

Recenzja

rozprawy doktorskiej oraz dorobku artystycznego

mgr Marcina Makaja

z Akademii Sztuki w Szczecinie,

opracowana w związku z przewodem doktorskim

w dziedzinie sztuki w dyscyplinie sztuk plastycznych i konserwacji dzieł sztuki

na Akademii Sztuki w Szczecinie.

Pan Marcin Makaj w 2009 roku obronił dyplom licencjacki z Ekonomii na specjalności Ekonomia i Zarządzanie Przedsiębiorstwami na Wydziale Zarządzania i Ekonomiki Usług Uniwersytetu Szczecińskiego. Praca licencjacka skupiała się na tematyce prowadzenia przedsiębiorstw w komputerowych światach wirtualnych, na przykładzie gry *Second Life*. Następnie w 2011 roku obronił dyplom magistra Ekonomii na specjalność E-Biznes i Ekonomia Informacji na tymże uniwersytecie. Praca magisterska skupiała się na tematyce prognozowania wyników finansowych przedsiębiorstwa teleinformatycznego, działającego w branży gier komputerowych. W roku 2017 Pan Marcin Makaj ukończył studia magisterskie z Prawa na Wydziale Prawa i Administracji Uniwersytetu Szczecińskiego. Praca magisterska skupiała się na rozwoju daktyloskopii.

W 2020 roku Pan Marcin Makaj otworzył przewód doktorski na Akademii Sztuki w Szczecinie, w dziedzinie sztuki w dyscyplinie sztuk plastycznych i konserwacji dzieł sztuki zatytułowany *Videogioco e vedute. Gra komputerowa jako narzędzie poznania* pod opieką prof. dr hab. Kamil Kuskowskiego.

Od września 2017 roku Pan Marcin Makaj prowadził zajęcia dydaktyczne w Zakładzie Wzornictwa Wydziału Malarstwa i Nowych Mediów Akademii Sztuki w Szczecinie. Od września 2018 do chwili obecnej pracuje w charakterze asystenta na Wydziale Wzornictwa Kolegium Sztuk Wizualnych Akademii Sztuki w Szczecinie. Warto również wspomnieć, iż w 2017 roku Pan Marcin Makaj, przez krótki czas, uczył projektowania gier komputerowych w prywatnej szkole artystycznej *Lighthouse International School* w Korei Południowej.

W czasie od 2011 do 2015 roku mgr Marcin Makaj wykonał i wydał dziewięć gier wideo w ramach prowadzenia swojej działalności gospodarczej z zakresu projektowania komputerowych gier wideo, w której pełnił rolę zarówno projektanta, grafika oraz programisty. W czasie od 2015 do 2020 roku Pan Marcin zrealizował kolejne dwie gry, które zostały dostrzeżone i zauważone, co zaowocowało otrzymaniem nagrody i wielu nominacji. Warto nadmienić, że prototyp gry *Commander '85* został wybrany przez *Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego*, w ramach programu *Rozwój Sektorów Kreatywnych*, jako jeden z najlepszych projektów z branży gier komputerowych, stworzonych w ramach jednej z edycji programu w 2017 roku.

Doktorant jest uczestnikiem wielu konferencji m. in.: w Berlinie, Poznaniu, Warszawie, San Francisco, Japonii. Brał również udział w dwunastu wystawach zbiorowych i indywidualnych. W 2021 roku mgr Marcin Majkaj został przyjęty do grona *International Choice Awards Network*, które to przyznaje najważniejsze nagrody w środowisku gier komputerowych - *Game Developers Choice Awards*.

Pan Marcin Makaj w swojej rozprawie doktorskiej *Videogioco e vedute. Gra komputerowa jako narzędzie poznania* porusza kilka problemów. Dotyka między innymi teorii psychologii turystycznej, tematyki gier komputerowych i graczy w kontekście turystyki, a praca stanowi ciekawe i nowatorskie połączenie tych dwóch głównych wątków. Dla doktoranta gracz jest współczesnym podróżnikiem, którego postawa spełnia przytoczone w rozprawie założenia konstytuujące turystę.

W dalszych rozważaniach porusza temat pauperyzacji współczesnej turystyki, która silnie związana jest z kondycją samego podróżnika. Obecnie turystyka zubożała ponieważ odbiorca się zmienił. Wysuwa tezę, że podróżowanie niegdyś było źródłem wiedzy o świecie ludzi wykształconych, natomiast dziś staje się masową rozrywką. Doktorant przytacza słowa Olgi Tokarczuk oraz Ryszarda Kapuścińskiego w odniesieniu do częstego współcześnie

przeżywania miejsca, odbieranego w oderwaniu od prawdziwych realiów, a jedynie przez pryzmat hotelowych wygod, inscenizacji zorganizowanych przez biura podróży czy nas samych, znajdujących się w swoich bezpiecznych informacyjnych bańkach.

Podróże spowszechniały, stały się dostępne praktycznie dla każdego, nie tylko dla wybranych, świadomych tego co chcą zobaczyć ludzi, potrafiących odczytać ukryte kody. Świadomość kulturowa turysty oraz poziom wykształcenia w zasadniczy sposób wpływa na to co widzi. Powtarzając za Władysławem Strzemińskim, widzenie nie jest przecież tylko mechanicznym spostrzeganiem, jest przede wszystkim świadomością tego co postrzegamy. Przemyślenia te są niezmiernie ciekawe w zderzeniu z wirtualnym podróżniczym przeżyciem. W dalszych rozważaniach doktorant rozwija wątek turystyki w kontekście malarstwa pejzażowego. Twierdzi, że podobną drogę przeszło malarstwo począwszy od wedut, po pocztówki, a skończywszy na zdjęciach zrobionych telefonami. Ostatni rozdział, natomiast, zostaje poświęcony fotografii i temu co może stanowić pamiątkę z podróży w grze. Zrzut ekranu, określone trofea zdobyte w grze, czy sama gra, którą możemy przecież jeszcze raz przejść?

Pan Marcin Makaj w części artystycznej doktoratu prezentuje projekt *Stellin*. Jak sam pisze realizacja, z założenia, łączy w sobie elementy gry wideo, doświadczenia turystycznego oraz dzieła interaktywnego bazującego na olejnych obrazach pejzaży miejskich. *Stellin* staje się pretekstem do stworzenia pierwszego wirtualnego doświadczenia turystycznego i wykracza poza ramy tworzonych gier wideo. W swojej dysertacji doktorskiej Pan Marcin uzasadnia genezę powstania projektu, a zaczynem do działania staje się m.in. pytanie, w jakim kierunku będzie zmierzać turystyka w środowisku cyfrowych mediów, a także jak będzie się rozwijać poza tym środowiskiem? Użycie świata wirtualnego, przez doktoranta determinuje odmienne myślenie o podróży w kontekście czasu i przestrzeni. Środowisko cyfrowe, jego nieograniczone możliwości prowokują do odmiennego podejścia do podróżowania, gdzie nie ogranicza nas wcześniej wspomniane: czas i przestrzeń, ale również nasze ciało. Możemy zwiedzać miejsca osadzone w cyberprzestrzeni przesuując się na osi historycznej, odtworzone, czy pozbawione jeszcze jarmarcznej rozrywki, możemy zobaczyć je np. z lotu ptaka, co nie byłoby przecież takie proste w realnym świecie. Cyfrowe przedłużenia ludzkiego ciała, niezbyt pochlebnie nazwane przez Marshall'a McLuhana protezami, dziś dają

zarówno twórcy jak i odbiorcy nieograniczone możliwości. *Stellin* oglądamy właśnie wtedy kiedy przeżywa swój największy rozkwit. Ta decyzja czasowa bardzo mnie przekonuje i w pełni uzasadnia użycie wybranego przez doktoranta medium. Projekt nie jest klasyczną grą komputerową jest doświadczaniem dzieła w interaktywny sposób, jest swego rodzaju zwiedzaniem, czytaniem opowieści o mieście, oraz historii z nim związanej. Nie potrafię pohamować się i przytoczyć w tym miejscu jednej z moich ulubionych książek, znanej nam wszystkim bardzo dobrze, *Labirynt nad morzem*. Odkryta została na studiach, w czasie gdy podróże nie były dla mnie tak osiągalne jak dziś. Zbigniew Herbert opowiedział mi wtedy o Grecji, w bardzo wrażeniowy, indywidualny sposób, pełen detalu, a jednak podarował realizm przedstawienia i wolną przestrzeń na moje przeżycie.

Pisząc dziś tę recenzję mogłam dotrzeć do nieosiągalnego dla mnie przedwojennego Szczecina. Podobnie tutaj, historia została opowiedziana w autorski sposób, jednocześnie na tyle uniwersalny, że dała swobodę w odbiorze.

Stellin charakteryzuje się dużą autentycznością, dotyczy to zarówno przestrzeni miasta, języka mówionego, czy samej ścieżki dźwiękowej. Wymienione elementy, oprócz strony wizualnej, budują nastrój i prowadzą równolegle opowieść o człowieku i miejscu. Doktorant zastosował charakterystyczne dla wedut komponowanie przestrzeni, a także osiągnął malarski charakter płótna pokrytego farbą. Jak pisze w części opisowej inspiracje zostały zaczerpnięte z malarstwa Johna Atkinsona Grimshawa oraz marynistycznej tematyki fotografii Maxa Dreblowa. Doktorant wykorzystał odpowiednie *shadery* oraz efekty pełnoekranowe, które ostatecznie tak wpłynęły na trójwymiarowe obiekty, że doświadczamy w tym cyfrowym mieście malarskiego obrazu.

Zachowana jest ogromna wierność miasta zapamiętanego na fotografiach archiwalnych, jeśli jakieś odstępstwa od pierwowzoru następują związane są albo z ograniczeniami technicznymi, albo wynikają z sumy świadomych decyzji projektowych.

Pan mgr Marcin Makaj wspomina, iż w pierwszej chwili *Stellin* może przypominać klasyczną grę komputerową, ale taką nie jest, ponieważ brakuje jej podstawowych elementów dla tego rodzaju realizacji. Warto wspomnieć, iż gier, które w swoich przestrzeniach posiadają znane nam miejsca jest sporo. Przestrzenie miast nie stanowią jednak celu samego w sobie, a jedynie element czy tło do rozgrywanych wydarzeń. *Assassin's Creed*, pozycja bezdyskusyjna, wspomniana przez doktoranta, *Kingdom Come: Deliverance*, której to akcja dzieje się w

Czechach, a dokładniej – Bohemii. W tej grze większość lokacji istnieje po dziś dzień, a niektóre z zachowanych zabytków odpowiadają budynkom umieszczonym w wirtualnym świecie. *Remember Me* osadzono w zburzonym i odbudowanym Paryżu, a właściwie Neo-Paryżu, w drugiej połowie XXI wieku. *Afterfall: inSanity* wydana w 2011 roku, opowiada o Polsce z 2035 roku. Co ciekawe, twórcy, projektując świat po apokalipsie, wykorzystali budynki znajdujące się na terenie Górnego Śląska, kamienice z Katowic i okolicznych miast. W wymienionych produkcjach mamy jednak oprócz eksploracji przestrzeni do czynienia z grywalnością, z interfejsem użytkownika. Projekt *Stellin* jest pozbawiony tych elementów i zdaniem doktoranta odbiór dzieła może być szerszy, nie musi odstraszać swoją specyfiką osób niegrających. Pan Marcin Makaj nie komplikuje odbioru dzieła poprzez zawile sterowanie czy dodatkowe elementy typowe dla rozgrywki, a poruszanie się staje się bardzo intuicyjne, co pomaga w osiągnięciu immersji. Silnik gry staje się jedynie przestrzenią na stworzenie trójwymiarowego miasta, w każdym jego najdrobniejszym szczególe.

Przytoczę jeszcze jeden przykład, zupełnie inny od wcześniej cytowanych, który tylko pozornie nie posiada z realizacją Pana Makaja wspólnych cech, jeśli się jednak głębiej zastanowić okazuje się, że jest zgoła inaczej.

Domestic Marry Flanagan prowokuje do zadawania pytań, w jaki sposób przestrzeń i pamięć wiążą się i czy możemy tej przestrzeni doświadczyć ponownie. Pokazuje jak możemy zobaczyć pamięć, tu też świat jest zapamiętany, na rodzinnych fotografiach, zapiskach, napotkanych w domu gazetach, migawkach z przeszłości. Artystka również stawia na autentyczność przeżycia artystycznego, a przestrzeń jest mapą wnętrza i zewnątrz domu dzieciństwa Flanagan. Realizacja również wykorzystuje silnik gry, funkcjonuje zarówno jako wirtualna, interaktywna instalacja, jak i elastyczny, interaktywny sposób opowiadania historii, w którym nawigator może swobodnie odkrywać i zatrzymywać się. Istnieje oczywiście wiele różnic, chociażby taka, że przedstawiony „dom” jest mniej przestrzenią fizyczną jak u Pana Makaja, a bardziej psychiczną, pojemnikiem na pamięć.

Podsumowując - pan Marcin Makaj w swojej pracy doktorskiej przedstawił rozbudowany i wielopoziomowy projekt, który powstał w zasadniczo krótkim czasie, około dwóch lat, i który to, doktorant zrealizował praktycznie samodzielnie. Aspekt ten jest godny docenienia ponieważ wielkościowo porównywalne realizacje powstają w wieloosobowych zespołach. Dodatkowo warte zaznaczenia są decyzje techniczne i artystyczne podejmowane podczas

pracy z narzędziem, które doktorant szczegółowo przedstawił w wersji opisowej. Świadomość narzędzia, poskramianie go na korzyść projektu wciąż pozostaje podstawą w pracy z medium cyfrowym.

Pan Marcin Makaj cały czas pisze o projekcie w kontekście turystyki. Warto spojrzeć na *Stellin* i być może na przyszłe realizacje podobnego typu jak na archiwa naszych kulturowych zasobów. Toczy się wojna, w XXI wieku, w Europie, takie projekty wydają się potrzebne. Zdaliśmy sobie sprawę, że świat, który znamy nie jest trwały, i że ten nasz kościółek i ta ulica nie będą "żyły" wiecznie.

Konkluzja

Mając na uwadze wartość merytoryczną oraz wysoki poziom artystyczny przedstawionej do recenzji pracy doktorskiej Pana mgr Marcina Makaja stwierdzam, że przygotowane przez doktoranta opracowanie jest oryginalnym rozwiązaniem tematu oraz spełnia wymogi ustawowe określone w art. 13 Ustawy o stopniach naukowych i tytule naukowym oraz o stopniach i tytule w zakresie sztuki z dnia 14 marca 2003 roku (z późniejszymi zmianami).

W związku z powyższym wnioskuję do Szanownej Rady Akademii Sztuki w Szczecinie o przyznanie Panu mgr Marcinowi Makajowi stopnia doktora sztuki w dziedzinie sztuki w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki.

