

Wydział Malarstwa

Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku

## Recenzja

Recenzja pracy habilitacyjnej, dorobku artystycznego i działalności dydaktycznej doktory Wioletty Sowy sporządzona w związku z przewodem habilitacyjnym w dziedzinie sztuki, w dyscyplinie artystycznej sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki wszczętym przez Radę Dyscypliny Sztuki Plastyczne i Konserwacja Dzieł Sztuki Uniwersytetu Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie.

Recenzja sporządzona w oparciu o uchwałę Nr RDSzPiKDZz/14/2024 Rady Dyscypliny Sztuki Plastyczne i Konserwacja Dzieł Sztuki Uniwersytetu Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie z dnia 23 kwietnia 2024r. Wraz ze zleceniem sporządzenia niniejszej recenzji otrzymałem komplet dokumentów złożonych przez habilitantkę w postaci:

- Danych Wnioskodawczyni
- Skanu dokumentu potwierdzającego posiadanie stopnia doktory
- Wniosku przewodniego o przeprowadzenie postępowania z dnia 28 grudnia 2023
- Wykazu osiągnięć naukowych i artystycznych
- Opisu kariery zawodowej
- Deklaracji Wyboru UKEN jako jednostki do przeprowadzenia postępowania
- Autoreferatu
- dokumentacji prac artystycznych w postaci min. wybranych filmów, publikacji oraz kodów dostępu do prac Augmented Reality (AR) oraz i dokumentacji prac AR i Vitrual Reality (VR).

Dokumentację dostarczoną mi w formie zarówno fizycznej jak i cyfrowej uważam za kompletną, spełniającą wymogi prezentacji oraz profesjonalnie przygotowaną.

Przystępując do sporządzenia recenzji muszę zaznaczyć na wstępie, że moja własna twórczość i artystyczne zainteresowania oscylują pomiędzy malarstwem a formami rzeźbiarskimi i tutaj też leżą moje najszersze kompetencje w dziedzinie sztuk plastycznych. Działalność pani Wioletty Sowy to zaś obszar filmu animowanego, realizacje w przestrzeni wirtualnej czy rzeczywistości rozszerzonej które nie są moją codziennością. Dzieło przedstawione jako praca habilitacyjna osadzone jest w przedziale szeroko rozumianych „sztuk wizualnych” i mogę je rozumieć jako instalacje przestrzenne, jednak pomimo najszerszych chęci mogę nie dostrzec technicznych niuansów widocznych dla praktyków filmowców czy twórców AR/VR. Całość dorobku twórczego siłą rzeczy będę więc oceniał z perspektywy malarza, twórcy wizualnego dysponującego wiedzą i wrażliwością w dziedzinie sztuk wizualnych, nie zaś specyficznie w obszarze Animacji czy AR/VR. Habilitantka w swoim autoreferacie dostarcza bardzo szczegółowych informacji odnośnie użytych technik i technologii, oprogramowania oraz informacji z produkcyjnego zaplecza zarówno tradycyjnej animacji jak i najnowszych technik, co w znacznym stopniu pomaga osadzić dokonania Sowy nie tylko w kontekście sztuki wizualnej ale i zrozumieć przypisane jej ściślej niuansy filmu animowanego.

## **Sylwetka habilitantki**

Wioletta Sowa urodziła się 13 maja 1972 roku w Gnieźnie. W 1992 roku ukończyła Państwowe Liceum Sztuk Plastycznych im. Jana Matejki w Nowym Wiśniczu. W roku 2000 obroniła dyplom magisterski na Wydziale Grafiki Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie. W 2016 Roku ukończyła studia doktoranckie w Państwowej Wyższej Szkole Filmowej w Łodzi, gdzie w tym samym roku obroniła doktorską dysertację na wydziale Operatorskim i Realizacji Telewizyjnej. Kariera dydaktyczna habilitantki przebiega dynamicznie: W latach 2010-2011 wykłada w Krakowskiej Szkole Filmowej, w latach 2012-2013 pracuje jako nauczycielka w swoim macierzystym Liceum Plastycznym w Nowym Wiśniczu, żeby od 2013 roku związać się z Uniwersytetem Edukacji Narodowej, gdzie pracuje obecnie. W tej uczelni w latach 2013-2019 pracuje na stanowisku Asystentki na Wydziale Sztuki, od 2019 roku na stanowisku adiunktki w Instytucie Mediów. W latach 2019-2021 pełni funkcję kierowniczkę katedry multimediiów, Obecnie zaś jest kierowniczką Zespołu Form Filmowych.

Nie mniej intensywnie przedstawia się jej obecność instytucjach i organizacja wielu, często istotnych inicjatyw związanych z filmem animowanym. Od 2003 roku jest członkinią Stowarzyszenia Twórców Filmu Animowanego Eksperymentalnego i Wideo „Studio A” w Krakowie. Od 2004 roku do chwili obecnej jest członkinią Stowarzyszenia Filmowców Polskich. W latach 2005 – 2008 była członkinią Zarządu Krakowskiego Oddziału Stowarzyszenia Filmowców Polskich. W latach 2012 - 2018 była przewodniczącą polskiej sekcji Association Internationale du Film d’Animation (od 2018 roku jest członkinią ASIFA) W 2010 roku była współkuratorką Hiroshima International Animation Film Festival w Japonii. Od 2020 roku do dziś jest kuratorką programu animacji

w międzynarodowym i polskim konkursie filmów krótkometrażowych na Krakowskim Festiwalu Filmowym.

Na uwagę zasługuje działalność ekspercka doktory Wioletty Sowy min. jako ekspertki w Polskim Instytucie Filmowym (2010-2022), ekspertki w Centrum Edukacji Artystycznej gdzie recenzowała materiały do programów nauczania, czy jej członkostwo w sądzie konkursowym ds. realizacji multimedialnych w 2012 roku w ważnej w skali międzynarodowej instytucji, jaką jest Muzeum II Wojny światowej w Gdańsku. Była członkinią Jury kilkunastu festiwali filmu i animacji w Polsce i za granicą.

Aktywność habilitantki to jednak przede wszystkim działalność artystyczna. Według dostarczonego wraz z dokumentacją wykazu, artystka prezentowała swoje realizacje na ponad setce pokazów i festiwali w Polsce i na świecie, co wiązało się niejednokrotnie z sukcesami w postaci nagród i wyróżnień. Dla zachowania formalności przytaczam wyimek z tych osiągnięć: Best Short Ponad granicami – nagroda im. Krzysztofa Kieślowskiego – Polish Film Festival, Nowy Jork, USA, Prix de la creation musicale, Festival Premiers Plans Angers, Francja, Srebrny Smok, najlepszy film animowany, konkurs międzynarodowy, 48. Krakowski Festiwal Filmowy, Kraków Srebrny Lajkonik, najlepszy film animowany, konkurs ogólnopolski, 48. Krakowski Festiwal Filmowy, Kraków, Nagroda FIPRESCI, 48. Krakowski Festiwal Filmowy, Kraków, Grand Prix, Banja Luka I Międzynarodowy Festiwal Filmów Animowanych, Bośnia i Hercegowina, Best Story, Animated Dream Film Festival, Tallin, Estonia, Nagroda główna, najlepszy film animowany, International Festival of Young Filmmakers CineFest, Miskolc, Węgry, Wyróżnienie specjalne, Balkanima Europejski Festiwal Filmowy, Belgrad, Serbia, Nagroda Specjalna Jury, Monstra 08 Międzynarodowy Festiwal Filmów Animowanych, Lizbona, Portugalia Nagroda Onda Curta, Monstra 08 Międzynarodowy Festiwal Filmów Animowanych, Lizbona, Portugalia, Grand Prix Złota kreska dla najlepszego polskiego filmu animowanego. Twórczość habilitantki została więc bez wątpienia wielokrotnie doceniona przez ekspertów w wymiarze ogólnopolskim i międzynarodowym. Jej prace znajdują się w kolekcjach min. Biura Wystaw Artystycznych w Tarnowie, Narodowego Instytutu Audiowizualnego NINA czy Hiroshima Cinematography & Audio-Visual Library. Wyświetlano je w polskiej telewizji publicznej: TVP Kultura, TVP 2.

Równie bogato przedstawia się działalność określana przez habilitantkę jako współpraca z sektorem społecznym gospodarczym, co w mojej ocenie jest po części zestawieniem jej komercyjnych realizacji, obejmujących produkcję animacji, filmowych czołówek i ilustracji, jednak rozdział ten obfituje również w istotniejsze z punktu widzenia kariery naukowej informacje o organizacji warsztatów czy międzyinstytucjonalnej współpracy artystycznej, szczególnie po uzyskaniu stopnia doktory.

Jako doktora Sowa była autorką dwóch rozdziałów w monografiach naukowych oraz członkinią w redakcji naukowej jednej monografii. Występowała na dwóch

konferencjach naukowych, uczestniczyła w trzech zespołach badawczych w dziedzinie której dotyczy habilitacja.

Habilitantka dość obszernie omawia swoją działalność dydaktyczną włączając w to program wokół którego buduje strukturę współpracy ze studentami. Na tym polu uwagę zwracają liczne nagrody i wyróżnienia realizacji studenckich którymi kierowała, co świadczy o skuteczności jej metod dydaktycznych. Doktora Wioletta Sowa była promotorką 37 dyplomów magisterskich i prac licencjackich, promotorką pomocniczą jednego doktoratu, kuratorką kilkudziesięciu wystaw i pokazów studenckich. Widoczna jest także jej działalność organizacyjna na rzecz uczelni. Nie unika funkcji o charakterze administracyjnym związanych z obecnością w UKEN.

W tej próbie zwięzłego przywołania sylwetki doktory Wioletty Sowy w oparciu o otrzymaną od habilitantki dokumentację bazuję jedynie na charakterystycznych dla procedury suchych danych i wykazach, których przepisywanie tutaj mija się z celem. Niemniej sama tylko ilość przywołanych w dokumentacji nagród i wyróżnień oraz pokazów, wstaw i festiwali w których jej dzieła brały udział mogą świadczyć zarówno o wadze jej dorobku jak i zaangażowaniu w rozwój dziedziny. Trudno mieć także wątpliwości co do jakości jej kariery dydaktycznej, obszaru, w którym wykazuje się nie mniejszym oddaniem, a dostarczona dokumentacja pozwala zakładać jej dużą wartość jako doświadczonej pedagogożki. Istotną zarówno dla rozwoju jako artystki jak i przydatności dla uczelni jest bez wątpienia intensywna i wielowymiarowa współpraca z polskimi i międzynarodowymi ośrodkami kultury, festiwalami, instytucjami i organizacjami. Jestem przekonany, że taka postawa stwarza możliwość swobodnego poruszania się w przestrzeni zagadnień związanych z najnowszymi trendami w reprezentowanej przez artystkę dziedzinie, o czym na pewno zaświadcza samo dzieło będące głównym przedmiotem niniejszego przewodu. Zanim jednak skupię się na nim warto rozpoznać drogę twórczą które przyczyniła się do ostatecznego kształtu tego zestawu prac.

## **Działalność artystyczna**

Twórczość artystyczną zainteresowanej to w dużym uogólnieniu praca w obrębie obrazu ruchomego, jednak podejmowanego w bardzo szerokim spektrum. Wyraźne jest tu poszukiwanie rozwiązań spoza trendu, próby przekraczania schematu i eksperymentowanie z nowymi formami wyrazu, co jest bez wątpienia cechą służącą artystce wizualnej. Już praca magisterska „pomiędzy nami” (2000r.), doceniona Rektorskim Medalem to realizacja obfitująca w trudne (jak mi nie mam) technologiczne zabiegi wielokrotnego naświetlania taśmy filmowej, czego rezultatem w sferze wizualnej jest charakterystyczna rysunkowa miękkość i ziarnistość, obecna także w jej późniejszym, docenionym przez krytyków filmie: profesjonalnym debiucie „Refreny” (2007r.). W tych wczesnych pracach wybrzmiewa także Sowy zainteresowanie człowiekiem - podmiotem który stanowi centrum najistotniejszych realizacji artystki z czasu kiedy zajmowała się ściśle filmem. Tu także pojawia się już medium klasycznego rysunku przemycane w

animacji. Przytoczony przez autorkę proces powstawania „Refrenów” to znowu swoisty pojedynek z medium: w tym wypadku poszukiwanie autorskiego wyjścia z trudności związanych animacją cyfrową. Cytując habilitantkę:

*Czysty obraz cyfrowy, niezwykle „gładkie” jazdy kamery, pozbawione błędu ludzkiej ręki, były estetycznie nie do zniesienia.*

Te próby wzbogacenia cyfrowej sterylności o „duchowość” charakterystyczną dla niedoskonałości ludzkiej ręki widoczne będą także na najnowszych pracach Sowy. W kolejnych latach powstają „Stworzenie światła – witraże Adama Stalony-Dobrzańskiego” (2011), „Niebiescy artyści tworzą sztukę” (2012), „Nicht farbe” (2012), „Endblum”(2014). Mamy tu do czynienia z realizacjami wykonanymi w ramach współpracy z różnymi instytucjami odnoszącymi się do zadanych tematów, wobec czego artystka poszukuje języka adekwatnego do konkretnej realizacji, na ten moment zawieszając charakterystyczną dla niej rysunkową miękkość. Pojawia się więc montaż już ściślej cyfrowy („Niebiescy artyści tworzą sztukę”) wykonany dla Warszawskiej Zachęty czy ciekawa realizacja „Endblum” bazująca na Found-footage. Prace te podobnie jak późniejsza „Wielka księga uczuć” (2020) chwilowo zapominają o rysunkowym sznycie artystki. Sama zainteresowana nie załączyła z resztą pełnej dokumentacji tych kilku prac, co utwierdza mnie w przekonaniu, że nie są to realizacje najistotniejsze dla kształtu dzieła habilitacyjnego, a stanowią raczej obszar eksperymentu formalnego, który być może przyczynił się do jeszcze szerszego otwarcia percepcji Sowy na poszukiwania różnych wariantów pracy nad szeroko pojętym obrazem ruchomym. Realizując swój projekt doktorski „XOXO pocałunki i uściski” (2016r.), Sowa wraca już na znany grunt poetyki walorowego rysunku i cielesnej sensualności. W filmie widać dojrzałość artystki, środki plastyczne użyte są bardzo świadomie i niezwykle sugestywnie. Oglądając XOXO[...] zanurzamy się w cielesności oplatani przez falujące linie włosów, zbliżamy mocno do natarczywych ciał. Charakterystyczna dla twórczości habilitantki ograniczona kolorystyka inspirowania w tym wypadku grafiką japońską i idąca za tym powściągliwość formy sprawiają jednak, że ludzkie ciało będące pierwszoplanowym bohaterem nie jest tu nazbyt obecne, przesuwając wektor w stronę emocji bohaterek i bohatera a przede wszystkim ich relacji. Mamy tu do czynienia z obecną w poprzednich realizacjach niezwykle pieczołowitością animatorki. Ta nie pozostawia przypadkowi żadnego elementu dzieła. Podobnej precyzji jesteśmy świadkami czytając bardzo szczegółowe transkrypcje poszczególnych realizacji w autoreferacie. Techniczne, drobiazgowo opisy użytych technik i programów, formatów, Pieczołowitość w obszarze użycia koloru, żmudność pracy nad udźwiękowieniem animacji, mogą przyprawić o lekki zawrót głowy. Chce się zapytać: czy jest tu miejsce na przypadek? Czy widzimy jeszcze rękę autorki o której wyraźniejszą obecność zabiegała nie tak dawno zmagając się z bezdusznym cyfrowym światem w „Refrenach”? Z tego właśnie bardzo solidnego trzonu, dogłębnej kontroli każdego najmniej pozornie istotnego skrawka swojej pracy wyłania się chyba to co spaja najsilniej wszystkie realizacje habilitantki. Pani Wioletta Sowa jest w każdym calu perfekcjonistką. Panując nad procesem w sposób absolutny wypracowała niepowtarzalną atmosferę prac, które

pomimo osadzenia w tradycyjnym rysunkowym warsztacie kojarzonym ze swobodnym gestem i wyraźną obecnością autorki niejako opierają się wspomnianemu duchowi. Dzieła Sowy są opowieścią o człowieku, o ciele, emocjach i relacjach, ale niejako przetrawionych przez tę kalkulację. Może właśnie dzięki temu perfekcjonistycznemu wyrachowaniu stają się spojrzeniami od człowieka nieco odległym, rzutem oka z zewnątrz. Ten chłodny filtr analityczki w służbie humanistycznej poetki skutkuje transgresją realizującą unikalność języka plastycznego habilitantki. Miękkości osadzone są mocno rygorach formy. W „XOXO pocałunki i uściski” elementem nowości w stosunku do poprzednich realizacji opartych ściślej o estetykę odręcznego rysunku jest obecność ważnego dla dzieła habilitacyjnego motywu rysunkowej kreski opisującej w tym wypadku istotne także z perspektywy zmysłowości pracy włosy. Ich sugestywny organiczny ruch sytuuje je niekiedy na planie pierwszego bohatera, podmiotu. W najnowszych realizacjach artystki ten zabieg jest już jednoznaczny: forma krystalizuje się w sztywny szkielet linearnego rysunku obecnego w rozszerzonej czy wirtualnej rzeczywistości.

Ewolucja artystyczna Sowy przypomina nieco tradycyjny proces pracy nad obrazem sztalugowym, jednak przeprowadzony w odwrotnym kierunku, od końca: Od najbardziej nasyconego kolorem i konkretnego formalnie dyplomu, przez bliższe walorowemu wrażeniu „Refreny” czy wystudiowane ściślej rysunkowo „XOXO pocałunki i Uściski” po w pełni już szkicowe w prace linearne z obszaru AR/VR. Od obrazu przez studium do szkicu.

Przekładając ten proces na ewolucję obrazowania znanego z klasycznej historii sztuki: punktem wyjścia jest obraz sztalugowy, który w toku swoistej dewolucji przeistacza się ostatecznie w sugestywne linearne rysunki w prehistorycznych jaskiń. Jednocześnie, wraz ze stopniowym pozbywaniem się bodźców na rzecz wymownego przekazu, artystka kontroluje coraz silniej wszelkie aspekty pracy i sama zdaje się ewoluować od emocjonalnej twórczyni ku świadomej złożoności procesu demiuirżce, reżyserce, zapewne również obdarzonej emocjonalnością, ale bardzo ściślej trzymającej ją w ryzach intelektu.

## **Dzieło habilitacyjne**

Podchodząc do omówienia dzieła habilitacyjnego zwracam szczególną uwagę na decyzję artystki o porzuceniu medium w którym do tej pory poruszała się jako profesjonalistka bardzo swobodnie i za znajomość którego była niejednokrotnie doceniana. Z perspektywy twórcy zdają sobie sprawę jak duże to wyzwanie i ryzyko. Decyzja ta świadczy o dojrzałości habilitantki jako twórczyni oraz jej zdolności do przedkładania imperatywu rozwoju twórczego nad komfort przebywania na dobrze rozpoznanym obszarze artystycznego komfortu..

Droga doktory Wioletty Sowy od tradycyjnej animatorki ku artystce poruszającej się w sferze wirtualnej to rozwój w typie ewolucyjnym, mozolny i stopniowy. To w mojej opinii

duża wartość i jedyna droga umożliwiająca dogłębne zrozumienie poszczególnych składowych techniki, technologii i wizualnej ontologii i włącznie ich do repertuaru własnych środków wyrazu. Habilitantka w swoim obszernym autoreferacie opisuje każdy etap tej ścieżki niezwykle precyzyjnie, momentami może nawet nieco zbyt szczegółowo, co niekiedy zamiast przybliżyć meritum zagadnienia wprowadza czytelnika w tak szczegółowe meandry, że esencja niekiedy gubi się w gąszczu detali. Uwaga ta odnosi się do całego prezentowanego tekstu, oczywiście nie dyskwalifikując go żadnej mierze. Chciałbym jednak, żeby wybrzmiał tu mój apel do autorki o nieco większe zaufanie w świadomość czytelnika który może obejść się bez tak przytłaczającej ilości informacji. Treść autoreferatu obfitując w fachowy język animatorki i filmowczynie operuje niekiedy zbędną nowomową (np. na powracające określenie *contenu* istnieją bliskoznaczne określenia z dziedziny sztuk plastycznych jak choćby *dzieło*) W tekście nie ma bibliografii, która nawet jeśli nie jest wymagana przez tryb byłaby pomocna dla recenzenta. Oczywiście przy założeniu, że podstawowym dziełem do którego odnosi się recenzja jest realizacja plastyczna uznaję te nieprawidłowości za dopuszczalne.

Drogę do dzieła habilitacyjnego otwiera praca na tradycyjnym animatorskim wieloplane do którego stopniowo włączane są kolejne elementy z obszaru 3D: od implementacji obrazu z wieloplanu w przestrzeń wirtualną po ciekawe badania możliwości generowania obrazu stereoskopowego w przestrzeni VR. Proces ten został podsumowany publikacją „interlaced/przeplatane – Eksperymenty nad technologicznym poszerzeniem kreowania stereoskopowej animacji i przestrzeni wirtualnych”, ma wyraźne znamiona pracy artystyczno - badawczej mogącej przysłużyć się rozwojowi nie tylko zainteresowanych ale i dyscypliny jako takiej. Badania te dają także rezultat artystyczny: prace „Interlacted” (2020) i bazujący na niej „Bring To being” (2020). Przemawia do mnie szczególnie pierwsza z tych realizacji - abstrakcyjny obraz video oparty o niespokojny ruch linii wynikających bezpośrednio z przestrzennego ustrukturyzowania kolorowych punktów w trzecim wymiarze. „Bring to being” poszerza doświadczenie o generatywny rysunek figury ludzkiej który wchodzi w interakcję z widzem. Tutaj muszę zawierzyć autorce w kwestii immersyjnego doświadczenia, ponieważ nie dysponuję sprzętem pozwalającym zanurzyć mi się kompletnie w instalacji. Ciekawe wydają się być spostrzeżenia dotyczące spotęgowania siły doświadczenia bycia wewnątrz wykreowanego świata przez nawiązanie kontaktu wzrokowego z wirtualną bohaterką - podmiotem instalacji.

„Presence RGB” to pierwsza z prac w poszerzonej rzeczywistości. Formalnie ta instalacja wynika z przytoczonych wcześniej realizacji operujących generatywnym rysunkiem w oparciu o model 3D ludzkiej sylwetki. Posiłkując się potrzebą obcowania z człowiekiem, którą jakże dobitnie unaoczniała wszystkim niedawna pandemia COVID19 artystka umieszcza fantomy ludzkich postaci za pośrednictwem interfejsu AR w dowolnej przestrzeni. Sylwetki postaci malują się w barwnej triadzie cyfrowych ekranów. Jako, że jest to pierwsza realizacja w zupełnie nowym dla artystki medium może posiadać pewne niedoskonałości. Za niepotrzebne uproszczenie uważam użycie barw RGB które autorka

tłumaczy wprost budową matrycy ekranu. Ta w moim odczuciu narzucająca się nieco zbyt nachalnie metafora cyfrowych awatarów to podkreślenie już podkreślonego. Realizacja o której mowa jest wszakże pracą w pełni cyfrową i uwypuklanie tego faktu usilną ekspozycją barw wyświetlacza wcale nie wzmacnia efektu „cyfrowości” i tak już przecież cyfrowej instalacji. Artystka posługująca się do tej pory barwą oszczędnie i z dużą estymą niepotrzebnie szuka tutaj podwójnego dowodu owej wirtualności ocierając się o tautologię. Odbiorca rozproszony nadmiarowym bodźcem może stracić z horyzontu finezję generatywnego rysunku czy sam motyw uobecniania nieistniejących bytów, tę demiugniczną moc AR która zdaje się być esencją pracy Wioletty Sowy. Ciekawym elementem jest tu obszar audio będący rejestracją dźwięku pracy wczesnego komputera Atari programującego dane na dysku. Jest to więc dźwiękowy obraz informacji zmuszający odbiorcę do zadania pytania o materialność świata cyfrowego, a więc odnoszący też do samego procesu poszerzania rzeczywistości poprzez dzieło sztuki.

Najsilniej przemawiającymi do mnie realizacjami z tego okresu jest tryptyk instalacji: *Glitch, Blizny/Scars, Przyszłość będzie świetlana/The Future Will Be Bright*, powstałych w 2021 roku. Prace te za pośrednictwem rozszerzonej rzeczywistości implantują w rzeczywistym świecie znany z przestrzeni cyfrowej błąd obrazu, Glitch. Widz doświadczający go wyposażony w urządzenie mobilne (z pewnością najlepszy byłby tu headset). Obcujemy ze swoistym zakłóceniem rzeczywistości, doznajemy rozpadu tego co pewne. Od razu nasuwa się popularne (ostatnio nie tylko wśród zwolenników teorii spiskowych) pytanie: czy żyjemy w symulacji? Czy cała dostępna nam rzeczywistość jest tylko wytworem sztucznie wygenerowanym przez mózg, lub, co gorsza, jakiś zewnętrzny system, a zmysłowa relacja z rzeczywistością to tylko pozór? Platońska jaskinia powoli się dezintegruje, ujawniając wypalone piksele na matrycy widzialności. Subtelne użycie barw RGB nasila sugestię przechodząc z warstwy narracyjnej bezpośrednio w obszar znaczenia. Tryptyk Sowy zmusza do postawienia pytania o realność odczuć względem twardej namacalności materialnego świata, podważa przyrodzone zmysłom zaufanie, które przecież niejednokrotnie zwiódło nas na manowce udowadniając, że zmysły nie są światem samym w sobie a jedynie medium pozwalającym nam na fragmentaryczny z nim kontakt. Artystka pyta więc o to, o co twórcy dopytują od zarania istnienia sztuki jako takiej: czy to co widzimy jest tym co jest?

Bardzo ciekawym zagadnieniem poruszonym przez autorkę jest teoria o swoistym odbiciu obiektów AR w matrycy pamięci. Jak pisze Sowa:

*„zdaję sobie sprawę z tego, że plac przed mną jest pusty, jednak gdy w urządzeniu widzę na nim instalację AR, to w mojej głowie rodzi się przekonanie, że ona tam jest. Po upływie czasu to przekonanie utrwała się w pamięci jako realne wspomnienie. Ten mechanizm jest dla mnie znacznie bardziej zadziwiający niż odczucia, które budzi wirtualna rzeczywistość”.*



W tym obszarze instalacje habilitantki poruszają więc także strefę realności wspomnień, kompletnie już rujnując nasze zaufanie do rzeczywistości; nie mogąc zawierzyć do końca temu co widzę, ani temu co widziałem trudno mi znaleźć jakikolwiek pewny punkt podparcia. O ile teoria o ujednoczeniu obrazów AR i obrazów rzeczywistych poprzez ułomność ludzkiej pamięci jest prawdziwa, daje to faktyczny przyczynek do traktowania AR jako nowego wartościowego ale i niebezpiecznego medium, a nie kolejnego gadżetu.

„Inside Drawing” (2023) to praca oszczędna w formie, operująca uprzestrzennioną w AR rysunkową linią animowaną w subtelnym falowaniu. To, w dużym uproszczeniu, trójwymiarowa wariacja na temat klasycznego linearnego rysunku czy wręcz pospiesznego szkicu. Habilitantka słusznie unika kuszących wizualnych „smaczków” z repertuaru rozszerzonej rzeczywistości na rzecz prostoty rzetelnej linii - podstawy większości dzieł plastycznych, dotykając początków ludzkiej twórczości artystycznej. Stąd bardziej chyba sugestywnie przemawia do mnie wersja prezentowana w ciemnym niczym paleolityczna jaskinia pomieszczeniu, gdzie rysunkowa linia zdaje się rozświetlać przestrzeń wydobywając przedstawienie z mroku nieistnienia. Rysunek staje się w tym wypadku rzeźbą, może wręcz tkaniną sugerującą wzmiankowaną przez Maurice Merleu-Ponti’ego tkankę widzialności przenikającą rzeczywistość między ciałem malarza a rzeczywistością której cielesność jest podmiotem.

Ostatnią z prac wchodzących w poczet dzieła habilitacyjnego jest „The Tenement House”, animowany film przeznaczony do oglądania w headsecie VR. Artystka powraca tu do znanej z jej wcześniejszych animowanych dzieł 2D linearnej narracji. W tym wypadku widz zanurzony już kompletnie w spletaną tkankę widzialności poznaje od wewnątrz fragment świata określonego rysunkiem. Sposób obrazowania przypomina mi nieco próby wizualizacji nieludzkiego widzenia: symulację spojrzenia owada czy krewetki. Rzeczywistość widzialna nie jest tu wypadkową zwykłej dla nas rejestracji fotonów na siatkówce oka, a bodźce wizualne pochodzą raczej z danych, niż wrażeń czysto wzrokowych. Płaszczyzny mieszkań które jako obserwatorzy odwiedzany opisane są za pośrednictwem tekstów konstytuujących ich mieszkańców.

Przypomina się wizjonerski „Matrix” Wachowskich(1999), szczególnie narzucający się w mieszkaniu informatyka. Habilitantka stosuje tu dość prosty, jak sama zauważa, „plakatowy” język przypisania habitatów do ich mieszkańców, dzięki czemu wskazuje na różnorodność sposobów opisu rzeczywistości i siły z jaką język może ją przekształcać czy wręcz kreować. Realizację wieńczy scena w ogrodzie stanowiąca swoistą pętlę, domknięcie klamry, w której Wioletta Sowa powraca do estetyki z lekka rozwibrowanej materii rysunkowej dobrze z jej filmów 2D. Ta praca stanowi rodzaj podsumowania działalności autorki w świecie wirtualnej i rozszerzonej rzeczywistości i jest raczej pewnym skompilowaniem jej dotychczasowych doświadczeń, niż ich esencją.

Zestaw prac wskazany przez habilitantkę jako dzieło będące właściwym przedmiotem recenzji uważam za prace wartościowe. Jeszcze raz wspomnę o godnej pochwały postawie doświadczonej twórczyni, która poszukując nowych wyzwań i

adekwatnego języka potrafi odrzucić bagaż dotychczasowej twórczości i zgłębić zupełnie nowe medium, w którym dostarcza odbiorcy ciekawych treści i świeżych rozwiązań formalnych. Wraz z nowym wizualnym językiem Sowa zdaje się odsuwać powoli na boczny tor ludzką sylwetkę jako podmiot artystycznych działań, marginalizując wątki feministyczne obecne szczególnie w „XOXO pocałunki i uściski”. Jak mi nie przesunąć to wynika z próby osadzenia odbiorcy dzieła w roli bohatera, co jest przypisane medium AR/VR i ich pierwszoosobowej perspektywie uczestnictwa. Osobiście bardzo chętnie zobaczyłbym w tym nowym formacie wizualnym język rysunkowych miękkości, nieostrych sylwetek i wyraźnego ziarna po mistrzowsku opracowany przez Sowę w dawniejszych pracach. Jestem ciekaw na ile forma ta byłaby przekładalna na nowe medium. Jego brak nie jest tu oczywiście zarzutem, Sowa bardzo swobodnie i sprawnie porusza się w linearnej estetyce programów 3D, chciałbym jedynie jedynie subtelnie zasugerować śmielsze czerpanie z posiadanego repertuaru środków, czego sama habilitantka zdaje się dowodzić we wspomnianej ostatniej scenie „The Tenement House”.

Przedstawione prace Sowy, szczególnie w te, w których porzuca typową dla doświadczonej filmowej reżyserki linearną narrację (*Glitch, Blizny/Scars, Przyszłość będzie świetlana/The Future Will Be Bright, Inside drawing*) w sposób nowatorski odnoszą się do zagadnień z pogranicza sztuki i filozofii, dotyczą dyskursu o statut obrazu, widzialności i prawdy, czyli samych źródeł namysłu artystek i artystów wizualnych. To dzieła dotyczące esencji pracy w medium widzialności. Problem poszerzania rzeczywistości poprzez dzieło to zagadnienie z którym zmagają się malarze od mitycznego malarskiego pojedynku Parrasjosa z Zeuksisem. Obraz jako okno na świat to klasyczny malarski paradygmat który AR nie tyle odkrywa, ale (przynajmniej puki co) usiłuje naśladować. Obecność i reprezentacja jest dychotomią na której pędzle, dłuta i rysiki połamało sobie już setki twórczyń i niejeden twórca. Wioletta Sowa mając tego świadomość nie próbuje naśladować rzeczywistości ale stawia pytanie o jej kształt, formę, wizerunek czy w końcu o to, co zmysły mówią nam co o świecie jako takim, a co rodzi się w umyśle odbiorców. Umiejscawiając widza w świecie pisze: „ 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.” Wydaje mi się, że nie chodzi tu o zrównanie dzieła sztuki z rzeczywistością, ale przedstawienie świata jako swoistego wizualnego dzieła, które może nam się objawić jedynie przez owo poczucie nierozróżnialności.

## **Podsumowanie**

Całość przedstawionego dorobku artystycznego doktory Wioletty Sowy jest bezspornie imponująca, czego dowodzą nie tylko liczne pokazy i niezliczone nagrody przydane jej twórczości, ale przede wszystkim same dzieła. Jakość jej prac, spektrum poszukiwań, charakterystyczny indywidualny język przy jednoczesnej mnogości świadomie użytych środków formalnych przedstawia kandydatkę do habilitacji jako artystkę

w pełni profesjonalną, świadomą, działającą w oparciu nie tylko o umiejętności manualne ale potrafiącą analizować - uosabiającą więc cechy artystki-badawczyni.

Wartą odnotowania jest jej ścieżka naukowej kariery, na której zdobywając doświadczenie ukończyła zarówno Akademię Sztuk Pięknych jak i Wyższą Szkołę Filmową. Praktyka dydaktyczna habilitantki także odbyła się w kilku placówkach dydaktycznych. Jej działalność naukowo dydaktyczną charakteryzuje aktywność zarówno na polu naukowym jak i zaangażowanie w pracę typowo pedagogiczną. Władze Wydziału osadzają Sowę w istotnych komisjach i ciałach administracyjnych. Habilitantka ma cechy dobrej organizatorki. Otwartość na nowe technologie którą niejednokrotnie podkreślałem jako atut jest bardzo wartościowa także w obszarze badawczym i dydaktycznym.

## **Konkluzja**

Zapoznając się z otrzymaną dokumentacją jestem przekonany, że doktora Wioletta Sowa jest bardzo ciekawą i aktywną artystką jak i wartościową pracownicą nauki. Jej działalność artystyczna wielokrotnie upubliczniana i nagradzana jest istotnym głosem w tradycji filmu animowanego, a zestaw prac zgłoszonych jako dzieło habilitacyjne które odnajduję w obszarze szeroko pojmowanych sztuk wizualnych bez wątpienia w wartościowy sposób przenosi jej fimowe doświadczenie w pole galerii sztuki stanowiąc wkład w rozwój dyscypliny.

Niniejszym konkluduję, że zgodnie z otrzymanymi dokumentami kandydatka do stopnia doktory habilitowanej posiada w dorobku dzieła spełniające wszelkie wymogi art.219 Ustawy o Szkolnictwie Wyższym z 20 lipca 2018 (Dz.U.2023.742 t.j.). W mojej ocenie w pełni uzasadnione jest więc podjęcie kolejnych kroków w procedurze do nadania stopnia.

.....  
Prof ASP dr hab. Marcin Zawicki