

dr hab. Marek Grzyb
prof. ASP Wrocław
dziedzina: sztuki plastyczne dyscyplina: sztuki piękne
Katedra Sztuki Mediów Wydział Grafiki i Sztuki Mediów
Akademia Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta
we Wrocławiu

05.01.2017

Ocena rozprawy doktorskiej oraz dokumentacji pracy artystycznej Pana Łukasza Ziółkowskiego uczestnika niestacjonarnych środowiskowych studiów doktoranckich w Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach, sporządzona w związku z przewodem doktorskim w zakresie sztuk plastycznych w dyscyplinie artystycznej sztuki piękne, wszczętym przez Wydział Projektowy Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach.

Pan Łukasz Ziółkowski w latach 2006 – 2009 studiował w Polsko - Japońskiej Wyższej Szkole Technik Komputerowych w Bytomiu gdzie uzyskał tytuł zawodowy licencjata.

W 2009 podjął studia na niestacjonarnych studiach magisterskich w Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach. Studia te ukończył w 2011 roku uzyskując tytuł magistra w specjalności projektowanie graficzne. W 2013 roku rozpoczął studia doktoranckie na niestacjonarnych środowiskowych studiach doktoranckich w Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach.

Doktorant swoje artystyczne i projektowe zainteresowania kieruje ku grafice 3D stąd jego dorobek wystawienniczy i publikacyjny sytuuje się blisko prezentacjom poświęconym temu obszarowi.

Pan Łukasz brał udział w wielu branżowych pokazach. Jego prace były prezentowane jako część wspólnych projektów z obszaru rozrywki elektronicznej. W 2013 r. brał udział w Międzynarodowych Targach Electronic Entertainment Expo w Los Angeles, gdzie prezentował swoje prace jako część projektu Deadfall Adventures oraz Painkiller Hell & Damnation zrealizowanych przez studio The Farm 51.

W 2015 pokazywał swoje prace na E3 Electronic Entertainment Expo w Los Angeles, gdzie swoje projekty prezentował jako elementy gry Get even stworzonej przez studio The Farm 51.

W 2016 roku zaprezentował swoje realizacje na Międzynarodowych Targach Gier w Köln, w ramach prezentacji gry Get Even stworzonej także przez The Farm 51 – gdzie był współtwórcą gry i modelerem postaci 3D.

W Polsce pokazywał swoje prace między innymi na Międzynarodowych Targach Poznańskich Gier Komputerowych w 2013r. Prezentował tam swoje projekty i modele postaci w pokazywanych tam grach Deadfall Adventures oraz Painkiller Hell & Damnation.

Indywidualnie pan Łukasz Ziółkowski upublicznia swoje projekty poprzez kanały prezentacyjne poświęcone grafice i animacji trójwymiarowej. Wykorzystuje do tego portale internetowe poświęcone grafice 3D jak CG Society, czy ART STATION. Są to portale specjalistyczne gdzie prace mogą publikować autorzy posiadający referencje od użytkowników portali. Pan Łukasz w latach 2014-2015 opublikował tam 7 prac. Dwie z nich zostały na portalu CGSociety nagrodzone wyróżnieniem Edytor's Choice. Były to grafiki Angel of Fear (2014) oraz Messenger (2014).

W czasie studiów doktoranckich pan Łukasz brał udział w tworzeniu dwóch dużych projektów. Pierwszy to wydana 15.11.2013 roku gra Deadfall Adventures wydana na platformy Playstation 3, Xbox 360 oraz komputery osobiste, której wydawcą był Nordic games. W projekcie tym odpowiedzialny był za modelowanie postaci oraz ich teksturowanie. Drugi ważny projekt to także gra wydana w 31.10.2012 roku - Painkiller Hell & Damnation. Była to gra na platformy Playstation 3, Xbox 360 i komputery osobiste której wydawcą był także Nordic games. W tym projekcie pan Łukasz odpowiedzialny był za modelowanie postaci, teksturowanie, animację postaci i obiektów w grze.

Doktorant brał także udział w sympozjach i konferencjach gdzie prezentował swoje dokonania artystyczne oraz wiedzę z obszaru projektowania gier komputerowych.

 1

Przedstawiał fragmenty gry, prezentował mechanikę gier oraz udzielał informacji uczestnikom konferencji na temat produkcji. Brał między innymi dwukrotnie udział w ważnych dla branży gier konferencji Gamescom – w czasie Międzynarodowych Targów Gier Interaktywnych w Kolonii w 2014 i 2015 roku. W 2016 roku brał udział w Europejskim Festiwalu Gier Digital Dragons w Krakowie.

Pan Łukasz jest także dydaktykiem. Od 2013 roku prowadzi ćwiczenia i wykłady pt. *Animacja, Animacja i modelowanie 3D* w Wyższej Szkole Technologii Informatycznych w Katowicach. Od 2013 roku do teraz prowadzi wykłady i ćwiczenia zatytułowane - *Grafika 3D w grach i aplikacjach multimedialnych* na Uniwersytecie Ekonomicznym w Katowicach na Wydziale Informatyki i Komunikacji. W roku 2014 i 2015 prowadził warsztaty dla studentów Uniwersytetu Ekonomicznego w Katowicach w ramach projektu Innowacyjni informatycy. Warsztaty dotyczyły modelowania, animacji i renderowania grafiki 3D.

W roku 2014 doktorant wygłosił wykład „Historia gier komputerowych i ewolucja grafiki w grach” na konferencji „Biznes gier w grze” organizowanej przez Uniwersytet Ekonomiczny w Katowicach.

Jak widać z powyższego zestawienia większą część swoich zainteresowań artystycznych pan Łukasz usytuował w obszarze grafiki i animacji 3D. Szczególnie poświęcił się modelowaniu postaci w której to dziedzinie osiągnął mistrzostwo.

Specjalizacja oraz ogromne zaangażowanie spowodowały że został cenionym twórcą z tego obszaru sztuk wizualnych. Poprzez swój ciągły rozwój i talent został zauważony na rynku twórców grafiki 3D i dzięki temu może rozwijać swoje umiejętności w profesjonalnym zespole tworzącym produkty rozrywki elektronicznej.

Od 2011 roku pan Łukasz jest zatrudniony w Gliwickiej firmie The Farm 51 zajmującej się produkcją gier komputerowych. Piastuje tam stanowisko – Character Artist, a zajmuje się modelowaniem i animacją obiektów oraz postaci a także skanowaniem 3D obiektów i ich obróbką.

Wspominam o tym fakcie z premedytacją gdyż dla projektanta gier komputerowych praca w zespole (i to jak najlepszym) jest bardzo ważna. Gry nie powstają w pojedynkę a w wieloosobowych zespołach. Umiejętność pracy zespołowej jest ogromnie ważną kompetencją dobrego projektanta 3D.

Rynek gier komputerowych wyrósł na ogromnie dochodową branżę gospodarki światowej. Także w Polsce rynek ten jest w fazie szybkiego wzrostu. Warszawski wydawca gier CD Projekt jest wart więcej niż spółka energetyczna Energa. Globalny Rynek gier komputerowych wart był w 2015 roku 91,5 mld dolarów. Te szacunkowe dane wskazują że projektowanie i rozwój w tym kierunku ma ogromny sens.

Pan Łukasz Ziółkowski przedstawił do oceny dzieło - animację zatytułowaną: *„Alchemia snów” – animacja wykonana w programach graficznych 3D, 2D z zastosowaniem metod skanowania, z możliwością oglądania niektórych scen za pomocą okularów Oculus.*

Już na początku pracy pisemnej autor wyjaśnia czym dla niego jest pojęcie tytułowej alchemii. Jak sam pisze - „W moim opracowaniu *alchemia* pojawia się zarówno w rozumieniu jungowskim, jak również w procesie twórczym polegającym na zastosowaniu przez mnie różnych zabiegów artystycznych mających na celu uzyskanie odpowiedniej narracji animacji i odbioru jej przez widza.”

Możemy więc wnioskować że przedstawione dzieło jest zarówno odwołaniem do jungowskiego rozumienia alchemii, jak i do jej „popularnego” postrzegania jako mieszania pierwiastków chemicznych.

Widać tu także nawiązanie do teorii substancji średniowiecznych alchemików którzy to do czterech żywiołów dodali dwa pierwiastki chemiczne: siarkę i rtec. Uznali oni że manipulując tymi substancjami, można otrzymać dowolny metal, np. zmienić ołów w złoto.

Ten trop „alchemicznej przemiany” potwierdzają słowa autora – „wykorzystałem również materiały naturalne, takie jak glina, papier, czy też farby olejne naniesione na płótno. Zostały one po zeskanowaniu poddane odpowiedniej obróbce w programach graficznych w rezultacie czego, uzyskałem ich wersję cyfrową. Pozwoliło mi to na niekonwencjonalne łączenie ich z modelami 3D wykonanymi w całości w komputerowych programach graficznych oraz na dowolne, zaskakujące manipulowanie zmianą ich przeznaczenia”.



Ta swoista przemiana materii realnej w ich cyfrowy odpowiednik ma służyć według autora pełniejszemu oddaniu stanu psychicznego głównego bohatera animacji. Pisze – „Strukturą papieru można wyrazić różne stany psychiczne człowieka. Kartka zmięta, stłamszona odzwierciedla odczucia psychiczne mężczyzny, który straciwszy sens życia, nie widział już przed sobą dalszego celu”.

W tym miejscu autor zaznaczył drugie rozumienie alchemii jakie proponuje nam Carl Gustav Jung. Poddał on badaniom literaturę alchemiczną i nauki te zinterpretował jako symboliczne opisy psychicznego procesu przemiany. Reakcje i substancje chemiczne odpowiadają według Jung'a nieświadomym treściom i procesom zachodzącym w psychice człowieka.

Kolejnym „alchemicznym” kodem jest transformacja substancji a film pana Łukasza opowiada o przemianie. Pokazuje on wyjście z depresji głównego bohatera.

Na problemie depresji i wychodzenia z niej autor oparł narrację animacji. Obserwujemy samotne zmagania bohatera z jego problemem psychicznym - co pan Łukasz uczynił osią animacji.

Widzimy walkę zwycięską dzięki marzeniom które autor traktuje jako remedium na psychiczne problemy. Doktorant tak to wyjaśnia – „Badania prowadzone przez psychologów wykazują, że w sytuacjach obciążenia psychicznego przekraczającego możliwości człowieka, marzenia sennie lub fantazje mogą przez jakiś czas utrzymać w równowadze aktywność psychiczną człowieka. Może to uchronić przed chorobą psychiczną lub samobójstwem”. Marzenia są dla pana Łukasza energią potrzebną do życia. Pozwalają nam pokonywać problemy lub po prostu przetrwać najtrudniejsze momenty i wyjść z depresji.

Zgodnie z tą koncepcją bohater animacji ciągle przetwarza traumatyczne wspomnienia, ucieka do świata marzeń a analiza tego co się zdarzyło staje dla niego działaniem terapeutycznym. Psychika bohatera sprawia że zarówno świat otaczający go, jak również tworzony w wyobraźni stają się zniekształcone.

To dlatego aby pokazać wewnątrz przeżycia bohatera pan Łukasz zastosował elementy pozwalające na stworzenie nierealistycznych światów. Uzyskał to przez zastosowanie trójwymiarowych skanów zmiętych kartek papieru, struktury farb olejnych oraz obiektów wymodelowanych w glinie.

Światy animacji zostały stworzone na zasadzie kontrastu, by widz mógł rozpoznać zastosowane elementy ale równocześnie mógł odczuwać, nierealność otaczającego świata i lęk, czyli to, co czuje człowiek pogrążony w depresji.

Stworzona autorska koncepcja alchemii (cyfrowa przemiana substancji i materii) może pomóc bohaterowi animacji ale także i nam.

Autor daje możliwość zanurzenia się w świat filmu dzięki technologii okularów 3D. Z jej pomocą możemy eksplorować światy zaprezentowane w animacji, Poruszamy się więc po przestrzeniach, obrazach wykreowanych w głowie bohatera symbolicznie stając się min. Ten wątek w dziele traktowany jest jako dodatek, jak autor to określił - *możliwość oglądania niektórych scen za pomocą okularów Oculus*.

Wydaje mi się jednak że można byłoby go szerzej rozwinąć a wręcz uczynić kanwą pracy doktorskiej. Myślę że wtedy bardziej niż w animacji moglibyśmy doświadczyć tego co autor chciał nam przekazać. Nie z perspektywy trzeciej osoby jak w animacji ale z perspektywy pierwszej, czyli sami zostalibyśmy zaproszeni do świata zaprojektowanego przez doktoranta. A to byłaby już zupełnie inna *alchemia*.

Pan Łukasz stworzył spójne dzieło nie tylko w warstwie znaczeń i odwołań do filozofii i psychologii ale spójne także technologicznie i warsztatowo. Sprawnie i zgodnie z wybraną koncepcją wprowadził - zeskanował - do świata animacji różne substancje i materie. Dzięki temu uzyskał ich fotorealistyczne cyfrowe odwzorowanie a to sprawiło że ich materialność stała się wręcz namacalna.

Poprzez przeskalowanie do ogromnych przestrzeni stały się one ideą materii. Dzięki tej zmianie (funkcji i skali) przekształciły się w wyznaczniki rzeczywistości ale raczej rzeczywistości marzeń sennych. Ich naturalna funkcja stała się odnośnikiem rzeczywistości w marzeniu sennym.

CMW

Także wybór techniki trójwymiarowej uważam za spójny z zaprezentowaną wcześniej koncepcją. Ta forma obrazowania jest w stanie przenosić materialne odwzorowania w sposób fotorealistyczny co autor bardzo umiejętnie wykorzystał poruszając tak trudny i niejednoznaczny temat.

Także samo przeprowadzenie animacji, jej akcję i kadrowanie doktorant podporządkował własnej koncepcji prezentacji psychicznego problemu. Umieścił bohatera w dalekim planie otaczając go bezkresną materialną strukturą, wręcz zatopił go w substancji potęgując jego „bezsilność” wobec nurtujących go przeżyć.

Do wybranej koncepcji prezentacji psychologicznego problemu dostosował także tempo animacji, ruch kamery oraz poruszanie głównego bohatera. Każdy z tych elementów jest poprowadzony bardzo spokojnie wręcz melancholijnie. Z tej monotonności wyrrywają nas kontrpunktowo umieszczone sceny z koszmarów bohatera.

Rozumiem intencję zastosowania tak wolnego tempa lecz pewne ujęcia wydają mi się „przeciągnięte” do granic możliwości. Myślę że bardziej zróżnicowane prowadzenie kamery pomogłoby w osiągnięciu zamierzeń autora gdyż zbudowanie dużej części animacji ma planach ogólnych - szerokich powoduje pewne znużenie u odbiorcy.

Bardzo ważną rolę oddał autor w animacji narratorowi. Jest on zarówno głosem głównego bohatera ale też wypowiada się w imieniu jego towarzyszy. Stał się rodzajem „antycznego chóru” lecz w pierwszej osobie. Jest on wewnętrznym głosem który nadaje psychologicznego charakteru animacji. Pan Łukasz dobrze dobrał barwę głosu narratora, oraz jego umiejętności aktorskie. Bez niego animacja byłaby rodzajem opisu umiejętności i warsztatu w grafice 3D.

Bardzo spodobała mi się także koncepcja stworzenia interaktywnej formy i możliwość indywidualnej eksploracji zbudowanych przestrzeni dzięki okularom VR Oculus. Doświadczanie takie jest pełniejsze i bardziej naturalne niż oglądanie z perspektywy trzeciej osoby jak to się dzieje w animacji. Zostajemy zanurzeni, wręcz wrzuceni do innej zaprojektowanej rzeczywistości. Wolałbym jak pisałem wcześniej żeby nie był to rodzaj dodatku lecz główny lub chociaż równoważny element dzieła.

Pan Łukasz Ziółkowski z konsekwencją, przy użyciu wypracowanych przez siebie technik i metod artystycznych stworzył indywidualną nie tylko znaczeniowo realizację analizując pojęcie alchemii. Alchemii jako mieszanie rzeczywistości i materii w celu otrzymania rozwiązania. Mieszania rzeczywistości, marzeń sennych, koncepcji filozoficznych i psychologicznych.

Podsumowując powyższe refleksje związane z rozprawą doktorską pana mgr Łukasza Ziółkowskiego, zarówno z częścią teoretyczną jak i dziełem artystycznym, świadczą one w mojej opinii o dużej świadomości plastycznej udostępnionych prac oraz o twórczej dojrzałości doktoranta. Wskazują na dużą świadomość w poszukiwaniu indywidualnego języka wypowiedzi poprzez sztukę nowych mediów.

Konkluzja

Po zapoznaniu się z dorobkiem artystycznym i teoretyczną częścią pracy doktorskiej zatytułowanej „*Alchemia snów*” – animacja wykonana w programach graficznych 3D, 2D z zastosowaniem metod skanowania, z możliwością oglądania niektórych scen za pomocą okularów Oculus.”, stwierdzam, iż magister Łukasz Ziółkowski zaprezentował oryginalne i samodzielne dokonanie artystyczne spełniające wszelkie warunki określone w art. 13 ust. 1 ustawy z dnia 14 marca 2003 r. o stopniach naukowych i tytule naukowym oraz o stopniach i tytule w zakresie sztuki.

Z pełnym przekonaniem popieram wnioski Rady Wydziału Projektowego Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach o nadanie magistrowi Łukaszowi Ziółkowskiemu stopnia doktora sztuki w dziedzinie sztuk plastycznych w dyscyplinie sztuk pięknych.

Wrocław 05.01.2017

Monika Grob