze na premierę.

Realizacje filmowe z dźwiękiem doktoranta miały swe premiery kraju i za granicą i otrzymywały nagrody na wielu festiwalach i przeglądach (Camerimage, Bydgoszcz 2016, Doc Edge Film Festiwal, Auckland Nowa Zelandia 2020, Europejski Festiwal Filmowy, Koszalin

2018, Firanze Film Festiwal, Florencja 2020 oraz Ann Arbor Polish Film Festiwal w Ann Arbor Michigan USA).

Przedmiotem przedstawionej rozprawy doktorskiej jest realizacja warstwy dźwiękowej w projekcie audiowizualnym "Seitsemän Vankia" w reżyserii Pawła Althamera i Leszka Molskiego oraz praca napisana pod kierunkiem dr hab. Katarzyny Dzidy-Hameli, prof. UMFC oraz dr Katarzyny Figat.

Wybór tematu pracy i przedstawiona realizacja projektu wynika z osobistego zainteresowania autora nową dziedziną artystycznej kreacji – wirtualną rzeczywistością o charakterze filmowym, oraz intensywnym rozwojem technologicznym VR w ostatnich latach, a okazją do zmierzenia się z zagadnieniem realizacji dźwięku stał się projekt „Seitsemän Vankia” stworzony z okazji wydarzenia artystycznego Helsinki Biennial zorganizowanym przez Helsinki Art Museum w roku 2021.

Kajetan Zakrzewski odważnie wkracza w obszar nowego medium i próbuje zdefiniować nową, zarówno dla twórcy dzieła jak i dla odbiorcy filmową rzeczywistość obrazu i dźwięku. Wprawdzie kreacja przestrzennej realizacji dźwiękowej nie zaczęła się - jak może się wydawać - wraz rozwojem dźwięku dookólnego w latach siedemdziesiątych ubiegłego stulecia, bo przecież towarzysząca projekcom filmowym do roku 1927 muzyka i efekty dźwiękowe rozbrzmiewały w wielowymiarowej przestrzeni, w której znajdował się widz. Po kilkunastu latach wciśnięcia wszystkich dźwięków towarzyszących obrazowi do jednego głośnika, dopiero rok 1941 przyniósł pierwszą próbę zagospodarowania przestrzennego warstwy dźwiękowej -film *Fantazja* powstał w wersji trzy kanałowej stereofonii. Ale trzeba było czekać aż do roku 1977, premiery *Gwiezdných Wojen* George'a Lucasa i intensywnych prac Dolby Laboratories, które doprowadziły w roku 2012 do prezentacji systemu Dolby Atmos. Wszystkie te wysiłki skupiały się wtedy w dużej mierze na poszukiwaniach sposobu zapisania na nośniku informacji danych dźwiękowych, dystrybucji wielokanałowej oraz precyzyjnej lokalizacji. W przypadku przekazu immersyjnego mamy do czynienia z nową, inną relacją formy komunikacji twórcy – odbiorca, więc przedstawiona praca doktorska zawiera omówienie nie tylko zagadnień technologicznych, szczegółowych rozwiązań i narzędzi, ale także jak nowe sposoby realizacji służą realizacji i osiągnięciu celu estetycznego, który ma wywołać określone emocje.

Kajetan Zakrzewski podkreśla w pracy, że nieustanny rozwój nowego medium powoduje, że trudno określić kryteria przynależności dzieła określonego mianem Cinematic VR. Jesteśmy wciąż w procesie, który jest wielostronnie uwarunkowany i prognozowanie rozwoju tego procesu to temat na oddzielne prace naukowe i przede wszystkim nowe realizacje. Dowodem trwania tego procesu są nawet zamieszczone przez autora na początku pracy wyjaśnienia dotyczące stosowanych terminów, skrótów i słów kluczowych. Służy to ustaleniu precyzyjnej komunikacji oraz uniknięciu nieporozumień. Poruszamy się bowiem w obszarze między najnowszymi osiągnięciami cyfrowego świata obrazu i dźwięku, psychofizjologii słyszenia, percepcji obrazu, nowej pozycji odbiorcy dzieła i kształtowania nowego języka wypowiedzi artystycznej.

Kajetan Zakrzewski z racji swojego podstawowego wykształcenia skupia się na przede wszystkim na aspektach ściśle kreatywnych dotyczących opracowania warstwy dźwiękowej. Na stronie 16 swojej pracy pisze: „Kluczowe założenia artystyczne jakie przyjąłem (...) to: dopełnienie przebiegu narracji poprzez opisywanie przestrzeni (...), subiektywizacja czasu trwania akcji, a także uwydatnianie odczuwanych przez bohaterów emocji”. Tak więc poprzez wykorzystanie narzędzi właściwych dla kreacji dźwięku Cinematic VR stara się kreować w warstwie dźwiękowej elementy występujące w każdej opowieści filmowej. Jednakże percepcja środowiska VR jest dla widza i słuchacza diametralnie różna, to środowisko podlega interakcji ze strony uczestnika – widza. Ruchem głowy widz tworzy wrażenie swojej obecności, wspomagane dźwiękiem sferycznym, co pozwala jeszcze bardziej „zanurzyć się” w przedstawionej rzeczywistości.

Pracę doktoranta czytałem z dużym zainteresowaniem z dwóch powodów. Po pierwsze ciągle jeszcze mało mamy okazji uczestniczenia w projekcjach Cinematic VR mimo jego dynamicznego rozwoju. Konieczność specjalistycznego stanowiska projekcyjnego stanowi istotne ograniczenie. Po drugie Kajetan Zakrzewski wnikliwie porusza różne aspekty kreacji warstwy dźwiękowej poczynając od nagrań na planie zdjęciowym i edycję tych nagrań, inne metody pracy, w nowej sytuacji kształtowania perspektywy dźwiękowej, planu akustycznego i użycia pogłosu. Dla właściwego zrozumienia specyfiki udźwiękowania Cinematic VR konieczny jest opis decyzji realizacyjnych na poszczególnych etapach pracy i właśnie taki fragment doktorant umieścił w końcowej części pracy. Mamy tu opis realizacji założeń artystycznych poszczególnych warstw i elementów dźwiękowych, kształtowania iluzji przestrzeni, kierowania uwagą widza poprzez wykorzystanie wybranych efektów dźwiękowych oraz kreację odpowiedniej scenografii dźwiękowej. Co ciekawe, Kajetan Zakrzewski do wyjaśnienia poczucia przestrzeni dźwiękowej używa określenia „scenografia dźwiękowa”- terminu zaproponowanego jeszcze w latach siedemdziesiątych przez Waltera Murcha, amerykańskiego montażysty obrazu i dźwięku, ojca sound designu, nagradzanego wielokrotnie za realizacje filmowe.

Rozważania zawarte w pracy są także próbą uściślenia terminologii i jej rozumienia w procesie realizacji, zawierają konkretne propozycje np. *immersja zmysłowa* lub *immersja zmysłów* oraz *immersja wyobraźni* lub *imersja wyobrażona*. Pojęcia analizowane przez Kajetana Zakrzewskiego: *obrazoświaty*, *medium przestrzeni* i *montaż przestrzeni* będą musiały znaleźć swoje praktyczne zastosowanie w konkretnych realizacjach filmowych i być może dzisiejsze ograniczenia w zastosowaniu takich środków jak głębina ostrości, różne kąty i punkty widzenia kamery, deformacje obrazu, o których pisze doktorant zostaną w przyszłości przezwyciężone, a to da impuls do rozwoju nowej estetyki dźwięku Cinematic VR. Niewątpliwie Kajetan Zakrzewski staje w pierwszym rzędzie twórców gotowych na podjęcie nowych wyzwań. Niezwykle istotne wydaje się także to, że w refleksji teoretycznej oraz praktyce realizacyjnej nowego medium VR obecni są przedstawiciele środowiska reżyserii dźwięku, które zapoczątkowało w Polsce rozwój artystyczny tej specjalności już w 1954 roku.

Przedstawiony przez Kajetana Zakrzewskiego projekt artystyczny oraz praca pisemna ukazują autora świadomego specyfiki nowego medium, świadomego różnic środków artystycznego oddziaływania i budowania nowej rzeczywistości filmowej, w której ostateczny rezultat zależy od dynamicznej decyzji odbiorcy (widza). Film poprzez dziesięciolecia rozwoju technicznego i artystycznego wykształcił wiele sposobów porozumienia z widzem: retrospekcja, montaż równoległy, narracja nieliniarna zastosowanie dźwięku wewnątrz kadrowego i pozakadrowego i obecne w nich elementy warstwy dźwiękowej znalazły w tej komunikacji swoje miejsce. W przypadku realizacji dźwięku Cinematic VR wydaje się, że jesteśmy jeszcze na początku zmian technologicznych i kształtowania estetyki nowych struktur audiowizualnych, lub jak proponuje w pracy doktorant: *struktur w zakresie kreacji sfery i przestrzeni*.

Film "Seitsemän Vankia" o czasie projekcji 14 minut to symboliczna historia pragnienia i tęsknoty do wolności siedmiu więźniów zakładu karnego, obraz drogi do wolności ludzi, których poznajemy na spacerunku i podczas ćwiczeń na siłowni. Szczątkowe dialogi są raczej dopełnieniem symbolicznych gestów i czynności, które rozpoczyna narysowana na ścianie piła wykorzystana do pokonania kraty. Całość narracji to przeplatające się realistyczne ujęcia drogi ku wolności oraz fragmenty będące egzemplifikacją wyobraźni więźniów ich pragnień i marzeń. Przedstawiona historia, w której wystąpili prawdziwi więźniowie zakładu karnego zyskuje silne dopełnienie immersyjnej wielowymiarowej rzeczywistości poprzez warstwę dźwiękową. Szczególną rolę odgrywają w tej realizacji efekty dźwiękowe wewnątrzkadrowe i pozakadrowe oraz atmosfery dźwiękowe. W tej ciekawej realizacji udało się zbudować spójny przekaz emocjonalny. Poprzez precyzyjną lokalizację elementów dźwiękowych wrażenie obecności i poczucie realizmu w wirtualnym świecie jest niezwykle emocjonujące dla widza – immersanta.

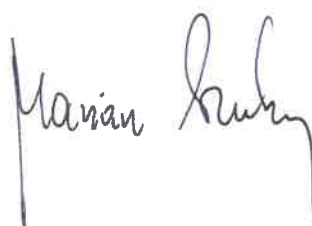
Kajetanowi Zakrzewskiemu udało się to osiągnąć poprzez bardzo dobry warsztat, umiejętności realizacyjne i wyobraźnię, oraz znajomość narzędzi budowania immersyjnej przestrzeni i ich kreatywne wykorzystanie. Doktorant wykazał się wiedzą teoretyczną i umiejętnością samodzielnego prowadzenia pracy artystycznej w postaci przedstawionego projektu Cinematic VR „Seitsemän Vankia” przy zachowaniu krytycznej oceny własnych pomysłów realizacyjnych.

Kajetan Zakrzewski doskonale zna programy i narzędzia dostępnych dziś środków realizacji dźwięku, wykorzystuje je w praktyce ze świadomością zbudowania właściwych relacji obrazu i dźwięku, ale jest jednocześnie przy tym świadom ograniczeń technologii VR. Immersyjna przestrzeń dźwiękowa w realizacji filmu fabularnego to wciąż pole prób i eksperymentów i doktorant poprzez swoje przemyślenia i przedstawioną realizację filmową dołącza do grupy twórców najnowszego medium.

Konkluzja

Przedstawione przez mgr Kajetana Zakrzewskiego realizacja dźwięku w projekcie Cinematic VR oraz opis dzieła artystycznego stanowią znaczący wkład w rozwój dyscypliny artystycznej reżyserii dźwięku. Film i praca teoretyczna są przykładem artystycznego wykorzystania najnowszych możliwości kreacji przekazu immersyjnego z wykorzystaniem dostępnych dzisiaj narzędzi kształtowania wielowymiarowej przestrzeni. Projekt audiowizualny „Seitsemän Vankia” stanowi oryginalne dokonanie artystyczne, a opis dzieła prezentuje wysoką wiedzę i świadomość kandydata w dyscyplinie artystycznej reżyseria dźwięku, w zakresie realizacji dźwięku immersyjnego. Przedstawiona praca jest interesującym fragmentem aktualnych poszukiwań artystycznego wykorzystania dźwięku sferycznego w narracji przekazu filmowego.

Zatem stwierdzam, że dorobek artystyczny Pana mgr Kajetana Zakrzewskiego spełnia wymagania art. 187 ustawy z dnia 20 lipca 2018 roku Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (Dz. U. z 2021 poz. 478) i popieram wniosek o nadanie doktorantowi stopnia doktora w dziedzinie sztuki muzyczne, dyscyplinie artystycznej reżyseria dźwięku.



Łódź, 2 stycznia 2023 r.