

dr hab. Joanna Polak
Katedra Sztuki Mediów Cyfrowych
Wydziału Artystycznego
Instytutu Sztuk Pięknych
Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej
w Lublinie

Lublin, 14 lipca 2023 r.

Recenzja pracy doktorskiej magistra Mikołaja Birka sporządzona w związku z przewodem doktorskim w dziedzinie Sztuki w dyscyplinie Sztuki Plastyczne i Konserwacja Dzieł Sztuki, na wniosek Rady Uniwersytetu Pedagogicznego im. KEN w Krakowie z dnia 28 kwietnia 2023 r.

Wprowadzenie

Przedstawiona do oceny praca doktorska Pana Mikołaja Birka wykonana pod kierunkiem Pana prof. dr hab. Adama Panasiewicza jest dziełem transmedialnym składającym się z filmu animowanego pt. „The Mountain” („Góra”), modułu VR pt. „Inside the Mountain”, galerii zdjęć pt. „Outside the Mountain” i rozprawy teoretycznej pt. „Gra w tworzenie. Warsztat współczesnego artysty multimedialnego”.

Z opisu prezentującego dotychczasowy dorobek kandydata wyłania się obraz artysty, który postawił sobie już we wczesnym okresie studiów cel i bardzo konsekwentnie do niego dąży. Zarówno rozbudowane cykle obrazów czy realizowane przez niego filmy animowane w mojej ocenie tworzą całościowy obraz artysty dążącego do stworzenia jednego monumentalnego dzieła życia. Cykl „Infekcje” namalowany w technice digital paintingu przybliżył Birka do stworzenia postaci wędrowca w filmie animowanym „Góra”, stanowiącym część jego pracy doktorskiej. Wspomniany cykl umożliwił również eksperymentowanie z kolorem, z którego intensywności pozostały tylko barwy użyte w glitch’ach. Cykl obrazów „Pod górę” i obraz „Stary człowiek pod Teide” dał podwaliny motywom lewitujących skał i pejzażowi stanowiącemu główny motyw jego twórczości. Mikołaj Birek również w pełni potrafi czerpać inspiracje ze swoich studenckich filmów. Odrzuciwszy ich papierową i rysunkową plastykę zostawił sedno swoich poszukiwań czyli motyw niszczącego domu, żółtego motyla, wiaduktu, tunelu i oczywiście przyrodę swoich rodzinnych stron Dolnego Śląska. Jego obrazy i filmy zostały zaprezentowane na dziesięciu wystawach i pokazach indywidualnych oraz kilkudziesięciu zbiorowych w kraju i za granicą. Nieudokumentowane w dysertacji dzieło intermedialne „Basen” zostało nagrodzone na Ogólnopolskiej Wystawie Rysunku w Toruniu. Biorąc pod uwagę, że część z tych prac pochodzi z całego okresu studiów („Tory”, „Pies mojej babci”, „Dom”, „Dom II”) i było kontynuowane po ich zakończeniu (m.in. „Bejt znaczy dom”) świadczy to o dużej świadomości artystycznej autora.

Ocena dysertacji

Dysertacja doktorska mgr. Mikołaja Birka pt. „Gra w tworzenie. Warsztat współczesnego artysty multimedialnego” liczy sobie 183 strony. To tekst, z którego wynika, że jego autor posiada pożądaną w środowisku akademickim zdolność wyjaśniania w klarowny sposób bardzo skomplikowanych pojęć. Jest to cecha najczęściej właściwa inżynierom i animatorom oraz projektantom gier czyli osobom, które muszą gromadzić, przetwarzać i opracowywać bardzo dużą ilość danych w celu osiągnięcia zaplanowanego przez siebie efektu. W części opisowej czytamy o zakresie wiedzy specjalistycznej, swoistego punktu wyjścia, którą mgr Birek musiał osiąść, aby móc przystąpić do realizacji swojego projektu artystycznego. Próg wejścia w ten świat jest bowiem wysoki i wymagał opanowania nie tylko opisywanych przez niego programów i silników do gier ale też wiedzy z zakresu optyki, zaawansowanej geometrii, biologii, geografii, malarstwa i wielu innych dziedzin składających się na warsztat reżysera filmu animowanego. W przeciwnym wypadku jego praca byłaby tylko zbitką niepasujących do siebie elementów, a nie przemyślanym kompozycyjnie, stylistycznie i warsztatowo dziełem multimedialnym.

Duża część dysertacji poświęcona jest procesowi technicznemu. Pokuszę się o stwierdzenie, że gdyby Leonardo da Vinci robił doktorat w XXI wieku, tak samo wnikliwie opisałby zarówno ideę jak i sam proces technologiczny powstania „Ostatniej wieczerzy”. Eksperymentowanie w zakresie warsztatu malarskiego dało w jego przypadku nie do końca oczekiwany przez twórcę efekt. Tym samym jest dzisiejsza podróż w nieznaną współczesnego kreatora transmedialnego. Mikołaj Birek opisuje to omawiając eksperymenty z assetami i ich kilkukrotnej kompresji w celu uzyskania jak „najlżejszego” pliku, konieczność uproszczenia poligonów, obróbkę skomplikowanych skanów 3D, wyboru sposobów renderowania, etc. Zatem warte docenienia jest, że kandydat tak dużo miejsca poświęca opisowi technologii i próbom znalezienia odpowiedniego języka do omówienia zastosowanego procesu tworzenia.

Współczesna sztuka polegająca na mieszaniu mediów, eksperymentowaniu w różnych dziedzinach i technikach wyprzedza znacznie teorię na swój temat. Zatem autor nie powołuje się na kompendia wiedzy, takie jakich używaliśmy w XX wieku, napisane np. przez Władysława Tatarkiewicza, Tadeusza Broniewskiego czy Stefana Kozakiewicza, natomiast posługuje się np. doktoratem Piotra Kubańskiego. Duża część cytowań to bardzo świeże artykuły, często młodych naukowców. Orientacja we współczesnych zjawiskach kulturowych, języku technicznym i umiejętność ich łączenia w pracy twórczej z innymi dziedzinami nauki to atut tej rozprawy.

Przeważająca część dysertacji opisuje powstanie filmu „Góra” („Mountain”). Pracę natomiast, jak sugeruje sam autor zafascynowany ideą „dzieła totalnego”, należy oceniać całościowo. Oprócz filmu animowanego równie ważną rolę odgrywa galeria zdjęć „Outside the Mountain” i modułu VR „Inside the Mountain”. Czy jest to tylko atrakcyjny dodatek czy efekt uboczny procesu? W opisie pojawia się

niedosyt z powodu braku głębszej analizy interpretacyjnej tych części, którym powstaniu Pan Birek poświęcił tyle czasu. (np. przy print screenach musiał przez cały czas uważać, aby w odpowiednim momencie zrobić „cyfrowy polaroid”, aby blender nie nadpisał ulotnego, godnego do wyeksponowania momentu).

Część opisowa składa się na obraz twórcy, który wie do czego dąży i potrafi trafnie to omówić. Doskonale orientującego się we współczesnych zjawiskach kulturowych, prądach artystycznych oraz nowościach technologicznych (sztuczna inteligencja). Poszukującego własnej drogi artystycznej zarówno na rynku sztuki tzw. wysokiej, ale też czerpiącego pełnymi garściami z komercyjnego rynku gier, który jak kiedyś animacja pretenduje do rangi twórców czysto artystycznych, co autor zdaje się w pełni akceptować. Birek w swojej dysertacji dokonuje głębokiej analizy tych zjawisk posługując się szerokim wachlarzem pojęć. W dodatku znakomicie argumentując często niekonwencjonalne wybory i przytracając odpowiednie cytaty w celu ich akceptacji przez czytającego.

Ocena części artystycznej

Większość animatorów dobrze znających swoje rzemiosło świetnie radzi sobie na rynku komercyjnym. Pan Mikołaj Birek może z powodzeniem pracować w sektorze gier, filmów, efektów specjalnych czy szeroko pojętej reklamy, co udowodnił współpracą z firmą Graswald. Wybrał jednak drogę, która jest mi osobiście bliska. Porzucił lukratywne zlecenia na rzecz udowodnienia, że animacja filmowa jest sztuką. Fakt ten większość ludzi nawet z kręgów artystycznych potrafi kwestionować, z powodu kojarzenia jej z prostą rozrywką kreskówek dla dzieci typu „SpongeBob Kanciastoporty” (produkcji Nicktoons Studios) czy „Scooby Doo” (produkcji Studia Hanna-Barbera). To zawłaszczenie sztuki przez telewizję oraz Internet i spłaszczenie jej przekazu by był zrozumiały dla niewykształconego odbiorcy, w celu jak największego zwiększenia zasięgów, może niekorzystnie wpływać na pierwszy odbiór animacji pt. „Góra”. Pozbawienie akcji filmu drogi, zaledwie jeden punkt zwrotny na końcu, może powodować znudzenie u odbiorcy przyzwyczajonego do konstrukcji hollywoodzkich produkcji, w których już na początku znamy problem i cel bohatera. I właśnie ten typ narracji, w której pozornie nic się nie dzieje jest mocą tego dzieła artystycznego. Analizując je należy odrzucić dziedzictwo telewizyjnej rozrywki masowej i spojrzeć na tę produkcję nie jak na klasyczny film animowany tylko bardziej jak na obraz ruchomy. Być może właśnie z tego powodu w podrozdziale pt. „Animacja jako element dzieła multimedialnego” swojej pracy pisemnej autor ma problem z zakwalifikowaniem tej kreacji jako „prawdziwej animacji”. Klasyfikuje ją pomiędzy animacją do gier, a nowym zjawiskiem filmowym hyperlink cinema czy sleeping aid lub po prostu kilkugodzinnych filmów relaksacyjnych pozbawionych akcji, zmontowanych z jednej zapętłonej sceny z gry, której cechą jest czyste piękno. Teoretycznie narracja w 39 minutowym filmie „Góra” opiera się na podróży wędrowca ku określonej

destynacji, który na końcu stacza walkę z robotem. Jego celem jest zasadzenie drzewa i tym samym uratowanie Ziemi od cyfrowej zagłady. Pozornie prosty odbiór filmu komplikuje fakt, że jest to dzieło średniometrażowe, wymagające innej konstrukcji narracyjnej niż np. krótka etiuda z jednym punktem zwrotnym. Według autora należy je odbierać nie tylko całościowo, czyli w połączeniu z elementami wirtualnego spaceru i „pocztówkami” z wyprawy ale też jako podróż wewnętrzną. Tak długie i pozornie pozbawione akcji ujęcia służą bowiem lepszemu utożsamieniu się widza z bohaterem. Wędrowcem o celowo zasłoniętej twarzy, aby każdy z nas mógł w nim zobaczyć siebie i wypełnić go jak puste naczynie swoimi wspomnieniami i lękami. Za pomocą ruchu wirtualnej kamery autor często mija protagonistę, zatrzymując nasz wzrok na łąkach falujących traw, wierzchołkach kołyszących się jakby od niechcenia drzew czy owadach, latających wokół połykujących rosą liści. Krajobraz utkany ze wspomnień autora i widza, przybliżył nas w pierwszej części filmu do platońskiej idei piękna, dobra, a przez to prawdy. Jest to bardzo profesjonalny zabieg filmowy. Bowiem żadna metoda obrazowania nie powoduje tak głębokiego utożsamienia się widza z obrazem jak niedopowiedzenie. Mikołaj Birek dając nam czas na kontemplowanie i delectowanie się przyrodą Dolnego Śląska oraz wspólną wycieczką, wciąga nas w animację, w której jesteśmy już zanurzeni kiedy stopniowo wprowadza zakłócenia w postaci lewitujących kamieni, złowrogo krążących mas ptaków i oczywiście glitch'y. Co ciekawe, według opisu autora, celowo wprowadzone błędy ujawniające siatkę czy twitch'owanie obrazu miało na celu emersję (wynurzenie) oglądającego z filmu. Być może naznaczona miłością do animacji i ruchu wszelakiego, osobiście odebrałam to inaczej. Oczekując na poruszenie w celu dalszego śledzenia co się za chwilę wydarzy, glitche zadziałały na mnie jak efekt czysto artystyczny. Zabieg pogłębiający indywidualny charakter tej animacji 3D i powodujący chęć dalszego podążania za wędrowcem, różniącym się stylistycznie od reszty filmu. Jego czerwona kurtka jak i on sam zostały kunsztownie otekstrowane za pomocą elementów indywidualnie, odręcznie nakreślonych cyfrowym pędzlem. Malarskość tych struktur w połączeniu z chropowatym poligonalnym obrazem, odsłaniającym swój szkielet dodało element czystej sztuki do hiperrealistycznej animacji. Sam cel autora dążącego do jak najwierniejszego odtworzenia szczegółów poczytuję dwojako. Ambicja osiągnięcia hiperrealizmu w animacji nie jest nowym zjawiskiem. Już Aleksander Aleksiejew w latach 50. ubiegłego stulecia próbował je stworzyć za pomocą animacji na ekranie szpilkowym. Wtedy również uzyskanie idealnego obiektu trójwymiarowego było rzeczą bardzo skomplikowaną i osiągalną dla nielicznych. W 1995 r. w momencie wyemitowania produkcji 3D „Toy Story” (Pixar, Disney), wcześniej poprzedzony sceną stoczenia się walca w animacji „Aladdin” (1992, Disney), wyścig rozpoczął się na nowo i przybrał masową skalę. Popularność filmu „Avatar” (2009, 20th Century Fox) czy gier t.j. „Wiedźmin” (2007, CD Projekt) sprawiła, że cel jak najdokładniejszego odwzorowania szczegółów w 3D został osiągnięty. Efekty specjalne i produkcje fabularne zaczęły wykorzystywać wirtualne plany oparte na silnikach do gier, a w artystycznej animacji filmowej przerodził się w powrót do korzeni. Ten trend uwidocznił się na

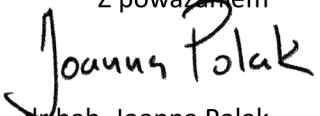
festiwalach filmowych, gdzie oprogramowanie stworzone do 3D jak np. Blender coraz częściej używane jest przez twórców do symulacji plastyki zapożyczonej z animacji klasycznej. W filmie „Góra” wyróżnienie postaci wędrowca przez malarską formę poczytuję za próbę naznaczenia swojego wytworu „ręką stwórcy”. Taki trend indywidualizacji jest bliższy myśleniu w latach siedemdziesiątych Ryszardowi Czekale, który był wzorem dla Birka, o czym sam pisze w dysertacji. Być może następny film, który stworzy będzie zawierał algorytm błędu w ruchu, czyniącego z niego naśladownictwo tworzenia motoryki za pomocą ręki artysty i przybliżający go do ruchu naturalnego. Sam ruch w filmie przypomina raczej chęć zgłębienia aktualnie panującego prądu zawieszonych postaci w grze. Zamiar wyeliminowania go na rzecz dynamiki samego oglądającego, który ma wpływ na kierunek i tempo za pomocą umożliwienia nawigacji i wyboru w części VR „Inside the Mountain”. Ten moduł składający się z 44 ujęć pozwala na samodzielne sferyczne oglądanie, ale sam w sobie stanowi bardziej stopklatkę przez pozbawienie animacji. W części „03: Overpass” zawieszeniu uległy również krople deszczu, co zastanawiające, o natężeniu symulowanym tylko naturalnym dźwiękiem.

Dźwięk i muzyka w tym dziele stanowią dopełnienie idei filmu. Kieszonkowy Armagedon z gatunku post apo posiada wątek ekologiczny, nacechowany indywidualizmem autora czytelnym podprogowo, właśnie w warstwie dźwiękowej. Mikołaj Birek zasymulował bowiem osobiście wszystkie odgłosy wędrowca. Taki zabieg oraz użyczenie własnej twarzy protagoniście nacechowały tę postać autobiograficznie. Dodatkowo wysunięcie odgłosów przyrody na plan pierwszy warstwy słyszalnej filmu spowodowało, że bardzo ciekawa muzyka skomponowana przez Brunona Lubasa stała się tłem do ruchomego obrazu i nie zadziałała przytłaczająco. Dobór kompozytora specjalizującego się w ścieżkach dźwiękowych do gier oceniam za trafny. Ryzykownym mogłoby się wydawać dopuszczenie instrumentów elektronicznych w filmie animowanym, których na ogół się unika. Jednak stylizacja animacji jako podróży przez świat, skażony cyfrową siłą tłumaczy w pełni taką decyzję. Wspomogła oszczędną narrację użytą w celu dania czasu na wsłuchanie się widza w swój głos wewnętrzny. Ten zabieg można porównać do filmu pt. „Podróż” Daniela Szczechury (1970), który przez rytmiczność dźwięku oraz ograniczenie akcji do minimum w prawie siedmiominutowej animacji, pozwala na głębokie przemyślenie przekazu reżysera. Jest to również, podobnie jak w filmie „Góra” zapis pamięci ludzi i miejsc, których obraz dawno rozmył się i przeminął. Analogicznie do filmu „Droga” Mirosława Kijowicza (1971), która służy do pojednania się widza samego ze sobą i zaakceptowania własnych ułomności. Birek dając nam trzy formy oglądania obrazu z podróży czyni drogę widza i bohatera motywem transcendentnym.

Konkluzja

Reasumując chcę podkreślić dojrzały i przemyślany stosunek do tworzenia współczesnych dzieł multimedialnych Pana Mikołaja Birka oraz jego wyczucie czasu, w którym tworzy. Kandydat jest w pełni przygotowany do samodzielnej pracy twórczej. Potrafi stawiać sobie wyzwania artystyczne, jasno formułować problemy techniczne związane z nimi i konsekwentnie je rozwiązywać. Umie komercjalizować swoje badania nad obrazem i włączać je do swojej pracy twórczej. Potrafi w sposób jasny i przystępny wyjaśniać skomplikowane problemy związane z tworzeniem w środowisku nowych mediów oraz przekazywać tę wiedzę studentom. W związku z powyższym, po wnikliwym zapoznaniu się z dysertacją doktorską i jej częścią artystyczną, stwierdzam jednoznacznie, że przedstawiona mi praca spełnia wymogi określone w art. 13 Ustawy z dn. 14 marca 2003 roku o stopniach naukowych i tytule naukowym oraz stopniach i tytule naukowym w zakresie sztuki. Popieram wniosek o nadanie Panu mgr. Mikołajowi Birkowi stopnia doktora w dziedzinie Sztuki, dyscyplinie Sztuki Plastyczne i Konserwacja Dzieł Sztuki.

Z poważaniem


dr hab. Joanna Polak