

dr hab . Janusz Knorowski, prof. ASP

Wydział Malarstwa

Akademia Sztuk Pięknych w Warszawie

**RECENZJA PRACY DOKTORSKIEJ DOROBKU ARTYSTYCZNEGO
I DYDAKTYCZNEGO MGR. KRZYSZTOFA KALINOWSKIEGO
W ZWIĄZKU Z PRZEWODEM DOKTORSKIM W DZIEDZINIE SZTUK
PLASTYCZNYCH W DYSCYPLINIE ARTYSTYCZNEJ SZTUKI PIĘKNE
WSZCZĘTYM PRZEZ RADĘ WYDZIAŁU PEDAGOGICZNEGO
I ARTYSTYCZNEGO UNIWERSYTETU JANA KOCHANOWSKIEGO
W KIELCACH**

1. Prezentacja doktoranta

Krzysztof Kalinowski jest absolwentem Wydziału Informatyki Polsko - Japońskiej Wyższej Szkoły Technik Komputerowych w Warszawie, gdzie po studiach w latach 1995-1998 uzyskał tytuł inżyniera informatyka o specjalności: programowanie i administracja systemami komputerowymi. W roku 2002 uzyskał tytuł magistra inżyniera informatyka w specjalności: multimedia i sztuczna inteligencja.

12 grudnia 2013 roku otworzył przewód doktorski w kategorii sztuki piękne w Instytucie Sztuk Pięknych Uniwersytetu Jana Kochanowskiego w Kielcach.

Krzysztof Kalinowski związany jest z macierzystą uczelnią – od 1995 roku do dnia dzisiejszego. Zdobył w niej ogromne doświadczenie zawodowe pedagogiczne i organizacyjne, a jego działalność zawodowa, dydaktyczna i badawcza jest imponująca.

2. Ocena dorobku i działalności zawodowej, organizacyjnej, pedagogicznej i artystycznej doktoranta

Krzysztof Kalinowski w 1999 roku, już podczas studiów magisterskich w PJWSTK uczestniczył w tworzeniu specjalizacji multimedia grafika 3d. W 2002 rozpoczyna pracę jako asystent w katedrze multimediów PJWSTK. W latach 2002-2007 tworzy specjalizację: multimedia, programowanie gier.

W roku 2005 Kalinowski został skierowany do pracy w nowo tworzącym się Wydziale Sztuki Nowych Mediów PJWSTK. Wydział ten powstawał w oparciu o kadre pedagogów z różnych wydziałów Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie oraz pracowników Katedry Multimediów PJWSTK. Jego wiedza i doświadczenie z zakresu grafiki , modelowania 3d i gier komputerowych miała znaczący wpływ na program wydziału, kształt i zawartość powstających najpierw dyplomów licencjackich, a później magisterskich.

Był promotorem ponad 100 dyplomów inżynierskich z zakresu informatyka – multimedia w dziedzinie animacja 3d - gry komputerowe. Na Wydziale Sztuka Nowych Mediów był promotorem technicznym ponad 50 dyplomów I i II stopnia z zakresu grafiki 3d i gier komputerowych wspomagając swoją wiedzą część techniczną dyplomów, a często nadając ostateczny kształt prezentacji dyplomów.

Jest członkiem Komisji Programowej Rady Wydziału Sztuka Nowych Mediów.

W latach 2008-2013 pełnił funkcję prodziekana do spraw studiów stacjonarnych Wydziału Sztuka Nowych Mediów PJATK. Zakres tej funkcji obejmował też obowiązki prodziekana do spraw studenckich. Kalinowski pełnił te funkcje z zaangażowaniem, profesjonalnie, a jego działalność jest zauważalna i doceniana zarówno na Wydziale, jak i poza uczelnią.

Kalinowski wielokrotnie wyjeżdżał na uczelnie zagraniczne jako visiting professor: Leeds Metropolitan University i Sheffield Hallam University 2004, 2005, 2014, Saitama University 2007, National University of Ireland, Maynooth 2013, Glyndwyr Wrexham University 2014.

Kalinowski ustawicznie prowadzi własną działalność naukową (odnosząc sukcesy). Jest autorem podręczników: Wprowadzenie do modelowania 3d w programie MAYA , 2013; Zaawansowany rendering w programie MENTAL-RAY. Uczestniczył w badaniach naukowych: Avatar i grafika czasu rzeczywistego – System obrazowania w czasie rzeczywistym i modu synchronizacji z generowaną mową syntetyczną, Generacja realistycznego obrazu skóry, Metody generacji ruchu postaci wirtualnej, System rehabilitacji medycznej wykorzystujący połączenie technik Rzeczywistości Wzbogaconej (AR) oraz technik gier komputerowych.

Od roku 2005 Kalinowski rozpoczyna wizualizację swoich prac. Prezentuje je na sympozjach, wystawach zbiorowych. i indywidualnych. Pokazuje grafiki wykonane w technikach cyfrowych jako samodzielne obrazy.

Wystawy prac: Grafika Cyfrowa PJWSTK 2007/2013; Fraktale PJWSTK 2013; Fraktale 3d Galeria Działań smb Imielin 2013; Zmysły Sztuki 18 Pałac w Wilanowie 2013; ekspozycja prac w ramach Festiwalu Nauki Kopernik Stadion Narodowy w Warszawie 2013.

Krzysztof Kalinowski zabiera głos w dyskusjach na temat sztuki multimedialnej. Często konfrontuje swoje dokonania. Uczestniczy w sympozjach, przygotowuje wkłady. W swoich działaniach Kalinowski jest ambitny i wyrazisty, poszukujący swojego miejsca na styku nauki i sztuki. Unika taniego poklasku i wynikającego z niego splendoru.

Jego wykłady dają mu szansę na prezentację swoich dokonań artystycznych. Jak pisze w koncepcji pracy doktorskiej – kreacja obiektu plastycznego jest doskonałym sposobem na wypowiedź osobom, które przeszły informatyczną i multimedialną drogę rozwoju.

Systematyczność, rzetelność, zaangażowanie we własną pracę twórczą musi mieć przełożenie w pracy pedagogicznej. Nic bowiem bardziej nie uwiarygodnia nas jako dydaktyków, niż możliwość przenoszenia naszych doświadczeń i osiągnięć w jej obszar. To wszystko konstytuuje go jako pedagoga o własnych przekonaniach, cenionego, a ze względu na swoją osobowość – lubianego.

3. Ocena pracy doktorskiej

W koncepcji pracy doktorskiej autor definiuje problem artystyczny i teoretyczny nazywając podmiot wirtualnym emigrantem. Jest to emigrant ze świata wirtualnego do otaczającej nas rzeczywistości. Emigrant, czyli fraktal hybrydowy, podejmuje próbę podróży ze środowiska matematycznego do świata sztuki i stworzenia przekazu artystycznego, który oceniany jest przez nas wizualnie. Podróż ta odbywa się za pomocą narzędzi informatycznych – multimedialnych. Odnoszę wrażenie, że podczas pracy nad doktoratem wraz z fraktalem – emigrantem sam autor odbywa transformację z jednego środowiska do drugiego.

Praca doktorska stawia pytanie o wystarczalność i niewystarczalność języka plastycznego. Samo bowiem użycie środków do budowy – stworzenia dzieła nie jest niezmiennie. Współcześnie nie musimy rozumieć środków wyrazu, narzędzi obrazowania tak, jak były one rozumiane i wykorzystywane w swojej epoce np. renesansu czy baroku. Nie musimy rozumieć mód, symboliki i ideologii danego czasu. Posługujemy się kodem oceny tu i teraz. Możemy w naszych wrażeniach co najwyżej odwoływać się do przeszłości lub porównań. Możemy określić, co widzimy i w jaki sposób widzimy. Kalinowski swoją pracą daje nam tę możliwość.

Przeczytałem pracę Doktoranta z niewątpliwą satysfakcją i zainteresowaniem. Nieczęsto bowiem zdarza się praca, gdzie część opisowa (teoretyczna) jest tak integralna z częścią finalną (wizualizacją). Opisane są tu wszystkie aspekty przyczynowo – skutkowe. Wyczuwam tu duże doświadczenie autora wynikające zapewne z pisania przez niego wcześniej podręczników i przygotowywania wykładów. Praca napisana jest czytelnie, przejrzysto, z podziałem na rozdziały, w których autor przybliżył nam pojęcie fraktala, historię badań nad nim, znajduje i określa jego miejsce w sztuce współczesnej.

Opisuje swój indywidualny proces twórczy, dobór i zmaganie się z paletą barwną, kolorem, porusza problemy wynikające podczas pracy, z przewidywalnością i nieprzewidywalnością, koniecznością korekt i zmian, aby uzyskać efekt końcowy – kreację wirtualnych emigrantów tak, aby efekt ten spełniał jego oczekiwania jako twórcy.

Czytałem tę pracę jak powieść biograficzną o fraktalach, ze znakomicie i sugestywnie dobranymi przykładami, porównaniami i wnioskami. Przywołuje ona w części historycznej twórców fraktali dwuwymiarowych: Benoit Mandelbrota, Cantora, Kocha, Wacława Sierpińskiego. Dwa przykłady: piasku na pustyni jako zbioru teoretycznie policzalnego i wartości $1/3$, jako zapisu liczby nieskończonej wydaje mi się nader trafne do dalszych rozważań. Rodziło się we mnie pytanie, czy natura może generować nieskończoność? Czy twórczość malarska może mieć cechy wspólne z fraktalami? Podczas czytania i analizowania pracy wyzwoliły się we mnie ścieżki skojarzeń. Kalinowski pisze „fraktal (...) jako twór matematyczny, nie posiada takiej cechy, jak barwa. Jest to raczej definicja kształtu”. Na takie stwierdzenie poszukuję skojarzeń: Roman Opalka, który ze swej twórczości uczynił odwrotność. Po podjęciu decyzji malowania obrazów liczonych mówił: „Długo jeszcze żałowałem koloru. Były próby malowania obrazów czerwonych: czarny na czerwonym (poznzańskie Muzeum Narodowe), czerwony na czerwonym (kolekcja prywatna w Niemczech). Kolor to radość malarza.” Jak wiemy - pozostał on jednak w gamie czarno-białej stając się niejako emigrantem ze świata malarskiego do matematycznej czasoprzestrzeni.

W rozdziale „O barwie prac słów kilka...” czytamy o łączeniu barwy z wartościami matematycznymi – wynikami obliczeń fraktalnych związanych generacją kształtu fraktala. Kilka lat temu oglądałem wizualizację badań naukowych prof. Tomasza Kapitaniaka, specjalisty w dziedzinie inżynierii mechanicznej dynamiki i chaosu z Katedry Dynamiki Maszyn Politechniki Łódzkiej. Grafiki te profesor Kapitaniak traktuje naukowo – jako zobrazowanie działań matematycznych. W artykule „Niestabilne jak wahadło” Kapitaniak stawia pytanie „Czy można przewidywać zachowanie się układów ewoluujących? Niekiedy może to być proste, jak w przypadku zwykłego, lekko odchylonego wahadła. Są jednak układy, dla których praktycznie nie sposób określić stanu końcowego”. W artykule znajdujemy wizualizacje ruchu wahadła jako układu przewidywalnego jak i układu nieprzewidywanego. Wszystkie zamieszczone w artykule barwne ilustracje opatrzone są, zamiast tytułów, zapisami matematycznymi. Wydawałoby się, że są to dziedziny (Kapitaniaka i Kalinowskiego) bez wspólnego mianownika, ale nie mogę nie poddać się wrażeniu, że łączy je nie tylko użycie cyfrowej technologii, ale i pewna filozoficzna koncepcja struktury otaczającego świata i mechanizmów nim rządzących (lub ich braku). To co również wspólne dla Kapitaniaka i Kalinowskiego, to próba zwizualizowania tego co przewidywalne i nieprzewidywalne, przełożenie języka nauki (matematyki, dynamiki) na obraz.

W rozdziale o barwie zauważyłem zmianę postawy autora. Nabiera ona zdecydowanie cech kreacyjnych, właściwych artyście - twórcy. Zmienia się język, staje się bardziej opisowy. Kalinowski swobodnie określa rolę użytego koloru, barwy, światła, lśnienia, opisuje zmienność wartości składowych obrazu, jasno przedstawia nam swoje decyzje dotyczące doboru tła, koloru pustych przestrzeni pomiędzy obiektami – fraktalami. Autor znajduje się tu w punkcie najbliższym sztukom plastycznym. Nad barwą fraktalnych emigrantów pracuje jak malarz zmieniając kolory, używając różnych efektów np. zamglenia, zmiany koloru światła, lśnienia.

To też moment, w którym ujawniają się emocje, niepewności, jako ważny składnik powstawania obrazu. Najbardziej zaskakujące, że w tym skomplikowanym środowisku można też szukać pomocy w metodach prostych, powszechnie używanych. Takim jest użycie funkcji Match Color z aplikacji Adobe Photoshop, popularnie stosowanej do tworzenia dwuwymiarowej grafiki cyfrowej. W tej zaawansowanej technologii, to jakby ręczne wprowadzanie koloru, barwy do obrazu emigrantów, jak u malarza nakładanie kolejnych warstw farby na płótno. Jeszcze większą świadomość użycia formy i koloru przedstawia autor w opisach poszczególnych części plastycznych pracy doktorskiej. Są to opisy założeń i wnioski dotyczące zmagania się z procesem twórczym, niepewności efektów poszczególnych i następujących po sobie etapów pracy. Nie brak tu wypowiedzi typowych dla twórcy - ekspresyjnych, wartościujących. Nie brak też zadowolenia ze zgodności założeń z efektem końcowym.

4. Myspace A

Z oceny autora wnioskuję, że Myspace A jest najbardziej wierny jego założeniom. Kalinowski osiągnął w tym fraktalu pełnię panowania nad paletami barwnymi i zastosowaniem ich w punktach kontrolnych. Operuje zmianami palet barwnych podczas animacji, zmianami detali, formy, faktury, materii. Fraktal ten jest najbardziej pełny i oferuje największe spektrum możliwości animacyjnych i graficznych. Jest on też najbardziej organiczny, jakby zaczerpnięty z natury, przywołujący jej pierwotność. Dużo w nim skrajności, od ulotności, transparentnego, akwarelowego efektu w paletach barw jasnych, do gęstego, niczym malarstwo materii w paletach ciemnych zieleni i fioletów.

5. Myspace C

To fraktal, który nazwałem architektonicznym. Nasuwa mi on skojarzenie z „zatopioną katedrą”. Tu proces twórczy przyniósł autorowi wiele zaskoczeń i nieoczekiwanych zestawień kolorystycznych, np. jednolite, intensywne tło.

Mimo to efekt końcowy jest tu niezwykle spójny i zgodny z pierwotnym założeniem trzymania się jednej palety barw. Fraktal ten jest monumentalny. To monumentalizacja surrealistycznej architektury, składającej się z powtarzalnych, generujących się wzajemnie ornamentów.

6. Myspace B

Jednak moim ulubionym fraktalem jest wirtualny emigrant Myspace B. To mój faworyt. Z opisu wynika, że fraktal ten sprawił najwięcej trudności. Po początkowych przewidywalnych i zadowalających efektach pojawiły się niespodziewane komplikacje, które zmusiły autora do daleko idących zmian np. zastosowania rotacji dwóch kontrastujących ze sobą palet barwnych, modyfikacji barwy, czy wreszcie usunięcia pewnych niespełniających oczekiwań obrazów, przeszkadzających całościowemu efektowi. To najbardziej sugestywny opis, bliski mi, tożsamy z procesem powstawania obrazu w tradycyjnym znaczeniu. To właśnie Myspace B, jego efekt końcowy jako grafika cyfrowa jest dla mnie najbardziej interesujący, budujący mnogość skojarzeń z malarstwem: ekspresji Wilhelma de Koeniga, gestu Hartunga, nastroju Gaspara Davida Fridricha. Powstały tu grafiki godne pojedynczego dzieła malarskiego.

W latach 90-tych, spacerując nad Wisłą w Kazimierzu, spotykałem Profesora Jacka Sępolińskiego malującego kamieniołomy. Rozłożone na trawie kilkadziesiąt płócien, tektur, pokrywały się kolorami, formami - wraz z najbliższym otoczeniem. Rozmawialiśmy kilkakrotnie. Profesor mówił, że nie interesuje go malowanie kamieniołomu jako takiego, że maluje nieskończoność jego głębi, jego wewnętrzne podziały i strukturę tylko dla sztuki wyobraźni. O obrazach mówił, iż nie mają one swojego końca, że każdy nabiera cech poprzedniego i ten proces nie może się skończyć, warunkuje go jedynie czas. W tej wielowątkowej rozmowie nie padło słowo fraktal, ale teraz myślę, że mimo tak odrębnych, skrajnych środków obrazowania i „przepaści” technologicznej idea obu twórców jest bliska.

Odczuwam satysfakcję, że dla „Myspaców” Kalinowskiego odnajduję wiele konotacji, że znany mi świat sztuki je do siebie zaprasza.

7. Podsumowanie

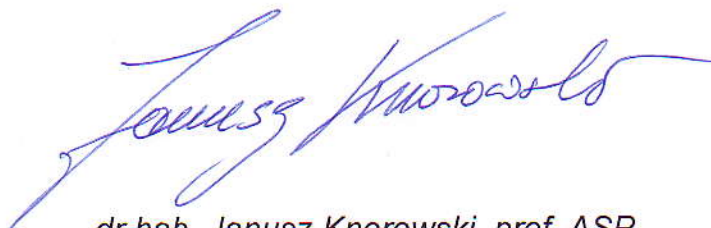
Praca doktorska Krzysztofa Kalinowskiego stanowi doskonały przykład zmian zachodzący w świecie współczesnego obrazowania multimedialnego. Jest zaawansowana technologicznie. Autor świadomie używa komputera, jako narzędzia informatycznego, a przygotowane trzy prezentacje wizualne reprezentują wysoki poziom artystyczny.

7

Dobór środków prezentacji jest trafny i bez specjalnej „nadbudowy technologicznej”. Część opisowa powstania fraktali hybrydowych jako emigrantów, to tekst, z którym powinniśmy zapoznać się, aby mieć pełny ogląd i zrozumienie dla interaktywnego interfejsu, animacji i grafiki cyfrowej.

8. Konkluzja

Mając na uwadze dotychczasowy dorobek naukowy i artystyczny magistra Krzysztofa Kalinowskiego, jego działalność publicystyczną i wystawienniczą, wysoki poziom artystyczny cyklu prac z zakresu animacji i grafiki cyfrowej zrealizowanych jako praca doktorska, wartościowy i wysoki poziom części teoretycznej, kompetencje i zaangażowanie w pracę dydaktyczną stwierdzam, iż praca „Fraktale Hybrydowe jako Emigranci” - cykl obrazów cyfrowych, spełnia wymogi pracy doktorskiej i z pełnym przekonaniem wnioskuję do Rady Wydziału Pedagogicznego i Artystycznego Uniwersytetu Jana Kochanowskiego w Kielcach o nadanie magistrowi Krzysztofowi Kalinowskiemu stopnia doktora sztuki w dziedzinie sztuk plastycznych w dyscyplinie artystycznej sztuki piękne.



dr hab. Janusz Knorowski, prof. ASP