

dr hab. Mateusz Bień, prof. AMKP  
Akademia Muzyczna  
im. Krzysztofa Pendereckiego  
w Krakowie

**Recenzja**  
**w postępowaniu**  
**w sprawie nadania stopnia doktora**  
**mgr Krzysztofowi Rau**  
***Tobaro na VR***

Zgłaszanie pracy doktorskiej tego rodzaju jak recenzowana może wiązać się z pewnym ryzykiem dla doktoranta, a nawet promotora. Można bowiem formalnie zakwestionować dyscyplinę, której praca dotyczy, a co za tym idzie zakresy wymaganych w dyscyplinie umiejętności. *Tobaro na VR* Krzysztofa Rau nie jest doktoratem kierunku *Informatyka gier komputerowych* (np UJ) tylko kierunku *Kompozycja Akademii Muzycznej im. K. Lipińskiego we Wrocławiu*. Nie oznacza to oczywiście, że muzyka do gier nie jest ważną (a być może jedną z najszybciej rozwijających się) dziedzin sztuki muzycznej. Jednak recenzując pracę doktorską kompozytora poza nagraniem i opisem oczekuje się też jakiejś formy tradycyjnej partytury, pozwalającej stwierdzić pewne zakresy umiejętności muzycznych. Partytura wprowadza też informację związaną ze sposobami budowania ekspresji. Oczywiście opis i nagranie są ważnym uzupełnieniem wskazującym na rozumienie różnych problemów przez doktoranta.

Można więc zadać sobie trudne pytanie czy recenzent powinien w ogóle przedstawioną pracę oceniać. Czy i jak utwór, który nie ma partytury, a do tego ma wielu nierozzerwalnie ze sobą splątanych autorów ma zostać oceniany. Czy patrzymy nań „holistycznie”, nie bacząc kto co do utworu wniósł? Czy oceniony wyłącznie w muzycznym (a więc tym „dyscyplinarnym”) aspekcie, co oczywiście może implikować krytyczne uwagi na temat np. prostoty muzyki, która w projekcie pełni rolę funkcjonalną, a nie autonomiczną. Co więcej niewiedza recenzenta w aspektach pozamuzycznych może znacząco wpłynąć na obiektywność oceny. Recenzent może bowiem być przeciwnikiem gier komputerowych, nie mieć pojęcia czym jest „silnik Unity” i kto właściwie jest autorem powieści *Warhammer Fantasy* (i czy to w ogóle jest powieść?).

Mówiąc nieco bardziej konkretnie: praca wykracza poza ocenianą dyscyplinę (co oczywiście nie ma znaczenia dla jej wartości). W związku z tym jej recenzja (aby zachować kompatybilność) również poza dyscyplinę wykroczy. Dla recenzenta bowiem otwieranie drzwi do światów innych dyscyplin pociąga za sobą elementy oceny dla tych światów właściwe.

Krytyczne uwagi mają na celu nie tyle ocenę, co zwrócenie uwagę na sprawy, które na dalszej drodze samodzielnego rozwoju Twórcy mogą wywołać niepotrzebne problemy formalno-proceduralne przyćmiewając istotę projektu jako tworu artystycznego.

W tym miejscu recenzent zaleca ostrożność w słowie *Dzieło*, którego Twórca używa w swojej pracy na określenie stworzonego projektu/gry. Rozumiejąc oczywiście ustawowe (równie nieszczęśliwe pojęcie) *dzieła znaczącego* uważa, że nadanie miana *dzieła* warto pozostawić przyszłym odbiorcom i krytykom.

## Ciemna strona

### Partytura.

Temat pozornie zupełnie nieadekwatny dla *Tobaro*, ale jednak muzyka w „grze” została napisana i zrealizowana z jakiegoś zapisu (obojętnie czy na instrumentach akustycznych czy wirtualnych). W pracy znajdujemy szczątkowe przykłady wcześniejszego utworu *Ten scenes from Tobaro*. Nie ma jednak **żadnej** partytury. Dołączono scenariusz i opis, ale w kwestii muzyki mamy tylko ilościowe zestawienie pewnych typów zjawisk powiązanymi z przestrzeniami, akcjami lub obiektami gry wplecione w pracę pisemną.

Zdjęcie ekranu z programu DAW (*Reaper*) pokazuje, że istniały pewne linearne kompozycje (frazy, gesty), ale to zdjęcie niestety zupełnie nic o nich nie mówi. Nie można z niego wywnioskować nic o materiale, który jest prezentowany. Choć w zamierzeniu Twórcy powinno wykazać różnicę motywów typu *Mid* i *Late* (rys. 4.22).

Recenzent nie wątpi, że Twórca ma umiejętności zapisywania własnej muzyki, jednak na podstawie tej pracy stwierdzić tego nie może. Aby nie wdawać się w dyskusję czy partytura jest potrzebna, czy jest możliwa, czy całkowicie zbędna, recenzent proponuję doktorantowi refleksję nad sposobem pokazania w sposób całościowy metody ustrukturyzowania materiałów muzycznych. Co więcej recenzent jest głęboko przekonany, że Twórca czegoś takiego dokonał w formie pewnych szkiców lub schematów. Informacja nt. temat przebija się z opisu, ale nie została ujawniona.

Szczerze mówiąc, np. gdyby opis poruszał szerzej (zgłaszany przez Twórcę) problem możliwości „konkretnego” przedstawiania pewnych sytuacji muzyką (*Ten scenes...*), Praca znakomicie mieściłby się w ocenianej dyscyplinie.

### Przestrzenie dźwiękowe

Jeżeli uznamy nieobecność partytury wskazując, że materiał dźwiękowy powstawał w DAW'ie i składa się nie tylko z plików dźwiękowych, ale także ich przetworzeń recenzent byłby zainteresowany jak zjawiska dźwiękowe i przetworzenia były dobierane i konfigurowane. Chodzi o to, że choć autor dość starannie opisuje rodzaje próbek wykorzystywanych w *soundscape'ach* to nie precyzuje jak np. czynił je coraz bardziej szumowymi. Tworzenie śladów w programie przypomina tworzenie partytury ale (co oczywiste) wchodzi w obszary Reżyserii Dźwięku. Jeżeli Twórca zamiast zmian technik wykonawczych posługuje się DSP recenzent oczekiwałby bardziej szczegółowych opisów sposobu przetwarzania. Dotyczy to w szczególności przestrzeni. Jak się wydaje niezwykle istotnego dla Twórcy aspektu *Tobaro*.

Silnik Unity wprowadza tzw. strefy pogłosowe. Tworząc wirtualną, graficzną przestrzeń można nadać jej również cechy akustyczne. Recenzenta interesowałoby jak zostały przemyślane pogłosy w projekcie. Chodzi przynajmniej o to, czy mają się jakoś do wirtualnej przestrzeni gry czy nie. Czy są próbą jej odwzorowania czy jej zaprzeczenia? Wydaje się, że w *Tobaro* relacja pomiędzy przestrzenią wirtualną, a przestrzenią dźwięku muzycznego jest całkowicie swobodna. Muzyka przelewa się w panoramie niezależnie od ruchu gracza. Jest *playbackiem* co (pomimo przestrzennej projekcji) czyni ją w pewnym sensie martwym, statycznym elementem gry, co jest zresztą standardowym w grach rozwiązaniem.

Dochodzimy w ten sposób do *binauralnej* projekcji dźwięku. Decyzja o odrębności przestrzeni muzycznej od ruchu w przestrzeni wirtualnej wymusiła na Twórcy szereg testów kompresji dźwięku. Dla recenzenta jest to zaskakujące, bo zamiast kodować przestrzeń *binauralnie*, a następnie degradować ją kompresją, można było uzależnić przestrzeń muzyki od pozycji gracza. Wtedy pliki mogły być dowolnej jakości bo auralizacja spadłaby na *Unity* lub na algorytmy wpisane w hardware Meta Quest (obecna nazwa Oculus Quest) czyli w okulary VR. Takie rozwiązanie otwiera ciekawe możliwości jak np. uczynienie z pewnych warstw/motywów muzycznych obiektów fizycznie znajdujących się w przestrzeni gry i nadania im pewnych cech autonomicznych (np. podążania za ruchami głowy lub ignorowania ruchu gracza). Co niebezpieczne recenzent może dojść do wniosku, że przedstawiony materiał może być po prostu muzyką do filmu (trzech filmów) realizowaną nie na żywo, tylko w postprodukcji. Na podstawie dostarczonej dokumentacji nie można stwierdzić czy tak to się nie odbyło, a to czyni projekt zdecydowanie prostszy (z punktu widzenia pracy kompozytora).

Zamiast zaproszenia na wycieczkę recenzent może tylko oglądać zdjęcia zrobione przez innych z miejsc, które miał odwiedzić.

Dla recenzenta, który przez wiele lat pracował i uczył osoby z dysfunkcją wzroku auralna percepcja przestrzeni jest czynnikiem istotnym. Zwłaszcza w kontekście bohatera, który częściowo traci wzrok. Kompensacje odbywają się odruchowo. Nie możemy zobaczyć – zaczynamy słuchać, dotykać itd. Choć Twórca wielokrotnie wspomina o ważności auralnej percepcji gry, recenzent nie znajduje zjawisk dźwiękowych wspierających akustycznie (a nie tylko symbolicznie) daną przestrzeń (pokój).

### **Fizyczność gracza a fizyka gry.**

Recenzenta bardzo interesuje aspekt oczekiwanego sposobu grania w *Tobaro*. Posługiwanie się wspomnianym systemem Meta może umożliwiać:

- a) proces przypominający jazdę samochodem - siedzę za kierownicą i przyciskami (*joystikami*) kieruję swoim własnym ruchem, przy czym głowa może patrzeć w dowolną stronę co nie zmienia kierunku ruchu gracza. Czyli – gram na siedząco
- b) Stoję, poruszam całym ciałem w tym głową, kucam, podskakuję itd.

Wkraczanie w obszar VR pozwala właśnie na posługiwanie się tzw. zmysłem kinetycznym. To coś unikalnego w recepcji sztuki. Trochę przypomina zwiedzanie wystawy z interaktywnymi elementami tyle, że w grze nasze „zanurzenie” w (wirtualną) rzeczywistość jest zdecydowanie głębsze. Obecnie systemy firmy Meta pozwalają wyznaczyć „bezpieczną” strefę gry w fizycznej przestrzeni (aby nie wpaść na szafę na przykład). Autor na końcu pracy opisuje jak działają przyciski joysticka wskazując, że sterowanie odbywa się „na siedząco”. Wydaje się to być dość oczywistym rozwiązaniem. Co do zasady nie jest błędem. Recenzent zwraca tylko uwagę, że Twórca ograniczył pewne możliwości gracza nie wskazując dlaczego.

## **Fabula**

W pracy znajduje się stosunkowo dużo opisów świata będącego inspiracją dla Twórcy. Wprowadza nas starannie w szczegóły historyczne, zarysowuje różne postaci czy rasy występujące w świecie *Warhammer Fantasy*, recenzent nie może oprzeć się wrażeniu, że gdyby opisów tych nie było utwór niczego by nie stracił. Nadmiarowość opisów niepotrzebnie „tuczy” pracę pisemną. W grach (jak i często w operze) libretto jest pretekstem i może być kompletnie nieciekawe i nielogiczne, co nie przeszkadza kompozytorowi w napisaniu genialnego dzieła. Wydaje mi się, że w tym przypadku nadmiar opisów świata gry nieco zamaskował ważne elementy opisu pomysłów Twórcy.

## **Jasna strona**

Każdy, kto kiedykolwiek próbował stworzyć projekt tego rodzaju jak *Tobaro* tj. połączyć wysiłki wielu osób z różnych branż w celu stworzenia jednego spójnego „czegoś” musi docenić ogromną trudność, z którą musiał zmierzyć się Twórca. Łatwo jest słuchaczowi (w tym recenzentowi) krytykować pewne niedoskonałe – jego zdaniem – momenty, jednak gmach projektu został wzniesiony i bardzo stabilnie trzyma się na fundamentach. To być może oczywiste dla zwykłego śmiertelnika, ale nie dla recenzenta! Fakt udanego zmierzenia się z takim wyzwaniem jakim jest napisanie interaktywnej, multimedialnej formy otwartej, operującej w wirtualnej rzeczywistości zasługuje na wyróżnienie. Pracujący zespół to nie *Pixar* ze sztabem ludzi i znaczącym budżetem, to grupa pasjonatów, profesjonalistów, którzy postanowili zrealizować złożony technologicznie projekt artystyczny. I zrobili to z sukcesem. W polskiej przestrzeni artystycznej takie projekty są unikatowe. Na wysoką ocenę zasługuje także fakt, że w omawianym projekcie wszystkie elementy są dopracowane. Nie mnie oceniać warstwę graficzną gry, ale jest to przestrzeń niezwykła, żywa, spójna barwowo. Taką i jest towarzysząca jej muzyka doktoranta. Spójna, bogata kolorystycznie, wciągająca. Zakomponowane w niej napięcie – zwłaszcza początkowego fragmentu (wejścia w grę) absorbuje prawie do bólu.

Co najważniejsze: nie wiem czy kompozytor w ogóle się odżywia, śpi, je i oddycha bo czytając pracę odnosi się wrażenie, że na stałe przebywa w świecie *Warhammer*, zna wszystkie jego zakątki i aż prosi się by zapytać go o kolejne ciekawostki z tego świata.

Pasja Krzysztofa Rau emanuje z każdej strony projektu! A to dla recenzenta jest bezcenne.

Niezwykle ważny jest pierwszy rozdział pracy doktoranta, w którym przybliżył pojęcie gry, a także grywalizacji odnosząc je nie tylko do gier komputerowych, ale także innych, planszowych, zespołowych itd. Ciekawe jest przywołanie całego szeregu współcześnie powstałych gier mających mocne związki z muzyką. Recenzent uważa, że ta część pracy jest najbardziej wartościowa i stanowi ważne kompendium wiedzy z obszaru „muzycznych form gry”, zwłaszcza najbardziej współczesnych.

A Muzyka? Może zabrzmiało to banalnie, ale jest skonstruowana właściwie. Pełni rolę katalizatora napięcia. Bez niej gra byłaby bardzo nudna. Ograniczenie i uproszczenie bodźców wzrokowych ułatwia jej zaistnienie i percepcję. Ta intermedialna relacja stanowi bodaj najlepszy element projektu. Jest przygotowana wzorcowo. Gratulacje dla całego zespołu!

Projekt *Tobaro* jest tylko etapem, a nie finałem. Potraktowanie go jako badawczej pracy doktorskiej, której celem jest sprawdzenie pewnych rozwiązań, a nie ich skończenie, bardzo satysfakcjonuje recenzenta.

Reasumując: mamy do czynienia z projektem unikalnym, wyznaczającym w sposób poważny kierunki dla nowych form twórczości. Nie sposób dopasować go do dyscypliny, bo sztuka (na szczęście) rozwija się szybciej niż regulujące ją przepisy. Muzyka zawsze była dziełem zespołowym – wszak jakiś drwal musiał ściąć drzewo, z którego lutnik wykroił skrzypce. Nie dziwi więc, że w wirtualnej i cyfrowej rzeczywistości jest podobnie, mamy grafików 3D, informatyków i kompozytorów. Czy to nadal muzyka? Nie wiem, ale projekt tworzy spójną całość, właściwą naszym czasom.

**Krzysztof Rau swoją pracą *Tobaro na VR* spełnia wymogi umożliwiające procedowanie w celu nadania mu stopnia doktora w dyscyplinie Sztuki Muzyczne.**

