

Recenzja pracy doktorskiej magistra Filipa Czernowa pt.: „Technologia virtual production i vfx jako nowe metody kreacji obrazu filmowego” przygotowana w związku z postępowaniem o nadanie stopnia doktora w dziedzinie sztuki w dyscyplinie sztuki filmowe i teatralne wszczętym przez Radę Naukową Instytutu Sztuk Filmowych i Teatralnych Szkoły Filmowej im. Krzysztofa Kieślowskiego Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach.

Dokumentacja doktorska

Podstawą przygotowania recenzji jest komplet materiałów dostarczonych w formie elektronicznej :

1. Rozprawa doktorska, objętość 128 numerowanych stron;
2. Uchwała nr 09/04/2025. Pismo o powierzeniu funkcji recenzenta wystawione przez Radę Naukową Instytutu Sztuk Filmowych i Teatralnych Szkoły Filmowej im. Krzysztofa Kieślowskiego Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach;
3. Wykaz dorobku artystycznego i naukowego 2020–2025 magistra Filipa Czernowa;
4. Biogram zawierający opis wykształcenia spis działalności pedagogicznej, filmografii, doświadczenie zawodowe;

Podstawowe informacje o kandydacie

Magister Filip Czernow jest absolwentem Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach (Kierunek: Grafika, specjalizacja: Projektowanie Graficzne). Jest on także absolwentem Katowickiej Filmówki (Wydział Radio i TV im. Krzysztofa Kieślowskiego, Uniwersytet Śląski w Katowicach), kierunek Realizacja Obrazu Filmowego, TV i Fotografia (studia dzienne, magisterskie). Posiada tytuł: Magister Sztuki. Absolwent Szkoły doktorskiej Uniwersytetu Śląskiego, dyscyplina: sztuki filmowe i teatralne.

Od 2020 roku Filip Czernow jest wykładowcą w Szkole Filmowej im. Krzysztofa Kieślowskiego UŚ na kierunkach: *Realizacja obrazu filmowego, telewizyjnego i fotografia* oraz *Creative management in new media*. Prowadzone przez niego przedmioty to: efekty wizualne (VFX), montaż, music video oraz XR (rozszerzona rzeczywistość). Czernow organizował warsztaty z motion control w Szkole Filmowej im. Krzysztofa Kieślowskiego UŚ oraz wykład dla Polskiego Towarzystwa Fizycznego pt. „Fizyka w filmie i fotografii”.

Prowadził także wykłady w ramach programu jUSt Transition na Silesian University in Opava, Institute of physics, study programme Multimedia Techniques. Był uczestnikiem (wraz z Dagmarą Piasecką i Kamilem Rutkowskim) panelu dyskusyjnego na Węgiel Film Festival 2025 pt. „*Jak nie robić postprodukcji w shortcie?*”

Prowadził warsztaty fotografii i reklamowej w ramach T4EU (Transform4Europe) oraz przygował dla ASP Katowice 30 godzinny cykl warsztatów dla koła naukowego Kilo Dizajnu na temat obrazowania CGI.

Działalność twórcza - osiągnięcia artystyczne

W swojej działalności twórczej pan Filip Czernow koncentruje się głównie na realizacjach z zakresu efektów wizualnych (VFX) w filmie. W latach 2019-2025 pracował przy realizacji efektów wizualnych dla dziewięciu filmów dokumentalnych, filmów krótko metrażowych i spektakli telewizyjnych. Jest autorem efektów wizualnych do piętnastu teledysków. Tworzył również wizualizacje i oprawy multimedialne do spektakli.

Charakter i cel pracy

Rozprawa doktorska pana Filipa Czernowa podejmuje tematykę efektów wizualnych (VFX) w kinematografii, ze szczególnym uwzględnieniem produkcji krótkometrażowych i projektów muzycznych (teledyski z serii "Pieśni Współczesne" Miuosha). Autor łączy refleksję teoretyczną z praktyką zawodową, nadając pracy charakter interdyscyplinarny i silnie osadzając ją w kontekście współczesnych przemian technologicznych w audiowizualności. Praca porusza zagadnienia rzadko podejmowane w polskich badaniach medioznawczych, takie jak: VFX, virtual production, prewizualizacja, *in-camera effects* czy zastosowanie sztucznej inteligencji. Autor zestawia teorię filmu, estetykę cyfrową, medioznawstwo oraz praktykę operatorską i reżyserską. Łączy elementy analizy technologicznej, estetycznej i produkcyjnej, ukazując sposób rozwoju i użycia narzędzi cyfrowych, takich jak Virtual Production, *in-camera effects* czy prewizualizacja 3D.

Punktem wyjścia są konkretne realizacje autora, które stanowią podstawę do analizy przemian w języku filmowym, estetyce obrazu oraz w strukturze procesu produkcyjnego filmu. Autor, opierając się na własnym doświadczeniu twórczym, podejmuje próbę zdefiniowania istoty przemian zachodzących w sztuce filmowej pod wpływem dynamicznego rozwoju narzędzi cyfrowych, takich jak rendering w czasie rzeczywistym, środowiska wirtualne, compositing czy scenografia cyfrowa. Czernow wpisuje się w dyskurs współczesnych mediów cyfrowych, sięgając po przykłady zarówno z kina hollywoodzkiego, europejskiego oraz polskiego. Sytuuje swoje badania w obrębie produkcji krótkometrażowych i teledysków, które traktuje nie jako formy marginalne, ale jako pełnoprawne laboratoria formalne i technologiczne.

Jako aktywny twórca, ma dostęp do danych produkcyjnych, które stają się podstawą jego refleksji naukowej. Rozprawa zawiera analizę kilku projektów filmowych, które pełnią funkcję studiów przypadku. Najważniejsze z nich to seria teledysków „Pieśni Współczesne” (Miuosh) – które wykorzystują techniki VFX i VP, łącznie z digital compositingiem, symulacją cząsteczkową, łączeniem warstw światła i dźwięku. Każdy film traktowany jest jako osobna wypowiedź artystyczna.

Celem rozprawy jest wskazanie, faktu że efekty wizualne nie powinny być oceniane tylko w kontekście spektakularności lub estetyki cyfrowej, ale jako potencjalnie pełnoprawny składnik języka filmowego. Takie podejście, ma na celu przełamanie opozycji „naturalne–sztuczne” i wpisuje się w szerszą teorię post-cyfrowej kultury obrazu. Drugim ważnym celem pracy jest próba udowodnienia, że efekty wizualne — jeśli stosowane są świadomie i z wyczuciem — mogą wzbogacać dzieło artystyczne, oraz że to nie technologia sama w sobie, ale decyzje twórcze decydują o wartości końcowego rezultatu.

Innowacyjność i znaczenie dla rozwoju sztuki filmowej

Praca ma charakter jakościowy, oparty na studiach przypadków i dokumentacji procesu twórczego. Na szczególne uznanie zasługuje osobista i oryginalna perspektywa autora, wynikająca z jego udziału w produkcjach filmowych i reklamowych, w których odpowiadał za zaawansowane efekty wizualne.

W prezentowanych realizacjach – zarówno tych komercyjnych, jak i eksperymentalnych – Filip Czernow konsekwentnie buduje język wizualny oparty na połączeniu obrazu rejestrowanego z komponentem cyfrowym, często zacierając granicę między światem fizycznym a wirtualnym. Autor oferuje nową perspektywę patrzenia na proces realizacji filmów w epoce postcyfrowej. Szczególnie cenne jest przedstawienie VP nie tylko jako narzędzia technicznego, ale jako autonomicznej metody twórczej, która wpływa na: sposób planowania ujęć i scenografii, relację między przestrzenią fizyczną i cyfrową, kompozycję wizualną oraz estetykę narracyjną filmu. Rozprawa nie ogranicza się do omówienia istniejących rozwiązań technologicznych, ale proponuje własne modele pracy oraz scenariusze zastosowania efektów wizualnych. Przedstawia konkretne przykłady, np. sposoby integracji warstw efektowych z działaniem aktorów i narracją muzyczną. Autor redefiniuje rolę operatora w kontekście narzędzi VFX, wskazując nowy model współpracy między działem zdjęciowym a zespołem postprodukcyjnym, proponuje hybrydowy model produkcji – łączący plan zdjęciowy z generowaniem środowisk cyfrowych na żywo, oraz analizę wpływu decyzji technologicznych na estetykę i odbiór dzieła.

W pracy pojawia się nowoczesna koncepcja autora jako "architekta przestrzeni wirtualnej", która wpisuje się w współczesny trend reżyserii immersyjnej i multimedialnej. Autor nie tylko opisuje narzędzia, ale rozwija autorską filozofię obrazu cyfrowego, jako dynamicznego, niestabilnego i dialogicznego elementu.

Na uznanie zasługuje fakt, że autor nie traktuje VP i VFX jako „ozdobników” filmu, ale jako narzędzia mające fundamentalny wpływ na język filmowy, kompozycję, ruch kamery, relację przestrzeni i ciała, a także na czasoprzestrzeń filmową jako kategorię narracyjną. Filip Czernow w sposób nowatorski opisuje wpływ silników gier (np. Unreal Engine) na strukturę planu filmowego oraz wskazuje, że VP umożliwi nowy typ reżyserii – hybrydowej, przestrzennej i immersyjnej. To podejście stanowi ciekawy wkład w rozwój teorii i praktyki współczesnej sztuki filmowej oraz może być inspiracją zarówno dla artystów, edukatorów czy producentów filmowych. Jednym z kluczowych walorów rozprawy jest szczegółowe omówienie nowych metod produkcji filmowej, które wywarły ogromny wpływ na sposób myślenia o obrazie, narracji oraz współpracy między twórcami. Autor wskazuje, że klasyczny podział na fazy produkcyjne (preprodukcja, zdjęcia, postprodukcja) uległ przekształceniu w wyniku upowszechnienia takich rozwiązań jak:

Virtual Production — technologia umożliwiająca tworzenie środowisk cyfrowych w czasie rzeczywistym, z wykorzystaniem ekranów LED jako tła zdjęciowego. Czernow trafnie identyfikuje ją jako przełomową w kontekście logistyki, planowania ujęć i spójności wizualnej.

On-Set Virtual Production (OSVP) — autor przytacza przykład z prezentacji SIGGRAPH 2019 jako kamień milowy w realistycznym zastosowaniu tej technologii.

Przesunięcie nacisku z **postprodukcji na preprodukcję** — podejście to, podkreślane przez autora, pozwala na świadome planowanie narracji wizualnej z wyprzedzeniem. Zmniejsza ryzyko błędów i zwiększa efektywność.

Prewizualizacja — jako narzędzie pozwalające wizualizować efekty jeszcze przed rozpoczęciem zdjęć, co wspomaga proces twórczy i koordynację zespołu.

Demokratyzacja technologii VFX — autor zauważa, że narzędzia wcześniej dostępne tylko dla dużych studiów stały się dostępne dla niezależnych twórców. W jego projektach teledyskowych widać, jak niskim kosztem można osiągać wysoką jakość i oryginalność.

Eksperymenty immersyjne i VR — dla autora Ich funkcja nie ogranicza się do atrakcyjności wizualnej – są one dla niego także nośnikiem treści.

Osadzenie teoretyczne i refleksja krytyczna

Filip Czernow osadza swoje działania twórcze w konkretnych ramach teoretycznych, które stanowią nie tylko tło koncepcyjne, ale też rzeczywiste narzędzia analizy własnej praktyki. Autor odwołuje się do pojęć takich jak język nowych mediów, symulacja, hiperrzeczywistość, styl parametryczny czy konwergencja – adaptując je w sposób przekonujący do opisu własnych projektów. Część teoretyczna rozprawy bazuje na aktualnej literaturze z zakresu: filmoznawstwa (Kristin Thompson, Stephen Prince), teorii mediów cyfrowych (Lev Manovich, Henry Jenkins), teorii obrazu i performatyki przestrzeni (Erika Fischer-Lichte, Anne Friedberg).

Autor przywołuje kluczowe postaci współczesnej refleksji nad obrazem jak: **Lev Manovich** – z jego koncepcjami języka nowych mediów i estetyki software’u. Są one fundamentem do zrozumienia, jak obraz filmowy przestaje być wynikiem rejestracji, a staje się strukturą komponowaną przez systemy cyfrowe. Teorie Manovicha pomagają mu zinterpretować proces powstawania obrazu jako działania proceduralnego oraz trafnie ilustrują model pracy Czernowa z obrazem jako wynikiem systemowego przetwarzania danych.

Kolejną przywoływaną postacią jest **David Bordwell** z jego teorią stylu parametrycznego. Jest ona przytoczona w kontekście filmów, w których obraz staje się elementem wiodącym, a fabuła – strukturą drugoplanową. W filmach i teledyskach Czernowa obraz często pełni funkcję pierwszoplanową, podporządkowując sobie inne składniki narracji.

Jean Baudrillard i jego refleksja nad symulacją i hiperrzeczywistością służy Czernowowi jako narzędzie krytyki wobec bezrefleksyjnego stosowania VFX. Autor argumentuje, że hiperrealistyczne efekty mogą działać przeciw efektowi immersji, jeśli nie są odpowiednio wkomponowane w logikę narracyjną. Idea symulakrum i hiperrzeczywistości pomaga wyjaśnić, dlaczego hiperrealizm VFX bywa odbierany jako mniej przekonujący niż niedoskonałe efekty praktyczne.

Koncepcja konwergencji **Henrego Jenkinsa** mówiąca o procesie zacierania granic między mediami jest przywoływana w kontekście projektów VR, gier i filmów hybrydowych, które Czernow uznaje za formy przekraczające klasyczną strukturę medialną. Autor korzysta z tej koncepcji, by opisać zmiany w relacji między twórcą a odbiorcą, szczególnie w kontekście teledysków i narracji immersyjnych. Wszystkie przywołane odniesienia teoretyczne są twórczo rozwijane, autor nie poprzestaje na ich cytowaniu lecz adaptuje te koncepcje do własnego kontekstu twórczego. Postuluje np., nową estetykę „świadomego efektu”, który nie ma na celu „oszustwa” wizualnego, lecz ekspresję konceptualną. Jest to propozycja wpisująca się w estetykę postcyfrową, w której efekt nie udaje świata, lecz go komentuje.

Relacja z istniejącym stanem badań

Rozprawa Filipa Czernowa wpisuje się w aktualny moment przemian technologicznych, które wpływają nie tylko na estetykę obrazu filmowego, lecz również na strukturę produkcji, kompetencje twórców oraz rolę efektów wizualnych w budowie narracji.

Rozprawa Filipa Czernowa wyróżnia się tzw. aktualnością badawczą. Odwołania do konferencji SIGGRAPH, pracy Matta Workmana, Epic Games i systemów LED - owych dowodzą znajomości najnowszych trendów technologicznych. Czernow skupia się na metodach, które można uznać za przełomowe w produkcji audiowizualnej XXI wieku, a w jego ujęciu stają się również narzędziami eksperymentu i wypowiedzi artystycznej.

Opisuje **Virtual Production** i **OSVP** – technologia LED wall, pozwalająca na synchronizację efektów w czasie rzeczywistym, która tworzy zupełnie nowe warunki pracy na planie. Czernow wskazuje na potencjał tej metody nie tylko w zakresie produkcji spektakularnych, ale także w projektach

o ograniczonym budżecie. Szczególnie cenne jest jego doświadczenie adaptacji tej technologii do skali produkcji niezależnej.

Prezentuje min **prewizualizację 3D** – którą traktuje ją jako metodę planowania, ale również jako narzędzie rozwoju języka filmowego. Dzięki prewizualizacji możliwe jest przesunięcie kreatywnego planowania na etap przedprodukcyjny – co wpływa na podział odpowiedzialności twórczej w zespole. Omawia **In-camera effects** – powrót do efektów realizowanych fizycznie na planie (światło, projekcje, optyka) to wybór zarówno technologiczny, jak i estetyczny. Czernow zestawia je z VFX, wskazując na większe możliwości ekspresji i organiczność obrazu.

Opisuje rolę **sztucznej inteligencji i automatyzacji kompozycji** badając ich wpływ na decyzje montażowe i kompozycyjne, wskazując, że nie chodzi wyłącznie o automatyzację, lecz o nową formę współautorstwa obrazu.

Innowacyjność i aktualność nie polega tylko na wykorzystaniu konkretnych technologii, ale na ich kreatywnym i świadomym wdrażaniu w produkcjach, które nie korzystają z wielomilionowych budżetów.

Podsumowanie

Rozprawa Filipa Czernowa ma wyjątkowy charakter w kontekście polskiej myśli o filmie. Autor nie tylko opisuje nowoczesne technologie, ale wdraża je w praktyce, analizuje efekty i proponuje metody ich optymalnego użycia. W ten sposób łączy role badacza, operatora, reżysera i teoretyka. Na szczególne uznanie zasługuje: dokumentacja techniczna i kreatywna procesu twórczego. Cenna jest także propozycja hybrydowego modelu produkcji: integrującego decyzje artystyczne z planowaniem technologii oraz refleksja nad odpowiedzialnością artystyczną w epoce tzw. „współautorstwa” maszyn.

Czernow omawia swoje prace jako źródła empiryczne – to rzadko spotykane, by artysta tak skrupulatnie dokumentował procesy techniczne i decyzyjne. Seria teledysków „Pieśni Współczesne” do muzyki Miuosha to dzieła oparte na odrębnym koncepcie formalnym i technologii. Czernow pokazuje, jak efekty nie tylko ilustrują warstwę muzyczną, ale często kontrapunktują ją, nadając jej nowe znaczenia. Autor nie ogranicza się w nich do rejestrowania świata, ale rekonstruuje go w przestrzeni trójwymiarowej. Wskazuje na problemy kadrowania, prowadzenia wzroku widza i dramaturgii w środowisku nie-linearnego odbioru.

Praca Filipa Czernowa nie aspiruje do tworzenia uniwersalnej teorii VFX, ale jego refleksje są na tyle głębokie i wsparte praktyką, że mogą stanowić fundament dla dalszych badań – zarówno naukowych, jak i artystycznych. Autor dostrzega zagrożenia wynikające z bezrefleksyjnego użycia technologii i wskazuje, że tylko świadome i krytyczne podejście pozwala osiągnąć efekt artystyczny. Powoduje to że praca jest interesująca nie tylko ze względu na omawiane narzędzia, ale i na sposób ich interpretacji.

Rozprawa doktorska Filipa Czernowa jest przykładem dojrzałej wypowiedzi artystyczno - naukowej, która łączy kompetencje praktyka z refleksją naukową. Praca ta nie tylko dokumentuje obecny stan wiedzy, ale również proponuje własne rozwiązania estetyczne i technologiczne, które mają realny wpływ na rozwój sztuki filmowej i edukację filmową. Fakt ten czyni tą rozprawę szczególnie wartościową z perspektywy edukacyjnej i metodologicznej.

Praca w przekonujący sposób udowadnia, że efekty wizualne stanowią kluczowy element współczesnej kinematografii, będąc środkiem kreacji artystycznej, a nie tylko narzędziem technicznym. Ewolucja technologiczna, zwłaszcza w sferze Virtual Production, zmienia paradygmat produkcji, przesuując ciężar podejmowania decyzji na etapy preprodukcyjne. Jak słusznie zauważa autor, Virtual Production nie wyprze całkowicie tradycyjnych metod. Zamiast tego, przyszłość VFX

będzie kształtować się wokół hybrydowego podejścia, łączącego zalety VP (szybkość, możliwość podglądu in-camera, realistyczne oświetlenie) z tradycyjnym compositingiem (dla wymagających detali, symulacji płynów i ognia). Kluczowe będzie znalezienie optymalnego balansu między tym, co można zrealizować na planie, a tym co wymaga dalszej postprodukcji. Przedstawione studia przypadków potwierdzają tę tezę i stanowią solidną bazę do dalszych badań, takich jak: analiza opłacalności VP w różnych budżetach produkcyjnych, pogłębione badania nad percepcją estetyki generatywnej AI przez widownię oraz rozwój standardów etycznych w kontekście wykorzystania sztucznej inteligencji do modyfikacji wizerunków. Rozprawa doktorska Filipa Czernowa jest oryginalnym, nowoczesnym i wartościowym wkładem w rozwój dyscypliny sztuki filmowej i teatralnej. Z pełnym przekonaniem rekomenduję dopuszczenie pracy do dalszego etapu przewodu doktorskiego i przyznanie autorowi tytułu doktora w dyscyplinie artystycznej sztuk filmowych i teatralnych.

Konkluzja

Rozprawa doktorska Pana mgr Filipa Czernowa prezentuje rozwiązanie problemu koncepcyjnego obejmującego oryginalne dokonanie artystyczne. Kandydat wykazuje się ogólną wiedzą teoretyczną w dyscyplinie artystycznej sztuk filmowych i teatralnych oraz wykazuje się umiejętnością samodzielnego prowadzenia pracy artystycznej. Oryginalne dokonanie artystyczne będące przedmiotem postępowania oraz rozprawa doktorska spełniają kryteria określone w art. 186.1. ustawy Prawo o Szkolnictwie Wyższym i Nauce z dnia 20 lipca 2018 roku (wraz z późniejszymi zmianami).

Niniejszym zwracam się z wnioskiem do Instytutu Sztuk Filmowych i Teatralnych Szkoły Filmowej im. Krzysztofa Kieślowskiego Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach o podjęcie dalszych czynności związanych z procedurą postępowania w sprawie nadania Panu mgr Filipowi Czernowowi stopnia doktora w dziedzinie sztuki, w dyscyplinie artystycznej sztuk filmowych i teatralnych.

dr hab. Marek Grzyb

