Prof. Antoni Porczak

Wydział Intermediów

Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie.

Recenzja pracy habilitacyjnej dr Marcina Pazery.

Marcin Pazera urodzony [redacted]. Studiował na Wydziale Grafiki na ASP w Krakowie. Dyplom zrealizował w pracowni filmu animowanego, promotorem był prof. Jerzy Kucia.

Wykształcenie.

1999 – 1995 ukończył I liceum ogólnokształcące im. Kamila Baczyńskiego w Tarnowie. Od 2005 – 1999 studia na Wydziale Grafiki, Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie na Wydziale Grafiki. Obecnie doktorat w Akademia Sztuk Pięknych w Krakwie.

W latach 2004 do 2008 zatrudniony na Wydziale Grafiki w pracowni Obrazowania Cyfrowego prowadzonej przez prof. Krzysztofa Kiwerskiego.

Od 2012 zatrudniony na Wydziale Intermediów Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie na stanowisku asystenta w Pracowni Animacji prof. Krzysztofa Kiwerskiego.

2008 – 2012 zatrudniony w Katedrze Intermediów na Wydziale Rzeźby Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie na stanowisku asystenta w Pracowni Animacji prof. Krzysztofa Kiwerskiego.

Praca zawodowa.

2011 praca na stanowisku dyrektora kreatywnego, animatora i projektanta w Studiu Animacji i Postprodukcji Eternalmonkeys założonym wraz z Łukaszem Lawrenzem.

2007 – 2010 współpraca z telewizją TVN na stanowisku grafika, projektowanie i realizacja opraw graficznych audycji telewizyjnych i festiwali muzycznych i filmowych.

2007 współpraca ze studiem Platige Image na stanowisku kompozytora obrazu.

2006 współpraca z Grzegorzem Jonkajtysem przy realizacji filmu animowanego „ARKA", jako grafik 3d przy tworzeniu wirtualnych scenografii.

2005 współpraca ze studiem Platige Image przy realizacji autorskiego filmu animowanego „Moloch".

2004 – 2006 współpraca z instytucjami, niezależnymi twórcami, firmami prywatnymi i telewizją TVN, jako freelancer na stanowisku projektanta, animatora, modelarza 3d.

Upowszechnienie dorobku.

2015 Sztuka na 6 Kino Ars, Kraków, PL

2013 aniMOS Małopolskie Ogrody Sztuki, Kraków, PL

2012 Play Poland Film Festival 2012 The Edge, Birmingham, UK. Play Poland Film Festival 2012 McDonald Library, Edinburgh, UK. Play Poland Film Festival 2012 Cafe 1001, London, UK. Play Poland Film Festival 2012 Sikorski Polish Club, Glasgow, UK. Poeci Kina Europejskiego Kino Żak, Klub Żak, Gdańsk PL. IV Kraków Summer Animation Days Rotunda Centrum Kultury, Kraków, PL. Spotkanie Podsumowań programu K latki po K latce projekcja filmu „Moloch". Ośrodek Kultury Im. C. K . Norwida Kino Sfinks, Kraków, PL

2010 Festiwal Filmów Po Godzinach Kinoteatr Uciecha, Kraków, PL

2009 Kraków Summer Animation Days Mały Rynek, Kraków, PL

2008 III Festiwal Zwiastunów Filmowych w Trzebnicy PL

2007 London International Animation Festiwal London, GB 5th Tehran International Animation Festival Cultural and Art Creative Center, Teheran, IR. Kinofest International Digital Film Festival Bucharest, RO. XIV Ogólnopolski Festiwal Sztuki Filmowej – Prowincjonalia Września, PL

2006 Animago Award 2006 Berlin, DE. Bilbao International Festival of Documentary and Short Film Bilbao, ES. View Fest 2006 Turyn, IT. Brussels International Festival of Fantastic Films Brussel, BE. III Międzynarodowy Festiwal Animacji ReAnimacja Charlie Cinema, Łódź, PL. AnimaBasauri International Animated Film Festival Bilbao, ES. Nemo Film Festival Paris, FR. Fantoche Film Festiwal Baden, CH. AniFest - International Festival of Animated Films Trzeboń, CZ. Budapest Short Film Festival Budapest, HU. Ischia Film Location Festival Ischia, IT. Fajr International Film Festival Teheran, IR. Titanic Budapest International Film Festival Budapest, HU. Seoul International Cartoon and Animation

Festival Seul, KR. Ecofilms - Rodos International Film and Visual Arts Festival Ateny, GR. Sagunt Shortfilm Festival Sagunto, ES

2005 The Gathering - 15th anniversary concert Projekcja autorskich filmów animowanych w trakcie jubileuszowego koncertu zespołu The Gathering, prezentowane prace: „Subway", „Marooned", Amsterdam, NL.

W ocenianym okresie doktorant eksponował swoje dzieła na pokazach i wystawach w wielu miejscach na świecie, dokumentacja zawiera spis dzieł, ich tytuły, miejsca prezentacji, miasta, państwa, nazwy festiwali, oraz daty ich trwania. Topografia pokazów jest rozległa, nieograniczająca się do Polski, czy krajów Europy, ale też innych kontynentów. Znajdujemy w niej rodzime festiwale, konkursy i pokazy w liczbie 10ciu, oraz 20 zagranicznych w miejscach: Amsterdam, Budapeszt, Ateny, Rodos, Seul, Teheran, Szwajcaria, Bilbao, Turyn, Bruksela, Berlin, Londyn, Bukareszt, Glasgow, Edynburg, Birmingham, Ischia, Trzeboń. Ten wymiar popularyzacji dorobku świadczy o międzynarodowej widoczności twórczości doktoranta oraz dają niezbędne w dzisiejszej sztuce doświadczenie ponadlokalnego kontekstu własnej twórczości.

Rozprawa doktorska pod tytułem *ANIMACJA ZMIENNEJ SPONTANICZNEJ -POSZUKIWANIE F O R M Y N AT U R A L N I E U K S Z TA Ł TOWA N E J.*
Tytuł dzieła artystycznego rozprawy *ARTEFAKTY – PROJEKCJA INTERAKTYWNA, STRUMIENIOWANIE – GRAFIKA CYFROWA.*

Rozmiar i jakość dorobku artystycznego.

Najpierw rzut oka na specjalność w ramach, której powstają dzieła animacji autorstwa Marcina Pazery dawniej (filmowej) dziś raczej wielomedialnej, ponieważ autor oprócz tradycyjnych cech audiowizualnych autor stosuje również system interaktywny.

Dzieło artystyczne składa się z dwu części, pierwsza to cykl interaktywnych projekcji, druga to zestaw grafik cyfrowych. Interaktywne projekcje składają się z czterech form abstrakcyjnych. *U podstaw projektu plastycznego leżą potrzeba i chęć znalezienia oraz stworzenia unikatowej faktury, konsystencji i kształtu obiektów, które powstały w procesie*

fuzji zarejestrowanych rzeczywistych procesów z proceduralną naturą przestrzeni wygenerowanej cyfrowo.

Poszukiwania polegają na przetwarzaniu cyfrowego i analogowego obrazu, doktorant posługuje się skryptem zawartym w używanej aplikacji, stosuje techniczne procedury pracy, programu do animacji trójwymiarowej, poszerzone o elementy *spontanicznej animacji* stworzonych, jako zmiennych numerycznych funkcji programu i funkcji.

W dziele animacji autor zastosował element interaktywny umożliwiający działania reciproque między widzem a obrazem wideo, która w sposób naturalny włącza percypujący podmiot (użytkownika), przemieniając widza w interaktora.

Drugą część dzieła artystycznego *Cykl Strumieniowanie*, to grafiki cyfrowe, jako *zapis stymulacji cyfrowych zmiennych, definiujących silnik wykorzystanego środowiska trójwymiarowego. Składające się na cykl prace stanowią autonomiczne dzieło, będące również swego rodzaju stenogramem, wizualną rejestracją procesu powstawania.*

Działo plastyczne w całości jest oryginalnym rozwiązaniem artystycznym zespolone z teoretycznym opisem autorskiej metody doktoranta umiejscowionej dobrze w obszarze mediów. Animacja, jako jedna z najpopularniejszych sztuk medialnych wywodząca się z dziedziny plastyki, łączy sztukę kinematograficzną z nowymi mediami ma, zatem, znaczący wpływ na ich rozwój, ale w aspekcie, jaki proponuje doktorant również ona korzysta z ich sposobów ujmowania świata w mediatyzowanej rzeczywistości realnej. Twórczość Pazery może być przykładem splatania technik medialnych nie tylko przez technologię, ale też wyobraźnię twórczo usposobioną do wykorzystywania aktualnego doświadczenia w historycznej już animacji.

Rozprawa teoretyczna nawiązuje do rozważań profesora naszej uczelni Andrzeja Pawłowskiego, dotyczących form naturalnie ukształtowanych. Jest to raczej trawestacja jego metody, dostosowująca ją do sytuacji w środowisku medialnym utworu animacji. *„Proces twórczy – bazujący w pewnym stopniu na improwizacji, podążaniu za narzędziem – kształtuje formę, której nieodłączną właściwością jest zdolność do samoregulacji w procesie powstawania, autokorekty, która powoduje, że kształt i struktura wynikają wprost z procesu i natury macierzystego środowiska.*(Pazera)

„Definiuję animację zmiennej spontanicznej, jako organiczną metodę pracy w czysto technicznym środowisku, która staje się odpowiednikiem gestu właściwego mediom

tradycyjnym, takim jak malarstwo czy rysunek. Sprawdzam, w jakim stopniu metoda ta wpływa na poszerzenie gramatyki języka cyfrowych wizualizacji".

Sama *zmienna spontaniczna*, jako metoda opisana w kontekście rozprawy, mieści w sobie gest ludzki oczywisty dla sztuk tradycyjnych, trudniej wyobrażalny w technice wideo, choć ku naszemu zaskoczeniu termin *gest wideo* w literaturze wideoartu jest używany, choć raczej, jako rodzaj przenośni o innym nieco znaczeniu. Oprócz twórczości własnej autor analizuje dzieła innych *„przedstawicieli sztuki"* cytuję…

„Analizuję dzieła wybranych przedstawicieli sztuki, dla których błąd, nieregularność narzędzia i tworzywa okazały się czynnikiem decydującym, a gest, przypadek i improwizacja – metodą wykorzystywaną w procesie kreacji". Cytaty te uściślają i przywołują przykłady praktyk artystycznych, przez co teza *zmiennej spontanicznej* staj się bardziej wiarygodna, bo *„…nie jest zmanierowanym kaprysem autora, a wypadkową pomiędzy jego intuicją a zapisem strumienia przepływu zmiennych definiujących granice jej kształtu oraz charakter ruchu i transformacji".* Mimo zbędnej zawiłości rozumiemy intencje autora, choć teraz nie wiemy jeszcze, co to jest przepływ zmiennych? Czy jest on podobny do *zmiennych niezależnych* znanych w psychologii, a więc cech osobowych w grupach porównawczych, czy może jedynie tak ujęte przez autora nakładanie spontanicznego działania na procesy programowane komputerowo? A może tylko podobną nazwą zjawiska i metody zastosowanej do sztuki animacji?

Kiedy rozważamy sensy encyklopedyczne spontaniczność rozumiemy ją, jako odruchowość, czy emocjonalność (1) umieszczając jednak jej sens w środowisku technicznym, przybierać on może inne znaczenia? Zatem, spontaniczny to chyba nie to samo, co, randkom w środowisku mediów komputera rozumiany, jako *przypadkowy*, w sensie opisu doktoranta również *„Randomizacja i automatyzacja procesów kreacji, wzbogacona o element spontanicznej improwizacji twórczej, bazującej na wykorzystaniu oraz uwypukleniu nieregularności wykorzystanego tworzywa i narzędzia, pozwoli uzyskać formę naturalnie ukształtowaną – formę mającą zdolność do samoregulacji, autokorekty, która powoduje, że sam proces kreacji tylko częściowo zdeterminowany jest przez artystę. W wyniku zastosowania metody animacji zmiennej spontanicznej rola autora sprowadza się raczej do określenia reguł i definiowania zmiennych biorących udział w procesie kształtowania formy, a uzyskana bryła w swej strukturze nosi znamiona warunków środowiska, w którym*

powstała". Pazera. Teraz napotykamy na improwizację i jej przejawy w środowisku technicznym (2).

Jak zatem improwizacja, jako nieprzewidywalne i nieprzygotowane gesty autora w trakcie tworzenia dzieła mają się do wyjaśnienia doktoranta *„W wyniku zastosowania metody animacji zmiennej spontanicznej rola autora sprowadza się raczej do określenia reguł i definiowania zmiennych biorących udział w procesie kształtowania formy..."*, które przecież trzeba najpierw przygotować i zaprogramować? Tłumaczy to inny cytat z rozprawy ujmujący randomizację, jako - świadome wprowadzenie przypadkowości.(3)

Autor uważa, że *„Najbardziej pociągające są zjawiska efemeryczne, których doświadczamy bezpośrednio. Stajemy się świadkami niepowtarzalnych procesów kształtowania się i przeobrażania form"*. Pazera. Cytując określenie *Philipa Galantera,* że *„Sztuka generatywna to każda praktyka artystyczna, w której obrębie artysta tworzy system opisany np. za pomocą języka naturalnego, programu komputerowego lub projektu maszyny, który posiada całkowitą lub częściową autonomię wpływającą na ostateczny kształt dzieła"* sugeruje, zapośredniczone działania autora w procesie tworzenia dzieła.

Interpretując autorskie nazwanie metody pozostawmy na chwilę logikę upraszczając zjawisko do konstatacji, że chodzi o to by programowana technika tworzenia była złączona ze spontanicznym, lub przypadkowym jedynie działaniem autora. Kształcenie w naszym kręgu kulturowym przyzwyczaja nas do myślenia, że to, co techniczne nie jest humanistyczne i powinno być równoważone przez coś nieokiełzanego, spontanicznego, niekontrolowanego. W tym duchu sztuka rozumiana jest, jako antyteza środowiska, jako wolność kierowana raczej na tory intuicji i niekrępowanej ekspresji niż analizy czy logiki. Pazera ujął to w język paranaukowy, (pomyślał, doktorat to stopień naukowy) i zaszczepił nam wirusa, który zmusza do refleksji, czy maszyny i programy komputerowe oraz ich aplikacje mogą działać spontanicznie realizując zaprogramowane zadania? Według autora działają stochastycznie i randomowo, wprowadzają innowacje formalne np. przez zaburzenia zaprogramowanej realizacji, bądź też przez specyficzny algorytm komputera pasożytujący na jakimś programie insertowo. Jeśli jednak nasza refleksja przybiera charakter zbliżony bardziej do artystycznego niż naukowego, widzimy jak przydatne jest w pisaniu o sztuce ogniskowanie w nazwie skomplikowanej złożoności metody i procesu tworzenia, co autor stara się wykazać w dyskursie słownym a unaocznić w zastosowaniu do form animowanych. Wówczas wskazanie i nazwanie zjawiska *zmiennej spontanicznej*, jest wydzieleniem go z innych sensów

encyklopedycznych i nadaniem nowego kontekstowego i autorskiego znaczenia oddziałującego jednak palimpsestowo na wyobraźnię odbiorcy. *Zmienna spontaniczna* widziana bardziej naukowo byłaby raczej określeniem działania użytkownika utworu interaktywnego, lub performansu medialnego, czyli form temporalnych, mniej, jako metoda tworzenia gotowego i skończonego autorsko utworu animacji. Jeśli jednak lekturę animacji wideo przystosować do środowiska cyfrowego lub sieciowego a dzieło to będzie korzystać z silników algorytmicznie modulujących strukturę, to zmieniać może częściowo zawartość zasysanych z lokalnych baz danych lub sieciowych. Taki przypadek byłby ukazaniem jak tradycyjna animacja budowana na podłożu zasad filmu animowanego korzystać może z nowych technologii nie tylko, jako narzędzia wytwarzania obrazów, ale też modalnego funkcjonowania w środowisku aktywnym, z którego „zasysa" dane i tworzy za każdym razem inną nieco zawartość i lekturę dzieła. W tym kontekście *zmienna* byłaby może nie dosłownie *spontaniczna,* ale losowo wybranym i zassanym np. found footag'em z innych dostępnych animacji lub filmów znajdujących się w bazach danych lub sieci. Wówczas jednak byłaby potrzebna redefinicja sztuki animacji, nie byłaby ona już jak do tej pory utworem skończonym przez artystę w niezmiennej ostatecznie formie w każdej kolejnej lekturze. Byłyby charakterystyczna dla paradygmatu cyberkultury interaktywnej, którego dzieła cechuje zmienność form wytwarzanych przez użytkownika w trakcie percepcji. Tego nie proponuje autor ani w tekście ani własnej praktyce artystycznej, ale przyszłość rozpoznajemy, jako kolejne skoki i zerwania z dotychczasową praktyką, a z nich właśnie wnioskujemy metodą kolejnych przybliżeń o kierunku rozwoju. W takim ujęciu oryginalność i przydatność koncepcji Pazery może mieć niebagatelne znaczenie dla przyszłości sztuki animacji zmieniającej się w środowisku mediów cyfrowych.

Definiuję animację zmiennej spontanicznej, jako organiczną metodę pracy w czysto technicznym środowisku, która staje się odpowiednikiem gestu właściwego mediom tradycyjnym, takim jak malarstwo czy rysunek". Pazera.

Oryginalność rozwiązania artystycznego jest oczywista, jeśli zważymy, że nowa metoda i jej efekty powstały na bazie praktyki artystycznej z wykorzystaniem nowych technologii zgodnie z ich paradygmatem. Już samo nazwanie i opisanie metody tworzenia animacji intencjonalnie nastawionej na cele sztuk pięknych, stawia autora w rzędzie artystów oryginalnych a dodatkowo zdolnych do refleksji niezbędnej w uczelni wyższej.

Na uwagę zasługują również osiągnięcia doktoranta w animacji użytkowej (aplikacyjnej), utworów reklamowych zlecanych przez różne podmioty. Praca na stanowisku dyrektora kreatywnego, animatora i projektanta, grafika opraw audycji telewizyjnych, kompozytora obrazu. Współpraca przy realizacjach filmowych, jako grafik 3D, wirtualnej scenografii, współzałożyciel „Studia Animacji i Postprodukcji Eternalmonkeys".

Działalność organizacyjna i dydaktyczna w uczelni sprawdzająca predyspozycje i umiejętności współdziałania i pracy ze studentami jest oceniana wysoko tak na Wydziale Intermediów jak i uczelni. W aktywnościach tych dostajemy obraz osoby doktoranta wszechstronnie rozwijającej swoje umiejętności i wiedzę nie tylko w obszarze sztuki. Umiejętności organizacyjne doktorant wykazał w komisjach senackich ds. Statutu i Regulaminów, ds. Wymiany z Zagranicą, jak też koordynator wydziałowy ds. programu Erasmus, a ostatnio w przygotowywaniu ankiety do kategoryzacji JN, Wydziału Intermediów.

Reasumując.

Wszystkie elementy rozprawy doktorskiej wymagane ustawowo od kandydatów do otrzymania stopnia doktora sztuki w dziedzinie plastyka, dyscyplinie sztuki piękne, specjalności intermedia oceniam wysoko, spełniają też wymogi ustawy o stopniach i tytułach. Dzieło artystyczne rozprawy jest oryginalnym osiągnięciem w sztuce animacji, towarzyszący mu opis oraz znajomość dyscypliny zawarte w dyskursie słownym (tekst) wskazuje na wysoki poziom teoretyczny oparty na praktyce artystycznej.

Gorąco rekomenduję Radzie Wydziału Rzeźby Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie przyznanie stopnia doktora sztuki mgr. Marcinowi Pazerze w dziedzinie *sztuki plastyczne* w dyscyplinie *sztuki piękne*, specjalności *intermedia.*

Przypisy.

(1) „Spontaniczny, «będący odruchową, nieprzemyślaną wcześniej reakcją na coś» lub też «reagujący odruchowo i emocjonalnie"» http://sjp.pwn.pl/sjp/spontaniczny;2576063

(2) „Improwizacja (literatura) Improwizacja - (z łac. improvisus - "nieprzewidywalny") - tworzenie dzieła bez przygotowania, zazwyczaj w obecności słuchaczy. Jest aktem niepowtarzalnym i spontanicznym. Improwizacyjne popisy były wielką atrakcją życia literackiego". https://pl.wikipedia.org/wiki/Improwizacja_(literatura)

(3) „Randomizacja (od ang. random – przypadek) – to losowe przydzielanie wartości zmiennej niezależnej (np. zabiegu lub postępowania eksperymentalnego) obiektom

badanym. W psychologii oznacza to losowe przydzielanie osób badanych do dwóch grup: eksperymentalnej i kontrolnej. Dzięki temu zyskujemy pewność, że osoby z tych grup różnią się tylko jedną jedyną właściwością – wartością zmiennej niezależnej, której wpływ badamy". http://charaktery.eu/slownik-psychologiczny/157

13.03.2017