

dr hab. Katarzyna Winczek, prof. UJD

Uniwersytet Humanistyczno-Przyrodniczy im. Jana Długosza w Częstochowie,

Wydział Sztuki

Recenzja rozprawy doktorskiej Pana mgr Marcina Makaja pt. „Videogioco e vedute. Gra komputerowa jako narzędzie poznania”, sporządzona w związku z przewodem doktorskim w dziedzinie sztuki, w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki, zlecona przez Radę Dyscypliny Akademii Sztuki w Szczecinie.

Pan Marcin Makaj jest absolwentem dwóch kierunków, Ekonomii oraz Prawa, które studiował w latach 2006-2017. Po studiach licencjackich z Ekonomii rozpoczął studia magisterskie na Wydziale Zarządzania i Ekonomii Usług Uniwersytetu Szczecińskiego; gdzie w 2011 r. uzyskał dyplom magistra Ekonomii. W 2017 r. na Wydziale Prawa i Administracji Uniwersytetu Szczecińskiego otrzymał dyplom magistra Prawa. Bezpośrednio po studiach rozpoczął współpracę z Akademią Sztuki w Szczecinie, początkowo w ramach umowy cywilno-prawnej. Obecnie pracuje na stanowisku asystenta na Wydziale Wzornictwa Kolegium Sztuk Wizualnych AS, prowadząc Pracownię projektowania gier komputerowych. Zajmuje się także działalnością gospodarczą z zakresu projektowania komputerowych gier wideo (projektant, grafik, programista); do roku 2015 zaprojektował, wykonał i wydał 9 gier wideo.

W załączonym do dokumentacji portfolio Pan Marcin Makaj przedstawia swoje zainteresowania, liczne realizacje i odnoszone sukcesy w obszarze projektowania gier komputerowych. Prezentuje doświadczenie praktyczne i osiągnięcia naukowe w tym zakresie, np. zaproszenia do udziału i wystąpienia na międzynarodowych konferencjach branżowych, min. w Berlinie, Poznaniu, Warszawie, San Francisco, Tokio, i innych. Wśród wielu udziałów w wystawach indywidualnych i zbiorowych należy zauważyć międzynarodowe wystawy, na których prezentował polską branżę gier komputerowych na stoiskach narodowych, np. w Tokio w 2016, 2018, w Toronto w 2017, czy w Szanghaju w 2018 r.

Gry zaprojektowane przez Pana Marcina Makaja zostały docenione i wyróżnione:

- gra „Bohemian Killing” w konkursie Pixel Awards w 2016 r.; zgłoszona do Paszportów Polityki w kategorii Kultura Cyfrowa w 2016 r.; nominowana do nagrody w Game Connection Europe Development Awards w 2017;

- gra „Commander’85” nominowana do nagrody dla najlepszej niezależnej gry komputerowej w konkursach Indie Prize USA w 2019 r.; trzykrotnie nominowana w Game Connection America Indie Development Awards w 2020, w różnych kategoriach.

Zrealizował trzy projekty badawcze w 2017, 2018, 2020, dofinansowane w konkursach „Rozwój Sektorów Kreatywnych”, ogłaszanych przez MKiDN.

Kompetencje dydaktyczne Pana mgr Makaja, oprócz prowadzenia autorskiej pracowni projektowej, zostały wykorzystane w pracy zespołu przygotowującego wniosek o uruchomienie od roku akademickiego 2021/2022 nowego, międzywydziałowego kierunku na AS w Szczecinie. Rektor powołała Pan Makaja na wiceprzewodniczącego rady programowej kierunku Gry komputerowe i rzeczywistość wirtualna.

Jako inspirację pracy doktorskiej Pana Marcina Makaja należy wskazać jego dotychczasowe doświadczenia projektanta i użytkownika gier komputerowych, chęć stworzenia gry o specyficznych cechach, potrzebę nieskrępowanego, ale odpowiedzialnego działania, wykraczającego poza znane schematy. Motywacja do stworzenia nowego typu wirtualnej gry, była bardzo silna, poparta badaniami nad możliwościami technicznymi jej realizacji w zaplanowanym kształcie. Pracy projektowo-artystycznej towarzyszyła refleksja o wymiarze humanistycznym, nad aktywnością turystyczną człowieka, przemianami mentalnymi i jej konsekwencjami dla natury i cywilizacji. Zauważone podobieństwo pomiędzy dwoma rodzajami aktywności: turystyki i grania, zostało w pracy doktorskiej obszernie omówione.

Ocena pracy doktorskiej, części teoretycznej

Rozprawa doktorska Pana mgr Marcina Makaja składa się z dwóch części, a w nich z kilku rozdziałów, poświęconych wielu zagadnieniom wynikających z paraleli pomiędzy postacią turysty i gracza. Porusza problem zjawiska turystyki, jej psychologicznych i socjologicznych aspektów, historii i rozwoju branży turystycznej we współczesnym zglobalizowanym świecie, jednocześnie charakteryzując powstanie się i ekspansję przemysłu gier komputerowych. Znajduje podobieństwa postaw u odbiorców obu branż, definiuje ich oczekiwania i sposób realizacji potrzeb, relacje konsumenckie i ich wpływ na rozwój branżowej oferty.

Doktorant bada te zależności, odnosząc się w swoim tekście do też wielu badaczy, takich jak Dean MacCannell, James Clifford, Eric Cohen, i innych. Na poparcie tych wywodów zamieszcza także bogatą bibliografię, zarówno tą sprzed kilkudziesięciu lat, jak i nowsze badania socjologów, także polskich autorów.

W drugiej części pracy opisuje swój autorski projekt gry komputerowej pt. „Stettin”, jej założenia, metodę i technikę realizacji, zastosowane efekty wizualne, na koniec podkreślając walory edukacyjne i poznawcze tegoż projektu.

Autor stawia tezę, formułując pytanie, czy osoba gracza może być identyfikowana z figurą turysty, przejawiając się w postaci współczesnego cyfrowego turysty? Przytoczone w tekście teorie, dotyczące zjawiska turystyki, jej charakteru i masowości, szczególnie te z lat 70., 80., 90. nie w pełni mogą znaleźć aktualne odniesienia, z powodu wielu znaczących zmian cywilizacyjnych, klimatycznych, a w ostatnim czasie również wynikających z pandemii i konfliktów wojennych. Nie mniej, główne założenia tych teorii nie straciły swojej aktualności, ponieważ odnoszą się do stałych psychologicznych aspektów i motywacji człowieka – turysty, podróżnika, eksploratora. Doktorant opisuje rodzaje i charakteryzuje kategorie turystów, zgadzając się z poglądami MacCannella. Ważną z punktu widzenia paraleli gracz- turysta, jest charakterystyka ich oczekiwań; potrzeby doświadczania nowego, pragnienia autentyczności, chęci poznawania nowego środowiska, jego kultury i gotowość zagłębienia się w realną/wirtualną rzeczywistość. Autor doktoratu widzi zbieżność pomiędzy psychologią turysty a psychologią gracza – chęci doświadczenia czegoś nowego, ale w bezpiecznych granicach, bez narażania się na realne niebezpieczeństwo, ból czy szok poznawczy. Ekran monitora, tak jak szyba autokaru, zapewniają komfort wrażeń, oddzielają te dwie strefy – turysty/gracza od celu „podróży”, umożliwiając percepcję, ale w z góry określonej, bezpiecznej formie. Podobieństwo w funkcjonowaniu obu branż, turystycznej i komputerowej, polega na stosunku do odbiorcy, konsumenta, któremu oferuje się produkty przetworzone (podróż/grę komputerową), miejsca pozbawione cech autentyczności, zwyczaje i kulturę w wersji na pokaz, uniemożliwiając dogłębne poznanie istoty rzeczy. Z kolei oczekiwania masowego konsumenta wpływają na jakość produktów, kształtując ofertę branżową. Autor zwraca uwagę na problem makdonaldyzacji współczesnej turystyki, jako tworu globalizacji, gdzie liczą się sprawność, ilość i szybkość. Dla przeciwwagi tej tendencji, uzasadnia, w jaki sposób świadomość turysty, posiadana wiedza i jego kompetencje kulturowe wpływają na jakość doznań, jak poszerzają walor poznawczy

wyprawy. Uznaje wartość podróży, także wirtualnej, która jest wsparta przygotowaniem odbiorcy, trudem poszerzania wiedzy, chęcią świadomego obcowania z miejscem, jego historią, gotowością na odkrycie „nieoczywistego”.

Problematyka poruszona przez Pana Marcina Makaja w teoretycznej części pracy doktorskiej, zależności dostrzeżone w obszarze relacji turystyka-przemysł gier, mają duży potencjał badawczy, co w perspektywie może inspirować autora do prowadzenia dalszych badań i do ich publikacji.

Należy również podkreślić niezwykle starannie przygotowaną dokumentację doktorską, zarówno w formie papierowej, jak i w wersji elektronicznej. Kolejne etapy pracy koncepcyjnej nad poszukiwaniem właściwej formuły tego wirtualnego projektu i nad opracowaniem odpowiedniej formy plastycznej gry, są szczegółowo, przystępnie opisane, zaopatrzone w bogaty materiał ilustracyjny. Tekst jest spójny, logiczny, zawiera przypisy, wykaz źródeł, jest zredagowany ze znajomością zasad prowadzenia pracy badawczej. Bardzo pozytywnym wrażeniem z lektury pracy doktorskiej jest deklaracja zawarta w jej zakończeniu – całkowicie zgadzam się ze stanowiskiem Pana Makaja, doktoranta, artysty i projektanta gier komputerowych, aby w twórczości „opuścić własną strefę komfortu, narzuconą (...) przez branżowe standardy, rynkowe trendy i oczekiwania odbiorców. Żeby wziąć na siebie odpowiedzialność. Żeby wyjść poza kod”.¹

Ocena pracy doktorskiej, części artystycznej

Doktorska praca artystyczna Pana mgr Marcina Makaja ma postać gry komputerowej, ale w głównym założeniu wykracza poza jej konwencję. W zamyśle autora gra ma być autentycznym, wirtualnym doświadczeniem turystycznym. Powstałe dzieło łączy w sobie – na różnych poziomach - pewne cechy gry komputerowej, aspekt wirtualnego poznania rzeczywistości historycznej i klasyczne malarstwo. Gra nosi nazwę „Stettin” i opowiada o mieście z XIX w., z czasów jego największego rozkwitu. Kanwa scenariusza rozwija się wokół postaci bohatera, lokalnego fotografa Maksa Dreblowa i jego związków z ówczesnym Szczecinem. Na marginesie - ciekawe jest, że animowana postać Dreblowa porusza się po mieście, podążając swoimi szlakami, przyglądając się „swoim”, w przeszłości

¹ Makaj M., Videogioco e vedute. Gra komputerowa jako narzędzie poznania, praca doktorska, s. 68

sfotografowanym budynkom i statkom. Wirtualny bohater ogląda swoje własne fotografie; wówczas nieruchome, a w przebiegu gry widzi je w 3D, w wersji animowanej. Co więcej, scenariusz gry przewiduje ponowny akt fotografowania w wykonaniu bohatera tej historii, co dodatkowo wzmacnia intrygującą wieloznaczność fabuły.

Trójwymiarowa przestrzeń gry wiernie oddaje, zakreślone w scenariuszu, terytorium miasta, szczególnie tereny położone wzdłuż brzegów rzeki Odry. Projekt gry pozbawiony jest elementów typowych dla gry komputerowej, które swoją strukturą i dynamiką zakłócałyby proces swobodnego zanurzenia się w tajemniczej atmosferze nocnego portowego miasta, poznawania jego topografii, podążania za bohaterem. Tak opracowana forma gry, przeznaczona także nie dla graczy, ma być pewnego rodzaju doświadczeniem turystycznym.² Należy także uznać edukacyjny walor gry, w zamierzeniu dotarcie do miłośników lokalnej historii, ale też do szerszego kręgu odbiorców zainteresowanych zgłębieniem swojej wiedzy, jak również jako sposób promocji miasta, regionu, uczelni.

Oryginalność koncepcji projektu doktorskiego polega na wykorzystaniu archiwalnych materiałów dokumentujących architekturę miasta, jego topografię i zabytki, rozwijający się przemysł okrętowy, które stanowią podstawę, wizualny pierwowzór dla cyfrowej kreacji gry. Autor posłużył się dawnymi fotografiami i pocztówkami przedstawiającymi najważniejsze budowle Stettina; mosty na Odrze, rzeczną komunikację, bulwary, mieszkańców, itp. Wirtualna przestrzeń miasta jest więc wiernie, ale i twórczo (nie odtwórczo) odwzorowana. Respekt wobec zachowania dziewiętnastowiecznego charakteru tkanki miasta jest przemyślanym i zamierzonym działaniem projektanta gry. Na uznanie oryginalności pomysłu gry wpływa również fakt wyboru i adaptacji klasycznych środków malarskich zastosowanych w cyfrowej technice projektu.

W świecie artystycznych produktów wirtualnych projektanci chętnie czerpią inspirację ze znanych dzieł malarstwa. Można także odnieść wrażenie, że siła ekspresji niektórych dzieł sztuki jest tak duża, że stanowi inspirację dla działań wirtualnych o różnym charakterze.³

² Ibidem, s. 19

³ Przykładem są pełne rozmachu, multimedialne wystawy twórczości Vincenta van Gogha, gdzie widz ma okazję „zanurzyć się” w przeskalowane, poruszające się pejzaże, powszechnie reprodukowane sceny z olejnych obrazów artysty. Intensywny kolor, światło, ciemność, animowane kadry i postaci z obrazów, dźwięk, archiwalne fragmenty listów, tworzą w przestrzeni wielowymiarowe widowisko. <https://wystawavangogh.pl/> Drugi przykład także dotyczy życia i pasji tworzenia Van Gogha, przybierając postać animowanego filmu pełnometrażowego „Twój Vincent”, https://pl.wikipedia.org/wiki/Tw%C3%B3j_Vincent

Niemniej, są one najczęściej podporządkowane celom poznawczym twórczości wielkiego Holendra, a zachowanie stylu i materii malarskiej jego dzieł jest kwestią nadrzędną. Koncepcja doktorskiego dzieła cyfrowego „Stettin” opiera się na innej zasadzie. Warstwa wizualna gry została zaprojektowana w oparciu o archiwalne fotografie, ale stylistyka obrazowania naśladuje cechy twórczości pejzażowej znanego wedytysty Johna Atkinsona Grimshawa (1836-1893). Wybór twórczości malarskiej Grimshawa uzasadniony był wystarczająco bogatym materiałem porównawczym, licznymi nokturnami przedstawiającymi portowe miasta Europy. Nocna sceneria dodatkowo pozwoliła nadać cyfrowemu wizerunkowi Stettina cech tajemniczości, zagadkowości, nostalgii. Kolorystyka jest ograniczona do zielonkawych, ceglanych, brunatnych i szarych tonów, adekwatnych do nastrojowej scenerii gry. Dużą rolę w budowaniu odpowiedniego nastroju odgrywa światło - światło naturalne (odbite): pełnia księżyca, przezierność chmur i nocnego nieba, bliki na wodzie, na mokrym bruku, połysk metalu; światło sztuczne: latarnie, oświetlenie wewnątrz domów.

Specjalne efekty komputerowe zastosowane przez autora zostały szczegółowo opisane i przybliżone, zarówno w tekście pracy, jak i w aneksie w wersji elektronicznej. Jest to o tyle ważne, że wydruk papierowy kadru nie oddaje niuansów typowych dla użytego efektu komputerowego. Najbardziej udane są cyfrowe materie światła, chmur, ziemi, bruku, budynków. Najmniej sugestywne są przedstawienia wody, jej falowania, zmienności, ruchu. Także niektóre proporcje elementów konstrukcyjnych, np. przęsła mostów, bryły statków, są odmienne od swoich pierwowzorów (il. 2.3.14, 2.3.16, 2.3.20, 2.3.21), fałszując nieco perspektywiczny obraz tego fragmentu miasta. Tego typu różnice wpływają na sugestywność efemeryczności, lekkości, mglistości miejskiego pejzażu, cechy tak typowe dla malarstwa Grimshawa, implikując typowe, techniczne, cyfrowe usztywnienie komputerowego obrazu. Oprócz tych kilku uwag należy jednoznacznie docenić spójność powstałego dzieła, którego celem jest wielotorowe oddziaływanie na zmysły i emocje. Autor zadbał o odpowiedni dobór równoległych poziomów narracji – zarówno warstwy muzycznej, jak i przekazu werbalnego. Autentyczność języka narracji, pierwotnie zaplanowana, została ograniczona, z powodów niemożliwości przetłumaczenia ówczesnego dialektu niemieckiego na język bardziej współczesny. Również muzyka jest starannie dobrana; zaaranżowana w oparciu o historyczny utwór szczecińskiego organisty i kompozytora. Głosu lektora użyczył niemiecki aktor.

Oczekiwaniem autora jest, aby gra „Stettin” stała się zachętą do odwiedzenia Szczecina, poznania jego historii, zapomnianych miejsc i ważnych wydarzeń, skonfrontowania dawnych jego wizerunków ze współczesnym stanem. Pan Marcin Makaj widzi w niej także rodzaj pamiątki turystycznej XXI w.⁴ Sięgając w przeszłość, do czasów *Grand Tour*, rolę takiego „utrwalacza wspomnień” i namacalnym dowodem wojaży były obrazy przywożone z podróży, przedstawiające widoki odwiedzanych miast. Niektórzy artyści, np. Michele Marieschi wręcz specjalizowali się w wytwarzaniu tego typu dzieł, malując poręczne wielkościowo obrazki.⁵ Z czasem tą rolę przejęły widoki reprodukowane mechanicznie, w postaci grafik, pocztówek, a następnie fotografii. Obraz fotograficzny w postaci fotografii analogowej, odbitki na papierze, czasem barwny slajd, współcześnie stracił swoją wyjątkowość, przekształcając się w ogólnie dostępny i swobodnie modyfikowany (fałszowany, udający prawdziwy) cyfrowy zapis. Pomijając aktualną (?) postać pamiątek z podróży - powszechne zjawisko „fotek wrzucanych do internetu” - autor gry proponuje powrót do przeszłości: animowany cyfrowy obraz będący odpowiednikiem dawnej pamiątki, dwuwymiarowego olejnego obrazka. Pomysł zaprezentowany przez autora jest przekonujący.⁶ Ciekawym doświadczeniem byłoby zobaczyć wirtualnie ożywione zaufki miast: Wenecji, Delft, Paryża, Warszawy, opracowane wg. techniki malarskiej znanych mistrzów: Francesco Guardi, Antonio Canal, Vermeera, Moneta, Canaletta. Miejsca pamiętane i zobaczone na nowo, przez pryzmat twórczej i technicznej inwencji kompetentnych artystów – odpowiedzialnych projektantów. Interesujące byłoby skonfrontowanie osobistego spojrzenia, swojej własnej wiedzy i wyobraźni z tak powstałym wizerunkiem, efektem pracy cudzej inwencji plastycznej. Konfrontacja obu wyobraźni (odbiorcy dzieła i projektanta gry/twórcy dzieła), odbywa się na nieuchwytnym poziomie komunikacji; jest próbą zobaczenia niewyraźnego, zanurzenia się w nie swoje sny. Niemniej, za nośnym tytułem filmu Kozyry „W sztuce marzenia stają się rzeczywistością”⁷, byłoby to możliwe. Zobaczyć swoje miejsce: swoje miasto, ulice, place, budynki, parki, jako przestrzeń minionych lat i zdarzeń, uwiecznione na fotograficznych obrazach sceny

⁴ Makaj M., dz. cyt., s. 17

⁵ Bastek G., Historia nie-jednego obrazu: pocztówki z Wenecji, <https://www.dwutygodnik.com/artykul/451-historia-nie-jednego-obrazu-pocztowki-z-wenecji.html>

⁶ Makaj M., dz. cyt., s. 21-22

⁷ <https://zacheta.art.pl/pl/kolekcja/katalog/kozyra-katarzyna-w-sztuce-marzenia-staja-sie-rzeczywistoscia>
<https://archiwum-obieg.u-jazdowski.pl/teksty/1864>

z przeszłości, kadry zatrzymane w czasie, bytujące w zakurzonych archiwach – zobaczyć je ożywione za sprawą pomysłu artysty, projektanta, pasjonata gier i tropiciela historii. Przynajmniej ja chciałabym poznać dawną Częstochowę w takiej wirtualnej odsłonie...

Konkluzja

Recenzja została sporządzona w oparciu o przedstawioną dokumentację pracy doktorskiej, części teoretycznej i artystycznej. Pracy doktorska Pana Marcina Makaja pt. „Videogioco e vedute. Gra komputerowa jako narzędzie poznania” jest dużym przedsięwzięciem artystyczno-projektowym, które zasługuje na uznanie i pełną jego realizację, zgodnie z zamierzeniem autora. Praca doktorska, przygotowana pod opieką promotora, stanowi oryginalne, o interesujących walorach artystycznych, poznawczych i technicznych dokonanie twórcze. Świadczy ona o bardzo dobrym przygotowaniu teoretycznym i umiejętności prowadzenia pracy badawczej oraz artystycznej. Przedstawiona do obrony praca doktorska Pana Marcina Makaja spełnia wymogi art. 187 Ustawy z dn. 20.07.2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (Dz.U., poz. 1168 z późn. zm.), stawiane kandydatom do stopnia naukowego doktora. Na podstawie analizy przedstawionej rozprawy doktorskiej oraz dorobku twórczego, wnioskuję o nadanie Panu mgr Marcinowi Makajowi stopień doktora w dziedzinie sztuki, w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki.



Częstochowa, 05.08.2022 r.