

Prof. dr hab. Andrzej Pitrus
Instytut Sztuk Audiowizualnych
Uniwersytet Jagielloński

Recenzja rozprawy doktorskiej magistra Adama Andryśka zatytułowanej
**KINOSTALGIA I MEDIOFILIA JAKO FORMY
DOŚWIADCZENIA AUDIOWIZUALNEGO
W XXI WIEKU**

Przedstawiona do oceny rozprawa bardzo dobrze wpisuje się w moje niegdysiejsze, nieco już zakurzone zainteresowania badawcze. Jako młody akademik, być może rówieśnik magistra Adama Andryśka AD 2018, interesowałem się bardziej tym, co odbiorcy robią z kinem, niż nim samym. No... może to przesada, bo z zapalem oglądałem filmy, ale pisałem częściej nie o tych najbliższych mojemu sercu, lecz o tych, które miały w sobie szczególny potencjał, pozwalający publiczności odkrywać je po swojemu. Autor pracy doktorskiej idzie tą ścieżką, choć jego spostrzeżenia mają się oczywiście nijak do tego, co ja mogłem zaobserwować prawie trzydzieści lat temu. Inne są czasy, inne kino i inne jego konteksty.

Rozprawę Adama Andryśka postrzegam jako kolejny głos w dyskusji prowadzonej wcześniej między innymi w pracach Ryszarda Kluszczyńskiego

oraz Mirosława Filiciaka – także zainteresowanych tym, jak film funkcjonuje w kontekście mediów elektronicznych i co z tego wynika dla publiczności. Doktorant na szczęście mądrze korzysta z dorobku starszych kolegów. Niczego nie powieliła i konsekwentnie buduje własną narrację – zaznaczę od razu, że robi to bardzo zgrabnie, co sprawia, że pracę czyta się szybko i z wielkim zainteresowaniem.

Adam Andrysek zatytułował dzieło **KINOSTALGIA I MEDIOFILIA JAKO FORMY DOŚWIADCZENIA AUDIOWIZUALNEGO W XXI WIEKU**. Tytuł ten wydaje mi się do pewnego stopnia nieadekwatny, ale nie dlatego, że autor rozminął się z nim w rozprawie. Raczej z innego powodu: praca ma bowiem większe ambicje i wkracza poza fenomeny sygnalizowane w tytule, choć to one są w istocie w centrum całego wywodu.

Uprzedzając pozytywną konkluzję, od razu zaznaczam, że więcej będzie pochwał, niż uwag krytycznych, a i te ostatnie są jedynie propozycją do rozważenia na etapie przygotowywania dzieła do druku.

Największym walorem rozprawy jest zapewne jej błyskotliwość. Często zdarza się, że lektura nawet dobrych prac jest prawdziwą drogą przez mękę. Młodzi autorzy lubią bowiem czasem prężyć intelektualne muskuły, by w konsekwencji utopić czytelnika w niestrawnej zupie przyprawionej tysiącem przypisów i ponurym naukowym żargonem. W rozprawie magistra Adama Andryska przypisów nie brakuje, ale zwykle nie odnosi się wrażenia, że powołuje się on na prace poprzedników bez powodu. Cytaty są zazwyczaj świetnie wplecione w jego własną opowieść o przygodach kina w świecie najnowszych technologii. Raz tylko zadrzałem, gdy autor sięgnął po definicję kina interaktywnego zaczerpniętą ze słownika Marka Hendrykowskiego – autora wielce wszechstronnego, piszącego z równym zapałem o historii kina polskiego, modzie i internecie – bo wydaje mi się, że cytat ten niczemu w

istocie nie służy, a jego autor nie wprowadza do rozumienia terminu niczego nowego i własnego. Kiedy indziej cytowany jest Rafał Syska – autor jakże zacny, ale tu przywołany za sprawą publicystycznego artykułu, w którym także nie odkryto żadnego nowego filmo- i medioznawczego kontynentu. Podsumowując ten wątek: warto zwrócić uwagę na dobór źródeł. Z całym szacunkiem dla cytowanych autorów – przywoływane powinny być jedynie te teksty, które faktycznie wnoszą coś oryginalnego, a nie jedynie porządkują stan wiedzy, czy też opierają się na zdroworozsądkowym, do pewnego stopnia pozbawionym autorskiego wymiaru, rozumieniu problemu. To jednak drobiazgi. Zasadniczo literatura dobrana jest dobrze i sprawnie wykorzystana. Autor nie zawsze kłania się autorytetom i chętnie demonstruje własne zdanie. Słusznie!

Oczywiście każdy recenzent mógłby wskazać lekturowe braki, lub raczej „alternatywy”. Ja zastąpiłbym poznańskiego profesora-erudyte propozycjami klasyka – Francesco Casetti'ego, który w „The Lumière Galaxy” podejmuje problematykę poniekąd bliską doktorantowi. Pozostając teoretykiem kina rozwija tam propozycje z „The Eye of the Century”, dostrzegając to, co jest także jedną z głównych tez doktoranta. Kino choć nie umarło, jak przewidywano jeszcze kilkadziesiąt lat temu, jest dzisiaj czymś nowym i niejednokrotnie traci swój klasyczny charakter obywając się bez taśmy światłoczułej, a nawet sali kinowej. Filmy oglądamy dzisiaj bowiem na dziesiątki sposobów – niektóre z nich podsuwają nam medialne korporacje, inne wynalezione zostały przez widzów, dążących niezmiennie do subwersywnych strategii odbioru. Prawda. Casetti jednak idzie dalej i stara się wyjaśnić konsekwencje tych przemian. I tu widzę pewien pomost między rozważaniami doktoranta, a moimi dawnymi fascynacjami. Zmieniają się technologie, a co za tym idzie także możliwości kontaktu z mediami, ale

potrzeby publiczności na pewnym fundamentalnym poziomie pozostają niezmienione.

Wielką zaletą rozprawy jest to, że jest po prostu ciekawa. Ja sam zetknąłem się ze zdecydowaną większością opisywanych tu zjawisk, a i tak czytałem z wielkim zaangażowaniem. Umiem sobie tym bardziej wyobrazić czytelnika, dla którego opisywane fenomeny są czymś nowym. Dla kogoś takiego rozprawa może mieć prawdziwie rewelacyjny charakter, tym bardziej że Adam Andrysek potrafi pisać o nowych technologiach w sposób bardzo przystępny. Jego wyjaśnienia są precyzyjne, a jednocześnie plastyczne. Pozwalają bez trudu wyobrazić sobie, na jakich zasadach działa prezentowana w danym momencie technologia.

Poziom całości jest wyrównany. Czasem podczas lektury prac doktorskich zdarza się, że końcówka zawodzi czytelnicze oczekiwania, bo dzieło powstawało „rzutem na taśmę”. Tu niczego takiego nie zauważyłem, choć oczywiście mam swoje ulubione fragmenty. Nie zamierzam oczywiście streszczać pracy, co uczyni moją recenzję bardziej zwięzłą i oszczędzi czas komisji, ale pozwolę sobie wyróżnić część poświęconą problematyce VR. To chyba największa fascynacja autora. Temat zna świetnie i bardzo barwnie opowiada o nowinkach stale rozwijającej się technologii. Ważne jest też to, że prezentowane rozwiązania zna najczęściej z bezpośredniego, osobistego doświadczenia. Podkreślam raz jeszcze: w rozprawie nie ma fragmentów ewidentnie słabych. Część poświęcona wirtualnej rzeczywistości błyszczy jednak moim zdaniem najjaśniej.

Kilka uwag o metodologii. Tu można wyobrazić sobie dwa podejścia. Znam z imienia i nazwiska recenzentów, którym rozprawa nie spodobałaby się, bo nie dostrzegliby w niej jasnej i jednoznacznej deklaracji metodologicznej. Ja jednak osiwiłem już na tyle, żeby uświadomić sobie, że metodologii należy

używać w sposób mądry – trzeba je znać, ale czynić z nich narzędzie, a nie materiał, z którego zostaną wykonane kraty w oknie naukowego więzienia. Nie wiem, na ile doktorant – zakładam, że sporo młodszy od recenzenta – podziela mój pogląd, ale rozprawa jest moim zdaniem napisana „bez kompleksów”. Jest – pod względem doboru autorytetów – nieco eklektyczna, ale w pewnym sensie wymusza to sam temat. Problematyka podejmowana przez Adama Andryśka jest bowiem sama w sobie taka – i to pod każdym względem. Hybrydowe są technologie wykorzystywane w analizowanych tu filmach, grach i innych tekstach. Hybrydowe są także warunki odbioru. Co więcej jeden tekst może funkcjonować w tak wielu różnych wymiarach, że warto zacząć się zastanawiać, czy w ogóle istnieje. Może nie i powinniśmy badać jedynie jego ulotne formy manifestowania się w kontakcie z odbiorcą, czy raczej interaktantem.

Podoba mi się także sposób poprowadzenia wywodu. Jest logiczny, a jednocześnie autor nie każe czytelnikowi czekać na najbardziej smakowite kąski. Narracja prowadzona jest symultanicznie. Choć tak zwany „stan badań” jest autorowi znany i wielokrotnie przekonujemy się o jego odczuciu, dowiadujemy się o tym w ciągu całego przebiegu lektury.

Imponujący jest dobór prac analizowanych i interpretowanych przez autora w niezbyt obszernej rozprawie (To moim zdaniem zaleta, a nie wada. Sam walczę czasem z doktorantami próbującymi napisać nową „Wojnę i pokój”. Niestety czasem mało skutecznie.). Pragnę także pochwalić umiejętność syntezy – fragmenty analityczno-interpretacyjne są celne i choć przykładów jest dużo, nie odnosi się wrażenia natłoku. Autor sięga oczywiście przede wszystkim po realizacje zagraniczne, ale – co także godne uznania – zauważa, że i w Polsce dzieją się rzeczy ciekawe, a rodzimi artyści z chęcią sięgają po rozwiązania rozszerzające na różne sposoby doświadczenie kina.

Podoba mi się także wieloaspektowość ukazania relacji między filmem a nowszymi mediami. Te ostatnie nie są bowiem jedynie kolejnym krokiem w ewolucji ruchomych obrazów. Film jest fenomenem nadal żywym, który może zarówno problematyzować i ukazywać rozwój mediów elektronicznych, jak również stawać się ich częścią – na przykład w serwisach streamingowych, czy – co jeszcze bardziej ekscytujące – w wirtualnych salach kinowych: najbardziej podobała mi się ta, która pozwala oglądać filmy na prowizorycznym ekranie ustawionym na powierzchni Księżyca.

Niezwykle cenne są także fragmenty poświęcone grom wideo. Autor pisze o kilku cenionych przeze mnie tytułach – między innymi „Heavy Rain”, „Uncharted” i „The Last of Us”, ale także o realizacjach jeszcze mi nie znanych (lub znanych jedynie ze słyszenia, a nie z doświadczenia gracza). Wiele z omówionych przez Adama Andryśka pozycji to w istocie interaktywne filmy, które mogą – jak sędzę – zafascynować również kinomanów o bardziej „klasycznych” gustach.

Pochwały, pochwały, pochwały... autor rozprawy zapewne na nie zasługuje. Na koniec jednak chciałbym zasugerować pewne wzbogacenie repertuaru omawianych prac. Zabrakło mi tu – jeśli to w ogóle stwierdzenie na miejscu – materiału wywiedzionego ze sztuki nowych mediów. Oczywiście autor nie pomija tej sfery całkowitym milczeniem, zwłaszcza że ostatnio granice między komercyjnymi projektami, a realizacjami artystycznymi stają coraz bardziej płynne. Wrażenie niedosytu jednak pozostaje, choć być może wynika to z mojego osobistego „skrzywienia zawodowego”.

Moim zdaniem na uwzględnienie w pracy zasługują dwa fenomeny ze świata sztuki mediów (bardzo szeroko rozumianej). Pierwszy z nich to brytyjska grupa Blast Theory, będącą obecnie jednym z najciekawszych zjawisk z

pogranicza kina, gier, teatru i paru innych dziedzin. Artyści w niej działający posługują się między innymi uwzględnianą przez Adama Andryśka technologią ARG. Ale nie tylko. Choć w zakresie Alternate Reality Games są pionierami, mają w dorobku także realizacje wykraczające poza tę formułę, a doskonale mieszczące się w obszarze interesującym doktoranta. Na wyróżnienie zasługuje zapewne *projekt I'd Hide You* (2012) prezentowany dwukrotnie w ramach Sheffield Doc/Fest – w 2013 i 2014 roku. Realizacja ta nie tylko jest próbą stworzenia innowacyjnego modelu interaktywnego filmu z wykorzystaniem streamingu na żywo, ale także przynosi ciekawy komentarz na temat relacji graczy i używanych przez nich awatarów. W *I'd Hide You* gracze uczestniczący w rozgrywce on-line wcielają się w postaci istniejące naprawdę, kierując działaniami aktorów wyposażonych w kamery przekazujące na żywo obraz z miejskiej przestrzeni, w jakiej się poruszają. Podobna technologia została użyta w *My Neck of the Woods* (2013) – interaktywnej transmisji z ulic Manchesteru. Pomysłowość twórców z Blast Theory nie ma zresztą chyba granic i praktycznie niemal każda ich realizacja byłaby smakowitym kąskiem dla badacza kinostalogii i mediofilii.

Drugim zjawiskiem, które polecam uwadze doktoranta jest twórczość niemieckiego zespołu Rimini Protokoll. Grupa ta jest najczęściej klasyfikowana jako trupa teatralna (tak też początkowo przyporządkowywano Blast Theory), ale w istocie wiele ich projektów to prace z obszaru „alternatywnego kina”, wymagające równie alternatywnych form odbioru.

Mam nadzieję, że moje propozycje zaintrygują pana magistra Adama Andryśka. Na koniec pozostaje mi tylko wyraźnie stwierdzić, że jego rozprawa spełnia wymagania stawiane pracom doktorskim. Wnoszę zatem o dopuszczenie doktoranta do dalszych etapów przewodu.

