

**DR HAB. EDYTA MAŚSIOR / PROFESOR**  
UCZELNI Akademia Sztuk Pięknych im. Jana  
Matejki w Krakowie / Wydział Grafiki /  
Minjiang University, Fuzhou, Chiny /  
International Digital Economy College

Fuzhou, Chiny, dn. 4 listopad 2024 r.

## R E C E N Z J A

DOROBKU ARTYSTYCZNEGO, DYDAKTYCZNEGO I ORGANIZACYJNEGO **DOKTOR WIOLETTY SOWY** (ZATRUDNIONEJ NA WYDZIALE SZTUKI W INSTYTUCIE SZTUKI I DESIGNU UNIWERSYTETU KOMISJI EDUKACJI NARODOWEJ W KRAKOWIE), SPORZĄDZONA W ZWIĄZKU Z POSTĘPOWANIEM HABILITACYJNYM W W. KANDYDATKI W DZIEDZINIE SZTUKI W DYSCYPLINIE SZTUKI PŁASTYCZNE I KONSERWACJA DZIEŁ SZTUKI, WSZCZĘTYM W DNIU 23 KWIETNIA 2024 ROKU.

ZLECENIODAWCA RECENZJI: UNIWERSYTET KOMISJI EDUKACJI NARODOWEJ W KRAKOWIE, UCHWAŁA Nr RDSzPiKDZSz/14/2024 Z DNIA 23 KWIETNIA 2024 ROKU. DO ZLECENIA ZAŁĄCZONO: 1) KOPIĘ WNIOSKU PRZEWODNIEGO DR WIOLETTY SOWY O PRZEPROWADZENIE POSTĘPOWANIA HABILITACYJNEGO Z DNIA 28 GRUDNIA 2023 ROKU W WERSJI PAPIEROWEJ I ELEKTRONICZNEJ, 2) KOPIĘ DOKUMENTU POTWIERDZAJĄCEGO POSIADANIE STOPNIA DOKTORA W WERSJI PAPIEROWEJ I ELEKTRONICZNEJ, 3) DANE WNIOSKODAWCZYNI DR WIOLETTY SOWY W WERSJI PAPIEROWEJ I ELEKTRONICZNEJ, 4) DEKLARACJĘ WYBORU JEDNOSTKI DO PRZEPROWADZENIA POSTĘPOWANIA W SPRAWIE NADANIA STOPNIA DOKTORA HABILITOWANEGO W WERSJI PAPIEROWEJ I ELEKTRONICZNEJ, 5) OPIS KARIERY ZAWODOWEJ DR WIOLETTY SOWY W WERSJI PAPIEROWEJ I ELEKTRONICZNEJ, 6) AUTOREFERAT DR WIOLETTY SOWY, DOKUMENTACJĘ DO POSTĘPOWANIA HABILITACYJNEGO ZATYTUŁOWANĄ „PRZEKRACZANIE GRANIC MEDIUM. EKSPERYMENTY Z ANIMACJĄ STEREOSKOPOWĄ, RYSUNKIEM GENEROWANYM I ROZSZERZONĄ RZECZYWISTOŚCIĄ AR I VR”, W JĘZYKU POLSKIM, W WERSJI PAPIEROWEJ I ELEKTRONICZNEJ, 7) WYKAZ OSIĄGNIĘĆ NAUKOWYCH ALBO ARTYSTYCZNYCH, STANOWIĄCYCH ZNACZNY WKŁAD W ROZWÓJ OKREŚLONEJ DYSCYPLINY W WERSJI PAPIEROWEJ I ELEKTRONICZNEJ.

PODSTAWA PRAWNA: ART. 219 UST. 1 PKT 2 USTAWY Z DNIA 20 LIPCA 2018 R. PRAWO O SZKOLNICTWIE WYŻSZYM I NAUCE (TEKST JEDNOLITY DZ.U. Z 2023 R., POZ. 742 Z PÓŹN. ZM.)

PODSTAWĄ UBIEGANIA SIĘ PRZEZ DR WIOLETTE SOWĘ O NADANIE STOPNIA DOKTORA HABILITOWANEGO SZTUKI JEST OSIĄGNIĘCIE NAUKOWE ZATYTUŁOWANE „PRZEKRACZANIE GRANIC MEDIUM. EKSPERYMENTY Z ANIMACJĄ STEREOSKOPOWĄ, RYSUNKIEM GENEROWANYM I ROZSZERZONĄ RZECZYWISTOŚCIĄ: AUGMENTED REALITY I VIRTUAL REALITY.”

## OGÓLNE INFORMACJE O HABILITANTCE

### **Dane biograficzne, edukacja i uzyskany stopień naukowy doktora**

Pani dr Wioletta Sowa urodziła się 13 maja 1972 roku w Gnieźnie. Jest absolwentką Państwowego Liceum Sztuk Plastycznych im. Jana Matejki w Nowym Wiśniczu. Dyplom zrealizowała w ramach specjalności techniki konserwatorskiej w 1992 roku. Następnie Pani Wioletta Sowa studiowała na Wydziale Grafiki Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie. Zrealizowała jednolite studia magisterskie. Na podstawie pracy dyplomowej, którą był film animowany „*Pomiędzy nami*” wraz z towarzyszącym mu autokomentarzem, obroniła dyplom magisterski w 2000 roku. Promotorem pracy był prof. Jerzy Kucia, a recenzentem dr hab. Wojciech Regulski. Praca została obroniona z wyróżnieniem i nagrodzona Medalem Rektora ASP w Krakowie. Kolejno mgr Wioletta Sowa ukończyła studia doktoranckie w 2016 roku. Stopień doktora sztuki, w dziedzinie sztuk filmowych został nadany uchwałą Rady Wydziału Operatorskiego i Realizacji Telewizyjnej Państwowej Wyższej Szkoły Filmowej, Telewizyjnej i Teatralnej im. Leona Schillera w Łodzi, w dniu 26 stycznia 2017 roku. Obrona dysertacji doktorskiej miała miejsce na podstawie filmu animowanego „*XOXO pocałunki i uściski*», *zmysłowość w kontekście relacji partnerskich*”. Promotorem był dr hab. Krzysztof Rynkiewicz, profesor PWSFTviT w Łodzi, a recenzentami: prof. dr hab. Jacek Adamczak z Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu oraz dr hab. Józef Romasz, profesor PWSFTviT w Łodzi.

### **Przebieg dydaktycznej pracy zawodowej**

Pani Wioletta Sowa w ramach zawodowego doświadczenia dydaktycznego wskazała, w przedłożonej dokumentacji, na 14 lat profesjonalnej aktywności zawodowej w szkolnictwie wyższym i średnim. Prowadziła regularne zajęcia dydaktyczne w kraju. Wymieniam podjętą działalność dydaktyczną realizowaną od 2010 do obecnie prowadzonej. A w szczególności, prowadziła zajęcia w Krakowskiej Szkole Filmowej, w zakresie zajęć z klasycznych i cyfrowych technik animacji, w latach 2010–2011. Następnie pracowała w Liceum Plastycznym w Nowym Wiśniczu, jako nauczycielka podstaw fotografii i filmu, w latach 2012–2013. W dalszej kolejności, podjęła zatrudnienie jako wykładowczyni na Uniwersytecie Pedagogicznym im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie (od 1 października 2023 roku nazwa Uczelni została oficjalnie zmieniona na Uniwersytet Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie), gdzie pracuje od 2013 roku do chwili obecnej. W strukturze wyżej wymienionej uczelni, na Wydziale

Sztuki, była asystentką w latach 2013–2019, następnie objęła stanowisko adiunkta w Instytucie Sztuki Mediów od 2019 roku, kolejno w Instytucie Sztuki i Designu od roku 2021.

### **Przebieg pracy organizacyjnej w ramach struktury uczelnianej**

Dr Wioletta Sowa pełniła różne funkcje organizacyjne w zespołach uczelnianych. Została kierowniczką Zespołu Form Filmowych działającego w ramach Instytutu Sztuki i Designu Uniwersytetu Pedagogicznego im. KEN w Krakowie, z powołania Rektora, od 2023 roku. Wcześniej pełniła funkcję kierowniczki katedry multimediów w Instytucie Sztuki Mediów UP, w latach 2019–2021. Między innymi, była członkinią rady Instytutu Sztuki Mediów, w latach 2019–2021, rad programowych wydziałowych galerii i Centrum Filmu Edukacyjnego, była opiekunką roku, inicjatorką umów pomiędzy uczelnią a sektorem kreatywnym, współpracowała ze studenckimi kołami naukowymi, brała udział w międzywydziałowych zespołach konkursowych, konsultowała filmy edukacyjne, przetargi na sprzęt (dane odnośnie podjętych działań zostały szczegółowo opisane w dokumentacji, w tym 10 działań po otrzymaniu stopnia naukowego doktora, 15 przed otrzymaniem stopnia naukowego doktora).

### **Współpraca z instytucjami**

#### **Zespoły eksperckie i konkursowe w zakresie branży filmowej i edukacyjnej**

Pani Wioletta Sowa współpracowała z różnymi instytucjami kultury w kraju i za granicą. Pełniła funkcje jurorki oraz ekspertki w sektorze kreatywnym w zakresie branży filmowej, była kuratorką konkursów filmowych w zakresie programów animacji, ponadto była recenzentką programów edukacyjnych. Wymieniam podjętą aktywność realizowaną kolejno po uzyskaniu stopnia doktora (od roku 2017), a następnie przed uzyskaniem stopnia doktora (do roku 2017). A w szczególności, dr Wioletta Sowa współpracuje z Krakowskim Festiwałem Filmowym będąc kuratorką programu animacji w międzynarodowym i polskim konkursie filmów krótkometrażowych od 2020 roku do chwili obecnej. Pełniła funkcję ekspertki w Polskim Instytucie Sztuki Filmowej w Warszawie z nominacji Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego w latach 2018–2022 (zakres działań szczegółowo omówiony w dokumentacji). Pełniła różne funkcje w komisjach konkursowych, jury festiwali i komisjach selekcyjnych w kraju i za granicą w latach 2019–2023 (w tym, m.in.: w Serbii, Portugalii, Poznaniu, Koninie, Jeleniej Górze, w dokumentacji została wymieniona lista 10 międzynarodowych festiwali). Przed uzyskaniem stopnia doktora pełniła funkcję ekspertki w Polskim Instytucie Sztuki Filmowej w Warszawie z nominacji Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego w latach 2010–2017 (w roku 2014 była liderką komisji rozwoju projektu). Ponadto, pełniła funkcję Sędzi

Sądu Konkursowego na wykonanie prezentacji multimedialnych dla Muzeum II Wojny Światowej w Gdańsku, w 2012 roku (organizatorem konkursu była wyżej wymieniona instytucja). Dodatkowo, była ekspertką Centrum Edukacji Artystycznej, w zakresie recenzowania projektów podstaw programowych dla przedmiotów artystycznych: publikacje multimedialne i podstawy fotografii, które następnie były podstawą programową dla nauczycieli do tworzenia programów nauczania. Funkcję tę pełniła na zlecenie Dyrektora Departamentu Szkolnictwa Artystycznego i Edukacji Kulturalnej Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego, w 2013 roku. Była członkinią jury selekcyjnego i współkuratorką *Hiroshima International Animation Film Festival* w Japonii, w 2010 roku. Pełniła funkcje w komisjach konkursowych, jury festiwali i komisjach selekcyjnych w kraju i za granicą w latach 2006–2017 (w tym, m.in.: w Serbii, Bułgarii, Estonii, Słowacji, Krakowie, Łodzi, Gnieźnie i Bydgoszczy, lista 17 krajowych i międzynarodowych festiwali została wymieniona w dokumentacji).

### **Członkostwo w instytucjach i pełnione funkcje w ich strukturach**

Pani Wioletta Sowa jest członkinią wielu stowarzyszeń w zakresie branży filmowej. Jest członkinią ASIFA (Association Internationale du Film d'Animation), międzynarodowego stowarzyszenia zrzeszającego twórców filmu animowanego na świecie, od 2008 do chwili obecnej. Była przewodniczącą polskiej sekcji ASIFA, w latach 2008–2012. Jest członkinią Stowarzyszenia Filmowców Polskich, od 2004 roku do chwili obecnej. Jest członkinią Stowarzyszenia Twórców Filmu Animowanego Eksperymentalnego i Wideo „*Studio A*” w Krakowie, od 2003 roku do chwili obecnej. Była członkinią Zarządu Krakowskiego Oddziału Stowarzyszenia Filmowców Polskich w latach 2005–2008.

### **Działalność dydaktyczna**

Dr Wioletta Sowa przedstawiła w dokumentacji spis przedmiotów i pracowni, w ramach których prowadziła zajęcia dydaktyczne, z podziałem na poszczególne lata. Habilitantka skupiła się na działalności dydaktycznej podjętej w ramach zatrudnienia w szkolnictwie wyższym, na Uniwersytecie Pedagogicznym im. KEN w Krakowie, w trakcie ostatnich 11 lat. Prowadziła zajęcia z zakresu animacji (w latach 2013–2024), a początkowo również w zakresie fotografii (w latach 2013–2016). Został przedstawiony spis wypromowanych przez dr Wiolettę Sowę prac dyplomowych, to jest 36 dyplomów w latach 2017–2023 (24 dyplomy licencjackie, 12 dyplomów magisterskich). W dokumentacji został zawarty spis nagrodzonych prac dyplomowych. Wskazano 5 dyplomów, w tym 2 magisterskie, 3 licencjackie oraz jedną (1)

pracę kursową, które otrzymały festiwalowe nagrody studenckie i były pokazywane na festiwalach (33 prezentacje w kraju i 16 za granicą). Warte wymienienia jest magisterska praca dyplomowa „*The Moonster*” Agnieszki Zaręby, która zakwalifikowała się do 10 zagranicznych pokazów, otrzymała jedną (1) nagrodę, została jeden (1) raz honorowo wymieniona. W dokumentacji znalazła się wypowiedź Habilitantki: „*Zrealizowane przez studentów pod moją opieką prace dyplomowe były wielokrotnie nagradzane na festiwalach filmowych w Polsce i na świecie, ułatwiając absolwentom start zawodowy w tak prestiżowych programach, jak Młoda Animacja w Studio Munka (studio debiutów filmowych działające pod auspicjami Stowarzyszenia Filmowców Polskich w Warszawie) czy w studiach filmowych: Animoon, EGoFILM, Centrum Animacji itd. Ogromną wagę przykładam do promocji ich twórczości, czemu służą organizowane przeze mnie pokazy filmów Kino Flyer czy kuratorowane przeze mnie indywidualne wystawy studentów.*” Ponadto, w dokumentacji zawarte są informacje odnośnie kursowych grup studenckich biorących udział w krajowych studenckich hekatonach animacji. Dodatkowo, dr Wioletta Sowa recenzowała 22 prace dyplomowe (w tym 5 magisterskich, 17 licencjackich), w latach 2017–2022. Jest promotorką pomocniczą w pracy doktorskiej Betiny Bożek (planowany termin obrony 2024). Była kuratorką wystaw studenckich (co zostało już opisane w części dotyczącej działań organizacyjnych). Dr Wioletta Sowa rozszerzyła swoją działalność dydaktyczną poprzez krajowe i zagraniczne warsztaty animacji dla dzieci, młodzieży i dorosłych. Zostały wymienione 2 zagraniczne warsztaty (w tym 1 to seria 5 wykładów), 10 krajowych, w tym 1 krajowy warsztat o międzynarodowym charakterze, w latach 2011–2023. Informacje odnośnie warsztatów zostały szczegółowo opisane w dokumentacji, w tym 4 warsztaty miały miejsce po otrzymaniu stopnia naukowego doktora (od roku 2017), 8 przed otrzymaniem stopnia naukowego doktora (do roku 2017).

#### OCENA AUOTOREFERATU

Dostarczony tekst autoreferatu zawiera zbiór informacji o uzyskanym dotychczas przez dr Wiolettę Sowę wykształceniu, zatrudnieniu, omówienie osiągnięć, będących podstawą do ubiegania się o nadanie stopnia doktora habilitowanego, profil artystyczno-badawczy, oraz treści dotyczących twórczości Habilitantki. Ponadto zawiera informacje o wykazywaniu się istotną aktywnością naukową albo artystyczną realizowaną w więcej niż jednej uczelni, instytucji naukowej lub instytucji kultury, w szczególności zagranicznej, w tym związanej z upublicznieniem dzieł będących podstawą do ubiegania się o stopień doktora habilitowanego.

Informacja o osiągnięciach dydaktycznych, organizacyjnych, oraz popularyzujących naukę lub sztukę. Inne ważne dotyczące kariery zawodowej dr Wioletty Sowy.

### **Wskazanie habilitacyjne**

Podstawą ubiegania się przez dr Wioletę Sowę o nadanie stopnia doktora habilitowanego sztuki jest osiągnięcie naukowe zatytułowane „*Przekraczania granic medium. Eksperymenty z animacją stereoskopową, rysunkiem generowanym i rozszerzoną rzeczywistością: augmented reality i virtual reality.*”. Dorobek artystyczny dr Wioletty Sowy obejmuje różne działania artystyczne w mediach cyfrowych, w szczególności dotyczy krótkometrażowego filmu animowanego. Artystka tworzy również prace wykonane w technologii rozszerzonej rzeczywistości AR (Augmented Reality) i VR (Virtual Reality). Habilitantka pisze w dokumentacji: „*w swoich projektach często wykraczam poza ramy filmu animowanego, a nawet filmu w ogóle. Animacja jest tym rodzajem warsztatu, który pozwala dryfować w różne strony, jednak najciekawsze jest to, co dzieje się na pograniczu mediów, w rozległym obszarze eksperymentu.*” Jako źródła znaczenia eksperymentu w swoich działaniach, dr Wioletta Sowa wskazuje awangardę dwudziestolecia międzywojennego i kontynuację w kolejnych pokoleniach. Powołuje się na przykłady dzieł, takich artystów jak Franciszka i Stefan Themersonowie, Williama Kendridge, czy Lotte Reiniger. Zadaje szereg pytań, zapisuje refleksje, a w jednej z nich twierdzi: „*Staram się widzieć szeroko, wielostronnie i z dystansem. Widzieć działania swoje i innych jak rozległą mapę powiązanych ze sobą punktów, opisujących rzeczywistość w różnych jej aspektach.*” O swoich działaniach artystycznych pisze: „*W moich pracach posługuję się obrazem, ale animacja jest działaniem multimedialnym, operującym również czasem, ruchem, przestrzenią, dźwiękiem i muzyką.*” Wymienione aspekty dr Wioletta Sowa przywołuje wielokrotnie. Są one analizowane w opisie i realizowane w kolejnych pracach artystycznych. Jako najsilniejszą inspirację Artystka wskazuje teatr. Odwołuje się do Tadeusza Kantora. Skupia uwagę na indywidualum. Autorka pisze: „*koncentracją się wokół człowieka, najczęściej kobiety. Indywidualne doświadczenia jednostki stają się w nich uniwersalne. Człowiek jest nieobecny, ale zapamiętany.*”. Odnosi się do widza, który staje się uczestnikiem doświadczenia. Bodźcem do podjętych działań w rozszerzonej rzeczywistości była zagraniczna wystawa, zobaczona w Chorwacji, w Zagrzebiu, w 2017 roku (szczegóły wystawy podane w dokumentacji). Impuls został przełożony na działania w postaci kilkuletniego projektu realizowanego jako badania statutowe „*Interlaced/przeplatane – eksperymenty nad technologicznym poszerzeniem kreowania stereoskopowej animacji i przestrzeni wirtualnych*” (2018-2022) prowadzone wraz z dr. Przemysławem Liputem i dr. Jackiem Złoczewskim. W

opinii dr Wioletty Sowy: „*badania były eksperymentalne i innowacyjne*”, ich dokumentacja została dołączona. Rezultaty stały się przyczynkiem do upublicznienia w postaci wystawy w roku 2022 oraz opublikowane jako rozdział w recenzowanej publikacji wieloautorskiej (2021). Doświadczenia te, pisze dr Wioletta Sowa: „*przywołały dawne marzenie graficzki – by widzieć i poczuć rozpinające się wokół mnie cieniutkie linie, by być wewnątrz rysunku i by był on przestrzenny*” i odnosi się do pracy własnej upublicznionej w 1998 roku. Szczegóły podane w dokumentacji. Następnie, podjęte próby i działania ewaluowały do pracy upublicznionej pod tytułem „*Bring to being*” (2020). Praca jest jedną z 7 prac zgłoszonych, jako podstawa osiągnięcia podlegającego ocenie w niniejszym postępowaniu habilitacyjnym. Wymieniam poniżej realizacje oraz pierwsze upublicznienie, wg przedłożonej dokumentacji:

„*Bring to being*” (2020), prezentacja w ramach panelu Talks/Formação, Międzynarodowy Festiwal Monstra, Universidade Lusófona, Lizbona, Portugalia (1-9 października 2020 roku); wystawa on-line *Anabioza* ODA Piotrków Trybunalski (wernisaż 1 października 2020 roku);

„*presence RGB*” (2021), Transgrafia 2.0, Stowarzyszenie Międzynarodowe Triennale Grafiki, Kraków;

„*Tryptyk AR*”:

»*Glitch*« (2021), Cracow Art Week KRAKERS, Kraków;

»*Blizny/Scars*« (2021), 8. Festiwal Oko Nigdy Nie Śpi, Ostromecko, Polska;

»*Przyszłość będzie świetlana/The Future Will Be Bright*«” (2021), 16. filmPolska Polnisches Filmfestival Berlin, Niemcy;

„*Inside the drawing*” (2022), wystawa *interlaced/przeplatane*, 29. Międzynarodowy Festiwal Filmowy Etiuda&Anima, Małopolski Ogród Sztuki, Kraków;

„*The Tenement House*” (2023), Międzynarodowe Centrum Sztuk Graficznych, Kraków.

Zgłoszone prace są cyfrowe, medialne, dotyczą doświadczenia wirtualnej rzeczywistości. W pracach „*presence RGB*”, „*Tryptyk AR: Glitch, Blizny/Scars, Przyszłość będzie świetlana/The Future Will Be Bright*”, „*Inside the drawing*”, „*The Tenement House*” przestrzeń cyfrowa przeplata się z przestrzenią realną. Uśrednione wymiary poszczególnych dzieł, wymienionych powyżej, uwzględniają skalę wielkości dorosłego człowieka i mieszczą się w układzie współrzędnych o przestrzeni 3m x 4m x 3m (szczegóły podane w dokumentacji). Praca „*Bring to being*” (2020) została opisana jako animowana zawartość cinematic VR360° 3D over/under, 3DoF. Czas trwania 3 min. Upublicznienia krajowe i zagraniczne (wymienione powyżej). Projekt zrealizowany z programu Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego *Kultura w sieci*. Praca to: „*animowany eksperyment wirtualnej rzeczywistości z użyciem silnika do renderowania rysunku generowanego Sketch&Toon.*”. Doświadczenie jest immersyjne. Druga

zgłoszona praca to „*presence RGB*” (2021), która została opisana jako instalacja/doświadczenie rozszerzonej rzeczywistości AR, sekwencja animowanych grafik cyfrowych z dźwiękiem. Czas trwania 15 s., pętla. Praca została zrealizowana z użyciem nagrania archiwalnego Polskiego Radia (język programowania dla komputerów Atari, pochodzących z audycji radiowej *Baza danych z lat 80.*). Upublicznienie miało miejsce w ramach wystawy konkursowej (szczegóły wymienione powyżej). Projekt był współfinansowany ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego. Autorka pisze: „*tematem pracy jest obecność cyfrowa*”. Doświadczenie z rysunkiem generatywnym, zdobyte w pracy „*Bring to being*”, zostało rozszerzone na warsztat w kolejnej. Początkowo czarno-białe rysunki, ewoluowały do kolorowych, a w szczególności do modelu przestrzeni barwnej, opisywanej współrzędnymi RGB. W pracy tej, obecność człowieka stała się przyczynkiem do odwzorowania w postaci cyfrowego kodu na ekranie. Audialna sfera nawiązuje do formy słuchowiska, z użyciem języka programowania, charakterystycznego dla komputerów Atari. Autorka, w dźwięku upatruje rodzaj celowego dysonansu. Pisze o wpływie czasów pandemii na powstanie powyższej wymienionej pracy. Zawiera informację, że jest to jej pierwsza praca zrealizowana w rozszerzonej rzeczywistości Augmented Reality w aplikacji Adobe Aero. Następnie podsumowuje: „*jest to [...] praca, w której świat realny, rzeczywistość dodana i człowiek (uczestnik doświadczenia) postawione są na równi. Żaden z tych elementów nie jest ważniejszy, lecz poprzez wzajemne relacje tworzą przenikającą się całość. To założenie jest nietypowe dla Augmented Reality.*”. Wątki tej pracy ewaluowały do kolejnej realizacji zatytułowanej „*Tryptyk AR: Glitch, Blizny/Scars, Przyszłość będzie świetlana/The Future Will Be Bright*” (2021). Wymienione realizacje stanowią serię doświadczeń rozszerzonej rzeczywistości AR, są sekwencją animowanych grafik cyfrowych z dźwiękiem. Czas trwania 10 s., pętla. Upublicznienie wymienione powyżej. Te trzy prace zostały oparte na tym samym motywie graficznym, podobnej konstrukcji, ale różnym oddziaływaniu na uczestnika. „*Inside the drawing*” (2022) zostało opisane jako instalacja/doświadczenie rozszerzonej rzeczywistości (AR) z dźwiękiem. Czas trwania 15 s., pętla. Upublicznienie wymienione powyżej. Autorka pisze, że tytuł oddaje założenia pracy wraz z komentarzem: „*jesteśmy w rysunku, który oddziałuje na nas: przestrzenią, ruchem i dźwiękiem, czyli w taki sposób w jaki klasyczny rysunek nie jest w stanie tego uczynić. Instalacja przedstawia humanoidalną postać w czasie wyskoku. [...] Widzimy ten sam obiekt z różnych stron i w różnym czasie, w ruchu, naraz. [...] Rysunek powstał w programie AnimVR, [...] który był następnie implementowany do aplikacji AR Adobe Aero*”. Dźwięk jest częścią składową pracy. Podobnie jak w powyżej opisanych realizacjach, powstała pracę w wymiarze cyfrowy, uzupełnia kilkumetrowy wymiar geometrii



przestrzennej. Powstały dwie wersje pracy, jako biały i czarny rysunek, do prezentacji w zróżnicowanych warunkach. W realizacjach oraz w ich opisach, jest widoczna fascynacja Autorki wyjątkowością doświadczenia, które pozwala na połączenie rzeczywistości rozszerzonej AR, z geometrią przestrzenną w trzech wymiarach. Autorka, w zakresie inspiracji powołuje się na licznych europejskich artystów, prototypowe prace artystyczne. Rozszerza horyzont czerpiąc z azjatyckich pomysłów, które znajduje w prozie Alexa Kerra. Podąża za dziełami malarstwa *haboku*, Sesshū Tōyō, Saburo Hasegawa, nawiązuje do znaków logograficznych *kanji*, jednej ze składowych języka japońskiego. Wpływy tych inspiracji mają kontynuację w kolejnej pracy „*The Tenement House*” (2023), opisaney jako animowana zawartość cinematic VR, 360° 3D over/under, 3DoF. Czas trwania 7 min. Pierwsze upublicznienie wymienione powyżej. Autorka oparła narrację wokół serii mieszkań kamienicy czynszowej. Opisała dramaturgię, którą zawarła w tej pracy. Buduje napięcie, poprzez narrację stworzoną w serii opisów i powiązań z różnymi inspiracjami, własną przestrzenią wewnętrzną i zewnętrzną, realną i wyimaginowaną. W końcu przenosi wyobraźnię czytelnika do przestrzeni, w której stoi krzesło, a na ziemi leżą jabłka. Pracę tę miałam okazję widzieć w Międzynarodowe Centrum Sztuk Graficznych, w Krakowie. Opis technologiczny został jasno przedstawiony. Cele i założenia również. Scharakteryzowane przez Artystkę cechy dzieła jako: „*surrealizm i generatywność*” osiągnięte. Habilitantka, w tej pracy odnosi się dodatkowo do różnych form kodu w komunikacji. Píše: „*kodem jest zarówno alfabet, zapis matematyczny, nutowy czy język programowania*”. Podział różnych typów komunikacji jest zgodny z opisem profesji mieszkańców, to jest muzyka, matematyka, pisarki i informatyka. Tak jak różne formy komunikacji, tak i różne przestrzenie, znajdują swoje odzwierciedlenie w tej pracy. Píše o rozwiązaniach muzyczno-dźwiękowych, oraz podjętej współpracy w tym zakresie. Artystka formułuje serię pytań, które pojawiają się wraz z rozwojem kolejnych realizacji. Autorka konkluduje: „*praca »The Tenement House« podsumowuje pewien etap moich indywidualnych poszukiwań i eksperymentów w rozszerzonej rzeczywistości*”. Podsumowując, w dostarczonej dokumentacji Autorka omówiła powiązanie tematyczne wskazanego osiągnięcia. Zostało wykazane powiązanie prac stanowiących oryginalne osiągnięcie artystyczne. Artystka przedstawiła określone zagadnienie w sposób oryginalny i twórczy. Poszukiwania manifestują się poprzez podróże, inspiracje, nawiązania. Zostały przywołane przykłady i referencje, poparte doświadczeniami innych twórców. Wymienione prace łączą medium cyfrowym, wraz z kilkumetrową geometrią przestrzenną. Tytuły prac mają podpowiadać interpretacje. Proces tworzenia w przestrzeni (wirtualnej) został pokazany widzowi, odbiorcy dzieła, jako możliwość budowania własnych skojarzeń i własnej przestrzeni uruchamiając nowe doświadczenie. W

zaprezentowanych pracach została pokazana, jak Autorka pisze: „rozległość animacji zarówno jeśli chodzi o aspekty techniczne (od animacji na papierze do rozszerzonej rzeczywistości)”. Paleta środków doboru wyrazu artystycznego (w znaczeniu cyfrowego medium) podkreśla zmianę paradygmatu w sztuce. Został uwidoczniony wpływ nowych mediów, możliwości technicznych i technologicznych. Biorąc pod uwagę ocenę znacznego wkładu, rozpatrując termin składania wniosku Habilitantki (2023) oraz okres powstania osiągnięcia z całą pewnością stwierdzam, że są to prace z użyciem nowych technologii, poruszające aktualne trendy i poszukiwania. Jako przykłady hipnotyzujących instalacji z użyciem nowych mediów odnajduję realizacje artysty z Hongkongu o nazwisku Chris Cheung. Realizuje on prace *site-specific* o immersyjnym charakterze. Artysta ten, wraz z jego zespołem kreatywnym XCEED, w pracach zatytułowanych „*Falling Tears*” i „*Sentient Pond*” poprzez nowe technologie rozpościera przed widzem świat dzieł zainspirowanych obrazami Wu Guanzhong, mistrza sztuki XX wieku. Publiczność odkrywa sekrety kryjące się w dziełach Wu Guanzhong poprzez niekonwencjonalne kreacje o nowoczesnym nastawieniu. To nowoczesne nastawienie odnajduję w pracach Wioletty Sowy. Kolejnym przykładem, na który zwracam uwagę, w kontekście immersyjnych działań, jest praktyka teamLab. Jest to międzynarodowy kolektyw artystyczny, założony w 2001 roku. Ich wspólna praktyka ma na celu nawigację na zbiegu pomiędzy sztuką, nauką, technologią i światem przyrody. Poprzez sztukę, interdyscyplinarna grupa specjalistów, w tym artystów, programistów, inżynierów, animatorów CG, matematyków i architektów, eksploruje relacje między indywiduum a światem i nowymi formami percepcji. Przywołane przykłady, to źródło różnorodnych dzieł o innowacyjnym charakterze, wspierających dialog w czasie i przestrzeni, w której sztuczna inteligencja do nas mówi. Nie jest to komentarz do jakiegoś konkretnego dzieła, mam na myśli interesujące czasy, w których obecnie żyjemy. Realizacje przestrzenne kolektywu teamLab, to niezwykle dla mnie dzieła. „*SuperNature World*” to pływający ogród kwiatowy, w którym realizuje się idea: kwiaty i ja jesteśmy z tego samego korzenia, ogród i ja jesteśmy jednością. „*Light Sculpture – Plane*” to seria przestrzennych rzeźb świetlnych. „*Athletics Forest*” jest kreatywną przestrzenią fizyczną, która trenuje zdolność rozpoznawania przestrzennego poprzez promowanie wzrostu hipokampa mózgu. Opiera się na koncepcji rozumienia świata poprzez ciało i myślenia o świecie trójwymiarowo. W złożonej, fizycznie wymagającej, trójwymiarowej przestrzeni uczestnik zanurza swoje ciało w interaktywnym świecie. Niezwykle „*EN TEA HOUSE*” realizuje następujące założenie: zaparz herbatę, a w filiżance rozkwitnie kwiat. Kwiaty kwitną w nieskończoność, dopóki jest herbata. Herbata w miseczce (filiżance) staje się nieskończonym światem, w którym kwiaty nadal kwitną. Pij herbatę w nieskończenie rozszerzającym się

świecie. Do immersyjnego doświadczania dzieła sztuki, mnie osobiście wprowadził Arnold Dreyblatt w 2001 roku (dzieło „*The ReCollection Mechanism*”). Realizacje z użyciem nowych mediów, zwracają uwagę na miejsce widza, obserwatora, uczestnika (wirtualnego) doświadczenia, połączone z przestrzennością dzieła.

Autorka łączy geometrię przestrzenną z płaską powierzchnią ekranu. Wielokrotnie podkreśla i daje przykłady, zarówno swoich, jak i innych prac, artystów poruszających się w zakresie mediów związanych z czasem, ruchem, przestrzenią, dźwiękiem i muzyką. Zaangażowanie w ciągły rozwój własny i znaczący wkład w rozwój dyscypliny jest niewątpliwy.

### **Ocena pozostałego dorobku artystycznego**

Pani Wioletta Sowa, realizuje swoje artystyczne zainteresowania w krótkometrażowym filmie animowanym. Porusza temat człowieka, relacji, miejsca i przestrzeni wokół niego, w kolejno podejmowanych projektach. Przed otrzymaniem stopnia naukowego doktora (2017) zrealizowała 7 filmów, w większości animowanych. W ramach magisterskiej pracy dyplomowej powstał animowany film „*Pomiędzy nami*” (2000), czas trwania 6 min. Jak pisze Autorka: „*tematem filmu była odmienność ujawniająca się w trakcie tworzenia związku*”. Film był prezentowany na 9 pokazach krajowych, 12 zagranicznych, otrzymał 3 nagrody, został umieszczony w kolekcji, w formie płyt DVD. Kolejna praca, film animowany „*Refreny*” (2007), czas trwania 13 min., to profesjonalny debiut, w którym Artystka wprowadza widza w „*temat doświadczenia macierzyństwa w samotności, a także powtarzalności losu w kolejnych pokoleniach*”. Autorka opisuje realizację jako czas rozliczenia z przeszłością. Film był rysowany i malowany poklatkowo, cyfrowo został wykonany *compositing* w programie Adobe After Effects. Inspiracją wizualną były ziarnistość pierwszych fotografii Josepha Nicéphore’a Niépce’a. Osiągnięta ziarnistość w obrazie, jest dla mnie niczym metafora ukrytej tkanki życia. Udźwiękowanie zostało wykonana m.in. przez Barbarę Okoń-Makowską. Muzyka, oryginalnie wykonana na fortepianie preparowanym przez Leszka Możdżera, pochodząca z płyty „*Piano*”, została zapożyczona za zgodą autora i przemontowana na potrzeby filmu. Film otrzymał dofinansowanie. Film wziął udział w pokazach festiwalowych i galeryjnych, w tym 20 prezentacji w kraju, 61 za granicą, otrzymał 8 nagród krajowe, 12 nagród zagranicznych. Film został opublikowany w formie DVD oraz miał emisję telewizyjną. Dwie realizacje wymienione powyżej „*Pomiędzy nami*”(2000) oraz „*Refreny*”(2007) wraz z „*XOXO pocałunki i uściski*” (2016) dr Wioletta Sowa opisuje jako „*tworzą[ce] całość tematyczną i formalną*”. Stąd przejdę do omówienia tejże pracy. Jest to realizacja będąca pracą doktorską zatytułowaną

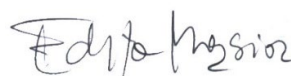
„XOXO pocałunki i uściski” (2016), czas trwania 14 min. Jest to rysunkowy film animowany 2D z elementami 2.5D przy użyciu technik komputerowych. Artystka pisze: „Podstawowym założeniem artystycznym filmu była analiza mechanizmów warunkujących relacje między partnerami”. W zakresie fascynacji odnosi się do azjatyckich wpływów, szczególnie techniki grafiki japońskiej w nurcie *Ukiyo-e* (w okresie Edo (od połowy XVII wieku do początków okresu Meiji w drugiej połowie XIX wieku) i *Shin-hanga* (ruchu artystyczny, który został zapoczątkowany na początku XX wieku). Fascynacje te zapoczątkowały dwukrotne podróże Artystki do Japonii. Realizacja otrzymała dofinansowanie Polskiego Instytutu Sztuki Filmowej, Krakowskiego Funduszu Filmowego oraz Stypendium Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego. Film miał 8 pokazów krajowych, 29 zagranicznych. Kolejne realizacje, to „Stworzenie światła – witraże Adama Stalony Dobrzańskiego” (2011), „nicht farbe” (2012) i „Endblum” (2014) poruszają temat nieobecności bohaterów, jednak w odmienny sposób. Film animowany „Stworzenie światła – witraże Adama Stalony Dobrzańskiego” (2011), czas trwania 21 min., jest poświęcony twórcy witraży. Realizacja powstała na zamówienie Muzeum Ikony w Warszawie i towarzyszył jego wystawom na Ukrainie, w Polsce i we Francji. Film miał 2 pokazy krajowe, 3 zagraniczne. „Nicht farbe” (2012) to krótkometrażowy film fabularno-animowany, czas trwania 6 min. Praca nawiązująca do współpracy z niemieckim poetą młodego pokolenia Nico Bleutge, w ramach zaproszenia festiwalowego. Artystka pisze: „„Nicht farbe« to wiersz o odchodzeniu. Nico napisał go po śmierci babci, która odeszła w domu starców, choć chciała umrzeć w swoim mieszkaniu. Tematem filmu stało się więc odchodzenie, ale przede wszystkim tęsknota za domem – takim, jakim się go pamięta”. Premiera miała miejsce podczas ZEBRA Poetry Film Festival w Berlinie, ponadto film był wyświetlany na 4 pokazach krajowych i 10 pokazach zagranicznych. Kolejny film zrealizowany przez dr Wioletę Sowę, to film animowany dla dzieci zatytułowany „niebiescy artyści tworzą sztukę” (2012), czas trwania 5 min. Realizacja jest nawiązaniem do konkursu zorganizowanego przez Narodową Galerię Sztuki Zachęta, w kontekście inspiracji kolekcją z dziecięcego punktu widzenia. Kolejne realizacje powstały po otrzymaniu stopnia doktora (2017). Kontynuacja wątków o relacjach ma miejsce w pracach związanych z rzeczywistością wirtualną. Projekt „Dwie Marie” rozpoczęty w 2018 roku, czas trwania ok. 16 min., został opisany jako animowana zawartość cinematic VR S3D 6-DoF. Realizacja jest w trakcie produkcji. Projekt na etapie developmentu został zakwalifikowany jako jeden z siedmiu najlepszych projektów rozszerzonej rzeczywistości na MIFA Digital Experience Pitching w Annecy we Francji, w 2022 roku. Projekt otrzymał dofinansowanie na produkcję z Polskiego Instytutu Sztuki Filmowej oraz Krakowskiego Funduszu Filmowego. Jest to projekt, który będzie łączył w sobie animację 3D z malarstwem

animacją poklatkową realizowaną w aplikacji VR. Treść dotyczy historii rodziny w zmieniających się okolicznościach sytuacji życiowych. Kolejną realizacją jest praca „*Animowany Autoprotret Augmented Reality (AR)*” (2020), czas trwania 30 sek. Praca była prezentowana w przestrzeni publicznej, jako billboard miejski w Lublianie. Powstała jako praca konkursowa. Kolejna realizacja to film animowany dla dzieci zatytułowany „*Wielka księga uczuć – tęsknota*” (2020). Czas trwania 7 min. Film został zrealizowany na podstawie książki Grzegorza Kasdepke. Projekt otrzymał dofinansowanie Polskiego Instytutu Sztuki Filmowej na całość produkcji (tj. 52 odcinki). Obecnie dr Wioletta Sowa pełni funkcję reżyserki wiodącej serii oraz reżyseruje 12 odcinków (tj. jeden sezon). Realizacja otrzymała 2 krajowe nagrody, wzięła udział w 2 pokazach festiwalowych, krajowym i zagranicznym. Wyżej wymienione realizacje artystyczne zostały szczegółowo omówione w dokumentacji, w tym 3 realizacji po otrzymaniu stopnia naukowego doktora (od roku 2017) oraz 5 realizacji zgłoszonych jako osiągnięcia podlegające ocenie, 7 przed otrzymaniem stopnia naukowego doktora (do roku 2017).

W Autoreferacie zawarte są inne ważne informacje dotyczące kariery zawodowej, jak retrospektywy, masterclasses, spotkania z publicznością, mające miejsce w kraju i za granicą.

### **Konkluzja**

Dr Wioletta Sowa wykazała się aktywnością, której efektami są znaczne osiągnięcia artystyczne, naukowe, dydaktyczne i organizacyjne. Dotychczasowa działalność jest konsekwentnie realizowana. W Autoreferacie szeroko i wnikliwie została zawarta analiza osiągnięcia zgłoszonego do oceny w postępowaniu habilitacyjnym. W treściach i zapisach jest spełniony wymóg formalny znacznego wkładu Autorki w rozwój dyscypliny. Stwierdzam z przekonaniem, że przedstawiona praca spełnia wymogi zawarte w Dziale V – Stopnie i tytuły w systemie szkolnictwa wyższego i nauki, Ustawa Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce, Dz. U. 2018 poz. 1668 art. 219 ust. 1 pkt. 2 ustawy z dnia 20 lipca 2018 roku, ale przede wszystkim stanowi znaczący wkład w rozwój dyscypliny sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki. W związku z powyższym wnioskuję do Rady Dyscypliny Sztuki Plastyczne i Konserwacja Dzieł Sztuki Uniwersytetu Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie o przyznanie dr Wioletcie Sowie stopnia doktora habilitowanego.



Dr hab. Edyta Maşior, prof. ASP