



Dr hab. Jan Stasierko prof. DSW
Dolnośląska Szkoła Wyższa
we Wrocławiu

Wrocław, 26.02.18

Recenzja rozprawy doktorskiej magistra Adama Andryśka pt. „Kinostalgia i mediofilia jako formy doświadczenia wizualnego w XXI wieku”

Rozprawa doktorska magistra Adama Andryśka została poświęcona tematyce bardzo aktualnej i istotnej z punktu widzenia analiz współczesnej przestrzeni audiowizualnej i dotyczy dwóch powszechnych sposobów doświadczania analogowych i cyfrowych form medialnych w tym rozumianego w sposób wieloaspektowy kina. Już samo posłużenie się pojęciami *kinostalgii* i *mediofilii* czyni pracę wartościową, ponieważ źródła na temat tych kategorii w literaturze przedmiotu są bardzo skąpe. Obie formy doświadczenia wizualnego zasługują zatem na teoretyczny i pogłębiony namysł, którego autor w pełni dokonał.

Praca składa się z trzech rozbudowanych rozdziałów poprzedzonych, umieszczoną we wstępie, pogłębioną analizą definicyjną kluczowych dla pracy pojęć.

We wprowadzeniu autor zawarł dyskusję nad najistotniejszymi dla pracy kategoriami *kina*, *kinostalgii*, *medium* i *mediofilii*. Zbudowane zarówno na bazie źródeł, jak i własnej refleksji definicje tych terminów są przekonujące. Autor słusznie wskazuje na problemy definicyjne współczesnego kina i zwraca uwagę na to, iż nie musi ono być jedynie przestrzenią materialną, ale może mieć także swoje różnorodne i ciekawe oblicza, prezentowane w kolejnych częściach pracy. Istotną rolę w tym miejscu wywodu zajmuje także definicja *odbioru kinowego*, która pozwala skuteczniej analizować różnorodne graniczne przypadki kina związane z rozwojem technologii mobilnych, VR i interaktywnych form narracyjnych. W wypadku *kinostalgii* autor sytuuje to pojęcie w kontekście nieustających pytań o ontologię i tożsamość kina oraz na tle pojęć *nostalgii*, *kinofilii* i *kinomanii*. Ciekawe jest również osadzenie *kinostalgii* w perspektywie erotyzmu kina, do czego odniosę się jeszcze w dalszej części recenzji. W następnym fragmencie wprowadzenia Autor rozważa cechy definicyjne *medium*, z uwagi na fakt, że przedmiotem jego zainteresowań jest także *mediofilia*. W tej części zbudowana zostaje operacyjna definicja *medium* bazująca głównie na refleksji Henry'ego Jenkinsa. Autor odróżnia również we właściwy sposób *medium* od *technologii przekazu*, krytycznie odnosi się także do uproszczonych definicji *nowych mediów* (np. u Levinsona). Fragment ten prowokuje jednak pewne pytania, które zadam w dalszej części recenzji. Po dyskusji na temat definicji *medium* autor przechodzi do rozważań nad pojęciem *mediofilii*. Tu również, jak wskazuje Autor, podobnie jak w wypadku *kinostalgii*, nie ma zbyt wielu naukowych definicji pojęcia, a termin ten najczęściej używany jest intuicyjnie. Tym większą więc dostrzegam wartość dysertacji doktorskiej, nadaje ona bowiem temu pojęciu terminologiczny porządek. Warto również podkreślić, że Autor nie przeciwstawia sobie ostro obu istotnych dla niego kategorii (*kinostalgii* i *mediofilii*), ale pokazuje w dalszej części wywodu przecinanie się i uzupełnianie tych doświadczeń, a czasem wręcz ich „symbiotyczne” współistnienie.



Pierwszy rozdział pracy jest z kolei ciekawym omówieniem wybranych przejawów kinostalgii i mediofilii skoncentrowanych na nowych formach przestrzeni kinowej wywołujących się we współczesnym zróżnicowanym technologicznie i „platformowo” pejzażu audiowizualnym. W tym miejscu znalazły się na początku wyczerpujące omówienia zagrożeń, jakie czekają kino ze strony innych, nowych platform dystrybucji filmu. Autor dokonał skrupulatnego przeglądu raportów ekonomicznych pokazujących, jak te nowe formy dotarcia do widzów wpływają na kinową frekwencję, interesująco prezentuje także nowe praktyki korzystania z produkcji filmowych związane z tzw. kulturą abonamentu. Kolejnym wyzwaniem dla tradycyjnego odbioru dzieła filmowego prezentowanym przez Autora są różnorodne praktyki uczestnictwa, które pozwalają na bardzo aktywny wpływ odbiorców filmu na kształt dzieła. Jest to możliwe dzięki rozwojowi mediów społecznościowych (m.in. takich serwisów jak Reddit). Autor w kontekście pojęcia *kina 3.0* i teorii transmedialności Jenkinsa zajmująco prezentuje studia przypadków związane z wpływem widzów-prosumentów na kształt popularnych seriali, takich jak „The Lost” czy „Westworld”. Atutem tego fragmentu jest ukazanie, w jaki sposób przykłady te wpisują się kontekst medio- i kinofilii, a także na czym polega zmiana filozofii budowania warstwy narracyjnej dzieł filmowych wymuszona aktywnością widzów (a raczej „viewerów”). Kolejne z wyzwań dla kina analizowanych przez Autora wiąże się z rozwojem multitaskingu i multiscreeningu. Fragment ten opisuje formy zakłócania ciągłości odbioru kinowego przez zdolność widzów do równoczesnego operowania smartfonami. Autor w tym miejscu podaje ciekawe przykłady aplikacji mobilnych posiadających praktyczne funkcjonalności przydatne podczas seansu, umiejętnie również kreśli dynamikę między ekranem smartfona i ekranem kinowym, która bywała wykorzystywana także w kreatywnych działaniach marketingowych podejmowanych podczas seansów. Ostatni fragment rozdziału pierwszego poświęcony został kolejnemu przykładowi mediofilii związanej z renesansem kinowej stereoskopii. Autor rozpoczyna od historycznych przykładów debiutu tej technologii w kinie, by następnie przejść do współczesnych mistrzowskich przykładów budowania takich efektów dla wybranych dzieł filmowych, np. „Avatar”, „Hugo i jego wynalazek” czy „Pina”. Wywód kończy się dyskusją nad technologicznymi i warsztatowymi aspektami budowania stereoskopowej głębi w kinie oraz diagnozą kryzysu tej technologii.

Drugi równie obszerny i wyczerpujący rozdział pracy poświęcony został kinowym wcieleniom rzeczywistości wirtualnej, ujmowanym jako kolejny przykład mediofilii. Rozdział rozpoczyna się rozbudowaną refleksją terminologiczną nad pojęciem *rzeczywistości wirtualnej*. Autor z racji tematu pracy skupia się bardziej na tych definicjach, które pozwolą mu wypracować własną jej wersję. Ma ona charakter operacyjny i nastawiona jest na technologiczne aspekty zjawiska. Ważną rolę odgrywają dla Autora także wyjaśnienia dotyczące *immersji* i *teleobecności*. Przechodzi on następnie do rozważań nad interaktywnością współczesnych dzieł filmowych. Obszerną część rozdziału zajmuje następnie omówienie wirtualnych sal kinowych dostępnych za pośrednictwem urządzeń VR. Autor z wielką uwagą analizuje różnice między tradycyjną przestrzenią kina, a jej wirtualnym wcieleniem, skupiając się zarówno na warstwie wizualnej, jak i dźwiękowej. Wskazuje także na specyfikę odbioru dzieł filmowych w takim otoczeniu. Podrozdział „Wirtualna rzeczywistość w kinie” poświęcony jest z kolei próbom włączania technologii VR do seansów w kinach tradycyjnych. Autor w tym miejscu skupia się na wykazaniu, jakie warunki architektoniczne i technologiczne muszą się pojawić, by odbiór przekazów wirtualnych odbywał się w komfortowych warunkach i pozwalał na pełną ich recepcję. Autor wskazuje także, że właściwie seanse takie nie spełniają warunków definicyjnych kina, ponieważ m.in. izolują odbiorców od siebie, ale omawia również próby niwelowania tej izolacji. Rozdział kończy



się analizą architektury obiektów, w których model kinowy wykorzystywany jest do oferowania materiałów VR. Kolejny fragment poświęca Autor *kinu wirtualnej rzeczywistości*. Pod tym terminem kryją się produkcje m.in. Oculus Story Studio, które pretendują do miana nowych dzieł audiowizualnych dedykowanych headsetom VR. Znalazły się tu ważne ustalenia związane z estetyką i warsztatem budowania tego typu dzieł.

Ostatni rozdział dysertacji poświęcony został dziełom audiowizualnym sytuującym się poza kinem. Pojawiają się tutaj przykłady takich dzieł, jak „Mosaic” Stevena Soderbergha sytuujące się między różnorodnymi platformami medialnymi i stanowiących przykład mozaikowego konstruowania narracji oraz „Late shift” określany jako pierwszy interaktywny film kinowy. Przykłady te Autor analizuje jako dzieła z pogranicza filmu, ale także jako przykłady symbiozy kinostalgii i mediofilii. Kolejne analizowane produkcje pochodzą z pola gier komputerowych oraz interaktywnych przekazów reklamowych, a także alternate reality games. We wszystkich tych przykładach pojawiają się innowacyjne formy interaktywności oraz społecznościowe możliwości wpływania na kształt fabuły. Autor pokazuje, że w wielu z tych dzieł pojawiają się warunki do odbioru kinowego i specyficzny rodzaj „filmowości”, które są postrzegane jako istotne walory doceniane przez odbiorców.

Ciekawe wątki prezentowane w dysertacji podsumowuje udane zakończenie, w którym Autor znajduje doskonałą metaforę, a raczej alegorię dla analizowanych przez niego doświadczeń kinostalgii i mediofilii. Jest nią dla mgra Andryśka wirtualna postać Joi, partnerka replikanta K głównego bohatera najnowszego filmu „Blade Runner 2049”.

Wskazując na najważniejsze osiągnięcia Autora, warto stwierdzić, że potrafi on w pracy precyzyjnie omówić najistotniejsze wykładniki pojęć *kinostalgii* i *mediofilii*. W udany sposób pokazuje ich nieustanną dynamikę we współczesnych technologicznych formach kina. Potrafi w bardzo wielostronny sposób opisać nowe formy kinowej audiowizualności, które nie doczekały się jeszcze wyczerpujących kulturoznawczych analiz, takie jak kino stereoskopowe, cinematic VR, kina 5d, interaktywne i intermedialne dzieła filmowe. Interpretacje współczesnych kinowych trendów technologicznych prowadzone są z uwzględnieniem zróżnicowanych źródeł branżowych, ekonomicznych, medioznawczych, psychologicznych i kulturoznawczych. Dysertacja jest świadectwem pasji badawczej, widać, że Autor sam jest mediofilem, a jednocześnie potrafi jako widz poddać się kinostalgii. Wywód jest precyzyjny, a jednocześnie czyta się dysertację z wielką poznawczą przyjemnością. Autor potrafił narzucić sobie rygor naukowy, umiejętnie wypracowuje definicje istotnych pojęć, buduje warsztat analityczny, który pozwala mu na skuteczną ocenę walorów i mankamentów analizowanych form audiowizualnych, a także typów i warunków ich odbioru.

Chciałbym teraz przejść do kilku uwag i pytań, które nie wynikają z wyraźnych mankamentów i niedostatków dysertacji, bowiem jej niewątpliwe walory zostały już pokazane, ale winny być traktowane jako pewne sugestie do uwzględnienia w przyszłej publikacji pracy, na co niewątpliwie ona zasługuje.

We wprowadzeniu (na stronach 22-23) oraz w innych miejscach dysertacji Autor sygnalizuje obecność erotyzmu i zmysłowości w kontakcie widza z kinem. Warto byłoby odnieść się w tym punkcie także do bardzo ciekawej, a jednocześnie dosyć znanej w badaniach anglosaskich koncepcji kinoseksualności (cinesexuality) Patrici MacCormack. Pokazuje ona kino jako erotycznego kochanka widza również w perspektywie technologicznej, która jest dla mgra Andryśka w wielu miejscach istotna.



W części wstępnej Autor określa cezurę czasową podjętej refleksji nad badanymi zjawiskami na XXI wiek. Sądzę że fragment ten wymaga dodatkowego namysłu i opisu, ponieważ niewystarczająco został zarysowany początek opisywanych przemian doświadczeń audiowizualnych. Zacytowany fragment „Historii myśli filmowej” Alicji Helman i Jacka Ostaszewskiego poświęcony periodyzacji sposobów uprawiania teorii filmu nie do końca ten wybór legitymizuje. Może autor ma ochotę łączyć początki badanych zjawisk z rewolucją Web 2.0? A może chodzi o moment upowszechnienia technologii mobilnych, a może wreszcie o początek formułowania teorii nowych mediów? Należałoby dookreślić motywy wyboru omawianej cezury, zwłaszcza że tak naprawdę większość z prezentowanych w pracy przykładów technologii i typów odbioru dzieł filmowych pochodzi z okresu nieco późniejszego niż początek XXI wieku.

W części, w której Autor definiuje podstawowe dla badań pojęcia, mam pewne zastrzeżenia do fragmentu poświęconego definicji *medium*. Wydaje się, że fragment ten ogranicza się jedynie do kilku podstawowych koncepcji (MacLuhana, Jenkinsa, Levinsona), gdy tymczasem pojawiło się w ostatnim czasie sporo nowych koncepcji medium, które mogą wnieść ciekawe wątki do Analiz autora. Odnoszą się one np. do materialności medium w pracach Jussiego Parikki („Owady i media”, Księgarnia Akademicka 2017), czy w tomie zbiorowym „Media Matter. The Materiality of Media, Matter as Medium” pod red. Berndta Herzogenratha (Bloomsbury 2015).

Proszę zwrócić uwagę, że nawet tak przydatne dla Autora obserwacje Henry’ego Jenkinsa nie muszą ograniczać się jedynie do klasycznej już pozycji, jaką jest jego „Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów” (Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne 2006). Teoria transmedialności wyewoluowała przecież nieco w kierunku koncepcji *spreadable media*, zawartej w wydanej pod redakcją Henry’ego Jenkinsa, Sama Forda i Joshua’y Greena książce pod tym samym tytułem (NYU Press 2013).

Być może przydatna dla Autora byłaby również koncepcja *protokołów wspierających* stanowiąca część teorii nowych mediów wypracowana przez Lisę Gitelman w monografii „Always Already New” (MIT Press 2006). Autorka oprócz prezentacji bardzo ciekawego rozumienia kategorii medium, definiuje także protokoły jako zestawy norm i reguł używania danego medium w konkretnym miejscu i czasie. Wydaje się więc, że jest to więc dodatkowy i przydatny element definicyjny obok tych, które mgr Andrysek pozyskał z innych źródeł (pojęcia *platformy medialnej*, *technologii przekazu* itd.). Oczywiście Autor ma prawo do selekcji definicji, które okażą się najbardziej przydatne dla jego wyводу, ale warto także wskazać na istnienie bogatej refleksji teoretycznej i silnej dyskusji naukowej na ten temat. Z drugiej strony warto sięgnąć do koncepcji, które bezpośrednio przepracowują relację pomiędzy tradycyjnie rozumianym filmem a nowymi mediami i akcentują to, że kino znalazło się w „fazie przejścia”. Polecam w związku z tym autorowi książkę D.N. Rodowicka „The Virtual Life of Film” (Harvard University Press 2007) oraz Nicholasa Rombesa „Cinema in Digital Age” (Wall Flower Press 2009).

Podobne sugestie chciałbym skierować do Autora w odniesieniu do dalszych fragmentów dysertacji poświęconych definicjom rzeczywistości wirtualnej, ponieważ tam również brakuje mi nieco aktualniejszych podejść do VR. Niektóre z prezentowanych teorii są już dosyć leciwe, w związku z tym podobnie sugerowałbym sięgnięcie do nowszych źródeł, np. do tomu autorstwa Philippe’a Fuchsa „Virtual Reality Headsets - A Theoretical and Pragmatic Approach” (CRC Press, 2017), w którym mgr Andrysek znajdzie kolejną ciekawą dyskusję nad pojęciem rzeczywistości wirtualnej z uwzględnieniem



różnorodnych typów jej definicji. Sama książka skoncentrowana jest na headsetach VR, co również może okazać się dla autora istotne.

Jeśli szukać kolejnych świeższych koncepcji, które mogłyby wzbogacić wywód Autora, warto rozważyć także uaktualnienie wątków związanych z kinem interaktywnym. Mgr Andrysek powołuje się na starszą z prac prof. Kluszczyńskiego „Film, video, multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej” (Instytut Kultury, 1999), gdy tymczasem autor ten dokonuje aktualizacji wiedzy na temat omawianej nowej odmiany kina w późniejszym tekście „Kino interaktywne – porządkowanie pola” (w tomie „Paradygmaty współczesnego kina”, red. R.W. Kluszczyński, T. Kłys, N. Korczarowska-Różycka, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, 2015). Z kolei jego artykuł „Paradygmat sztuk nowych mediów” („Kwartalnik Filmowy” nr 85, 2014), może okazać się przydatny w perspektywie poszukiwania definicji *nowych mediów*, od której autor rozpoczyna dysertację.

Myślę, że w kontekście analizy przestrzeni kina modyfikowanej nowymi technologiami warto również sięgnąć do artykułu Tomasza Żaglewskiego „Kultura postkinowa, czyli widz w dobie multipleksów”, (Panoptikum nr 11 (18), 26-41, 2012). Jeśli chodzi o nową wizję sali kinowej pokazywaną przez Autora na przykładzie IMAX VR Center chciałbym zwrócić również uwagę Autora na to, że różnorodne formy przestrzeni VR zaczynają również być budowane w Polsce, czego przykładem są hale Magic VR otwarte w tej chwili we Wrocławiu, Poznaniu i Białymstoku. Może byłyby one warte analizy.

Żałuję, że nieco po macoszemu zostało potraktowane zjawisko kina 5d, które ma w tej chwili genialną tradycję przede wszystkim w Stanach Zjednoczonych, a ściślej w parkach rozrywki Disneya i Universalu na Florydzie i w Kalifornii i pełne jest kolejnych fascynujących przykładów, a także dysponujące swoją zupełnie odrębną estetyką.

Wart poszerzenia jest również podrozdział poświęcony zasadom tworzenia realizowanych dla środowiska rzeczywistości wirtualnej filmów. Na tyle różnią się one od tradycyjnych dzieł filmowych, że przez jedno ze studiów zajmujących się tworzeniem takich treści, Oculus Story Studio, nazywane są „historiami”. Autor przytacza w tym miejscu reguły warsztatu realizacyjnego takich materiałów wypracowane przez Studio Oculus. Kodyfikacja tych zasad nie odbywa się jednak tylko przez to przedsiębiorstwo. Zwracam uwagę, że pojawiło się ostatnio kilka książek, które szerzej traktują o estetyce i specyfice realizacji filmów VR, żeby wymienić choćby: „Virtual Reality Filmmaking: Techniques & Best Practices for VR Filmmakers” (Focal Press, 2017) autorstwa Celine Tricart oraz „Storytelling for Virtual Reality: Methods and Principles for Crafting Immersive Narratives” (Focal Press, 2017) Johna Buchera.

Pośród analizowanych przez Autora dzieł i gatunków filmowych dedykowanych headsetom VR uwzględniłbym również nowatorską, nominowaną w tym roku do Oscara krótkometrażową animację „Pearl”. Nie uciekałbym również od analizy wykorzystujących rzeczywistość wirtualną filmów pornograficznych. Są one bowiem jednym z charakterystycznych dowodów, że odbiorców treści erotycznych można uznawać za specyficznych, wykorzystujących technologię do osiągnięcia satysfakcji seksualnej, mediofilów.

Wracając do definiowanych we wprowadzeniu terminów *kinostalgii* i *mediofilii*, chciałbym również prosić Autora, jako przyszły czytelnik jego książki, o podjęcie próby typologizacji w kontekście tych terminów. Brakowałby uporządkowania rodzajów, zakresów czy poziomów kinostalgii i mediofilii, można skupić się także na specyfice obu doświadczeń wizualnych w perspektywie genologii filmu itd.



Z ciekawości chciałbym Autorowi zadać również na koniec kilka pytań. Pierwsze z nich to pytanie o to, jak w kontekście mediofilii mgr Andrysek tłumaczyłby popularność różnorodnych materiałów typu *making of* i *behind the scenes*. Interesowałaby mnie również odpowiedź na pytanie, jak Autor określałby relacje pomiędzy rzeczywistością wirtualną a tzw. *mixed i augmented reality* w kontekście nowych oblicz kina badanych w dysertacji. I wreszcie ostatnie pytanie: czy zdaniem Autora oglądanie widowisk e-sportowych pasowałoby do kategorii „odbioru kinowego”?

Podsumowując: uważam, że dysertacja doktorska mgra Adama Andryśki z pewnością spełnia kryteria stawiane tego typu pracom. Autor wykazał się samodzielnością myślenia i dojrzałością badawczą. Stworzył rzetelne opracowanie bardzo aktualnego tematu, jakim są przemiany technologiczne kina i ich kulturowe konsekwencje. W efekcie rozprawa doktorska magistra Adama Andryśki „Kinostalgia i mediofilia jako formy doświadczenia audiowizualnego w XXI wieku” spełnia wszelkie warunki, określone w art. 13.1. ustawy z dnia 14 marca 2003 r. „O stopniach naukowych i tytule naukowym oraz o stopniach i tytule w zakresie sztuki”, ponieważ stanowi oryginalne rozwiązanie problemu naukowego, a jej Autor wykazał się w dysertacji odpowiednią ogólną wiedzą teoretyczną z zakresu nauk o kulturze, a także umiejętnością samodzielnego prowadzenia pracy naukowej.

Dr hab. Jan Stasieński Prof. DSW