

Łódź, dn. 23 września 2022 r.

dr hab. sztuki inż. arch. Rafał Szrajber

Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi
Wydział Sztuk Projektowych, Instytut Architektury Wnętrz
Pracownia Projektowania Przestrzeni i Obiektów Wirtualnych do Gier

Recenzja rozprawy doktorskiej Pana mgr. Marcina Makaja zatytułowanej: „VIDEOGIOCO E VEDUTE. Gra komputerowa jako narzędzie poznania” przygotowanej pod opieką promotorską prof. dr hab. Kamila Kuskowskiego, sporządzona w związku z postępowaniem o nadanie stopnia doktora sztuki w dziedzinie sztuki w dyscyplinie artystycznej: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki.

PODSTAWY PRAWNE:

1. Wniosek Przewodniczącego Rady Dyscypliny Sztuki Plastyczne i Konserwacja Dzieł Sztuki dra hab. Bartłomieja Otockiego, prof. AS. Z dn. 13.05.2022 r.
2. Ustawa z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce, art. 187 (Dz.U.2018, poz. 1168 z późn.zm.)

Recenzja sporządzona na podstawie materiałów:

Biografia artystyczna

Portfolio

Zaświadczenie o uzyskaniu efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomie 8. Polskiej Ramy Kwalifikacji

Rozprawa doktorska – Część opisowa

Rozprawa doktorska – Scenariusz do gry

Rozprawa doktorska – Gra, Okładka, Ilustracje, Instrukcja, Prezentacja Wideo

WPROWADZENIE. OCENA DOROBKU TWÓRCZEGO I SYLWETKA DOKTORANTA

Wprowadzając do recenzji chciałbym podkreślić profil doktoranta, który jest unikatowy, ponieważ pasję i zamiłowanie do projektowania komputerowych gier wideo ujmuje całościowo. W realizowanych projektach Pan Marcin Makaj pełni rolę projektanta, grafika oraz programisty, a kształtując swoje cyfrowe opowieści porusza tematy wykorzystujące jego wiedzę z wielu dziedzin łącząc ją z kulturową tożsamością i dziedzictwem.

Pan Marcin Makaj, którego zdefiniować można jako twórcę gier, z tym obszarem sztuki związany jest od samego początku swojej kariery artystycznej, naukowej i w pewnym ujęciu edukacyjnej. Pierwsze projekty realizował na platformę mobilną iOS oraz na komputery z systemem operacyjnym macOS z wykorzystaniem silnika GameSalad. Od 2015 roku po przejściu na silnik Unity, zrealizował samodzielnie grę komputerową *Bohemian Killing* (PC, The Moonwalls, Libredia Entertainment 2016) narracyjny dramat sądowy, którego akcja rozgrywa się w dziewiętnastowiecznym Paryżu. Autor porusza tu istotne dla współczesnego społeczeństwa problemy różnic klasowych, uprzedzeń rasowych oraz wykorzystuje znajomość historii prawa karnego i historii kryminalistyki. Na uwagę zasługuje jak i w poprzednich działaniach interdyscyplinarność doktoranta, samodzielność i niezależność kreatywna co przekłada się na jego rozwój i otrzymywane nominacje oraz nagrody. Kolejną opracowaną przez niego grą był *Commander '85*, (PC, The Moonwalls, WIG Publishing 2020), którą

zdefiniował jako symulacyjną grę przygodową, osadzoną w realiach Polonii amerykańskiej lat 80. skupiającą się na zagrożeniach płynących z tzw. Zimnej Wojny oraz etyce eksperymentów naukowych. Pan Marcin Makaj został nominowany do Paszportów Polityki w 2016 roku, w kategorii Kultura Cyfrowa, co należy odnotować jako duży sukces. W 2017 roku, otrzymał stypendium Fundacji Indie Games Polska na Game Developers Conference w San Francisco. Cyklicznie prowadził prelekcje i wykłady podczas Game Industry Conference w Poznaniu. Za duży sukces należy uznać kwalifikacje wykładu *Regional Distribution Deals: A Rescue for Indie Game Developers* na Game Developers Conference 2020 w San Francisco. W 2021 roku doktorant został przyjęty do grona International Choice Awards Network (ICAN). Kolejnym międzynarodowym wystąpieniem Pana Marcina Makaja był wykład *Players or Virtual Tourists? Video Games and Tourism Psychology*, zakwalifikowany na konferencję GDC w 2022, który odnosi się do reprezentowanego w pracy obszaru badań i twórczości, jednak nie w pełni recenzent znajduje w pracy wszystkie prezentowane tam zagadnienia.

Rozpoznawalność w branży i własny styl snucia opowieści z wykorzystaniem medium gier widoczny w produkcjach *Bohemian Killing* oraz *Commander '85* ukazuje wykorzystanie szerokiej i interdyscyplinarnej wiedzy doktoranta z różnych dziedzin nauki i sztuki. Interesującym jest więc motyw poszukiwania przez Pana Makaję drogi do połączenia kilku obszarów: informatycznego, artystycznego, producenckiego czy prawniczo-politycznego, co stanowi o dojrzałości i chęci podejmowania się tematów wymagających i kwalifikujących jego realizację do grona gier zaangażowanych.

Pan Marcin Makaj od 2017 roku prowadzi zajęcia w Akademii Sztuki w Szczecinie, prowadząc najpierw przedmiot Podstawy Gier Komputerowych na kierunku Wzornictwo, specjalność Komunikacja Wizualna (studia pierwszego stopnia) a obecnie Pracownię Projektowania Gier Komputerowych. W roku akademickim 2021/2022 wraz z zespołem doprowadził do uruchomienia międzywydziałowego kierunku pn. Gry Komputerowe i Rzeczywistość Wirtualna.

W wykazie wybranych osiągnięć artystycznych i projektowych zaprezentował dwie gry komputerowe, trzy projekty badawcze na podstawie których powstały powyższe gry oraz część materiałów do niniejszej rozprawy, dwanaście wystaw i prezentacji podczas festiwali i wydarzeń branżowych oraz siedem nagród i nominacji dla opracowanych projektów. Zaprezentował swój udział w siedmiu międzynarodowych konferencjach oraz uzyskane stypendium od Fundacji IGP.

OCENA ROZPRAWY DOKTORSKIEJ

Część Opisowa do rozprawy doktorskiej zawiera się na 73 stronach, bibliografia zawiera 44 pozycje, w tym 25 stron stanowi porównanie kadrów reprezentujących świat wykreowany przez autora z materiałami archiwalnymi (s. 39-64). Załącznik do pracy w postaci Scenariusza został opracowany na 54 stronach.

Autor we wstępie, kształtując swój punkt wyjścia do podejmowanych działań artystycznych i badawczych odnosi się do teorii psychologii turystycznej, definiując własny obraz turysty i zestawia go z wybranymi aspektami szeroko rozumianej kultury grania. Nurtuje w określeniu potencjału badawczego i stanu wiedzy założenie o braku wcześniejszych połączeń pomiędzy teorią turystyki a teorią gier, a było ich w różnych aspektach niemało. Odnosząc się choćby do takich opracowań jak *The gamer as tourist. The simulated environments and impossible geographies of videogames* (Michael Salmond, Jacqueline Salmond, [w:] *Tourism and the Creative Industries. Theories, policies and practice*, red. P. Long, N. D. Morpeth, New York 2016.) czy *Touring the*

videogame city, (Bobby Schweizer, [w:] *Locating Imagination in Popular Culture. Place, Tourism and Belonging*, red. N. van Es i in., New York 2021.), które można uznać za istotne oraz podsumowujące i prezentujące pewien obszar wiedzy w tym zakresie, z opracowaną interesującą bibliografią stanowiącą wstęp do spektrum problematyki doświadczania turystyki wewnątrz gier. Autor próbując zdefiniować swój obszar działań, sięga w kolejnych rozdziałach do bardzo ciekawego porównania posiadającego potencjał badawczy i zestawia go z rozwojem malarstwa pejzażowego i fotografii. W odniesieniu do fotografii w grach komputerowych, temat jest jednak jedynie ogólnie nakreślony i sprowadzony do „zrzutów ekranu”, pomijając cały obszar trybów fotograficznych w grach uwzględniających wpływ twórcy nie tylko na optykę wirtualnej kamery, jej położenie ale przede wszystkim w ujęciu pracy doktorskiej filtrów stylizujących i nadających zdjęciu dodatkowego charakteru pamiątki ze świata gry. Pewne uogólnienia nie pozwalają w pełni zdefiniować tak rozległego obszaru badawczego i kreatywnego, co pozostawia niedosyt w tej części.

Opis części artystycznej zawiera założenia projektu, omówienie specyfiki efektów wizualnych oraz porównanie autentyczności lokacji i skalę oraz dalszy rozwój dzieła. W założeniach do projektu autor wyjaśnia swoją decyzję o wykorzystaniu medium i osadzeniu doświadczenia w Stettinie początku XX wieku. To trafna decyzja, bo zapewniająca doświadczenie nieistniejącej już w takim kształcie przestrzeni kulturowej, a zdefiniowana artystyczną formą jedyna w swoim rodzaju. W opisie wskazane byłoby rozszerzenie przyjętych uogólnień i założeń, głównie dotyczących pojęć autentyczności oraz wiarygodności i interpretacji dziedzictwa, wykorzystując choćby założenia Karty Londyńskiej czy opracowań recenzenta dotyczących wirtualnych rekonstrukcji, oraz samego zjawiska technofaktu ciekawie opisanego przez J. Affelta a wg. recenzenta wpisującego się w charakter dzieła. Proces interpretacji dziedzictwa stanowi ciekawy aspekt przedstawionego doświadczenia, choć przydałoby się odniesienie do publikacji *Interpreting Our Heritage* (F. Tilden. University of North Carolina Press, New York 2007), bo to jedna z najwyżej ocenianych publikacji w tym zakresie.. Autor trafnie w pracy formułuje postulaty dotyczące roli projektanta oraz przyjęte założenia dla ekspozycji świata gry, zakresu przekazu informacji (z nieświadomym odniesieniem do pojęcia równowagi informacyjnej dot. prezentacji architektury i dzieł sztuki w nowych mediach), z którymi recenzent się zgadza i docenia zaprojektowany sposób prowadzenia opowieści, w tym wybór lokalnego fotografa Maksa Dreblowa – jednego z rozpoznawalnych artystów Stettina, na bohatera, czy narratora/towarzysza zaplanowanej podróży.

Autor poszukując wiarygodności projektu, zauważa konieczność wykroczenia poza warstwę wizualną przykładając wagę do ścieżki dźwiękowej i samego języka projektu. To bardzo istotne dla kształtowania współczesnego przekazu, zdominowanego przez warstwę wizualną. Docenić więc należy podjęte próby zdefiniowania oryginalnej warstwy audio, choć znów obszar badawczy i kreatywny jest tak ogromny, że krajobrazy dźwiękowe (nie tylko językowe) stanowią mogą osobne opracowanie. Niemniej każdy wkład w uwiarygodnienie przekazu jest istotnym elementem projektu i zasługuje na podkreślenie.

Podjęte przez autora wyzwanie rekonstrukcji przestrzeni z przeszłości stanowi ogrom pracy, który należy docenić, bo sam autor nie prezentuje bezpośrednio jego nakładu i wagi podejmowanych decyzji a jedynie porównanie świata gry z archiwizacjami. Autor definiuje wykreowaną przestrzeń jako „wierne odtworzenie” Stettina z 1913 roku, z czym nie mogę się zgodzić, bo wiarygodność rekonstrukcji to złożony proces, a pewne uproszczenia widoczne są bezpośrednio na porównywanych ilustracjach, zwłaszcza okiem architekta, który zrealizował szereg wirtualnych rekonstrukcji. Dokumentacja procesu, choćby dla jednej lokacji czy grupy obiektów, ukazałaby decyzje czy metodologię pracy i pozwoliła zdefiniować przyjętą

wiarygodność przestrzeni i towarzyszący jej proces decyzyjny czy modularność świata oraz zakres autorskiego opracowania modeli. Takie uzupełnienie wzbogaciłoby odbiór opisu jak i zrozumienie tak złożonego i skomplikowanego dzieła.

Kontrowersyjnym jest założenie że pozbawienie odbiorcy interfejsu „pozwała na bezstresowe, swobodne i nieprzebudźcowane obcowanie z wirtualnym światem”. Analizując szereg opracowań i odnosząc się choćby do publikacji *Estetyka sprawczości w grach wideo* Marcina Chojnickiego czy *Gry wideo. Zarys poetyki*, Piotra Kubińskiego, gdzie dobrze zobrazowana jest ta problematyka i można by ten problem ująć bardziej szczegółowo i wnikliwiej opisać własne zaproponowane rozwiązania, bo to szereg aspektów wpływa na poczucie obecności jak i świadomości decyzji eksploracyjnych, które w skróconej formie przedstawia autor. W obszarze odbioru środowiska gry wideo warto by odnieść się w założeniach pracy do opracowania *Miasto-poza-miastem. Przejawy współczesnego flâneuryzmu w medium gry wideo* Justyny Janik opublikowanego w *Replay. The Polish Journal of Game Studies*. Autorka trafnie podkreśla że w przypadku gier eksploracyjnych zjawisko flâneuryzmu jest domyślnie wpisane w ustawienia przestrzeni z czym zgadza się recenzent. Pokazuje to jak obszernego tematu podjął się autor i jak wiele dróg może prowadzić do odnalezienia zróżnicowanych rozwiązań, jednak podobnie jak zakończenia w grach powinny być zweryfikowane. Niespieszny spacer po wirtualnej przestrzeni, nie z uwagi na interfejs, ale głównie z uwagi na obniżenie czy wyeliminowanie zakresu mechanik, pozostawiając do dyspozycji sam ruch i spostrzegawczość zamienia akt odkrywania miasta w akt obserwowania, bez konieczności zdobywania przestrzeni by ją odczytać.

Należy docenić ukształtowanie przez autora własnego sposobu połączenia malarstwa z reprezentacją przestrzeni gier wideo, lecz także zauważyć że nie jest to odosobnione i nie jest to pierwsza próba połączenia tych dwóch dziedzin sztuki, oraz niepowtarzalne działanie, bo styl graficzny, nawiązujący do różnych technik artystycznych był już przetwarzany i reprezentowany w grach wideo jak chociażby w *Okami* odwołując się do starojapońskiej sztuki malarskiej sumi-e (PS2, Capcom 2006), czy greckiego stylu czarnofigurowego w *Apotheon* (Windows, PS4, Alientrap 2015), czy w jeszcze innym ujęciu w serii *Borderlands* („animated-comic-book art style” wykorzystujący do reprezentacji świata szereg technik opartych o Sobel Filter). Jedną z ciekawszych gier, w pewnym ujęciu połączenia obu dziedzin a godną odnotowania bo operującą podobnym zestawem wybranych mechanik jest gra *Eastshade* (Eastshade Studios, Windows, PS4, Xbox One, 2019). Powyższe wybiórcze zestawienie pokazuje, że obszar reprezentacji technik artystycznych w grach może być ujmowany bardzo szeroko, a swoje spojrzenie dokłada do całej gamy reprezentacji doktorant, pomijając jednak kilka istotnych realizacji.

Omawiając warsztat artystyczny dotyczący wprowadzania poszczególnych efektów wizualnych autor przedstawia proces i decyzje technologiczne definiujące końcowy wygląd dzieła. W czytelny i przejrzysty sposób prowadzi przez poszczególne składowe składające się na finalny efekt.

W opracowaniu, dla jego dopełnienia, przydałoby się opracowanie Ludografii, która ukazałaby uwzględnienie w analizowanych tekstach kultury, głównie od strony analizy stanu wiedzy, gier wideo stanowiących pełnoprawne dzieła na równi z książką, filmem czy dziełem sztuki.

Zrealizowana gra Stettin pozwala na zanurzenie się w obrazie, a wręcz wg. opinii recenzenta pewne uwięzienie, które wykreował doktorant przez zabiegi stylistyczne. Projekt oceniam wysoko, bo zbudowany został na wielu warstwach narracyjnych: wizualnej, historycznej oraz w oparciu o odpowiadającą założeniom teoretycznym rozgrywkę i stanowi autorskie,

indywidualne spojrzenie na gry zaangażowane. Niespieszność prowadzenia odbiorcy, pozwala zatrzymać się i przełamać, choć nie od razu, nastawienie do zdobywania przestrzeni na jej poznawanie i obserwację. Zaproponowane rozwiązanie narracyjne, zasługują na podkreślenie, bo to właśnie opowieść zdefiniowana w Scenariuszu połączona z wykreowaną przestrzenią miasta pozwala nam zapamiętywać przestrzeń, a patrzenie zamienia się w widzenie czy zrozumienie. Opracowany zakres jest wystarczający i w pełni prezentuje działania artystyczne oraz rozwiązania projektowe i technologiczne definiujące umiejętności doktoranta.

Projekt ma potencjał rozwojowy i jest dobrym przykładem wykorzystania nowych mediów w budowaniu lokalnej tożsamości i świadomości historycznej oraz Soft Power w odniesieniu do lokalnego dziedzictwa w ujęciu globalnym z uwagi na zakres rynku gier wideo.

PODSUMOWANIE

Po wnikliwym zapoznaniu się z całością opracowania składająca się na rozprawę doktorską, można zobaczyć obraz świadomego i konsekwentnego twórcy, operującego złożonym medium jakim są gry wideo w pełnym ich spektrum. Połączenie opracowanego, choć wymagającego uzupełnień, stanu wiedzy z realizacją, ukazuje umiejętności z szerokiego spektrum aktywności w cyfrowej sztuce, od procesu produkcyjnego, aż po dzielenie się wiedzą i własnymi doświadczeniami w zakresie promocji dzieła i poszukiwania styku z innymi dziedzinami i obszarami nauki. Takie podejście wskazuje na chęć dalszego rozwoju kandydata, jego dociekliwość oraz otwartość na zmieniający się technologicznie świat. W oparciu o gry wideo buduje on swój artystyczny warsztat i potencjał naukowo-badawczy.

KONKLUZJA

Biorąc pod uwagę zawartość merytoryczną, pracę naukowo-badawczą i przede wszystkim wartość, zakres projektowy i artystyczny przedstawionej do oceny pracy doktorskiej Pana Marcina Makaja stwierdzam, że przygotowana przez Doktoranta rozprawa doktorska, przygotowana pod opieką prof. dr hab. Kamila Kuskowskiego, stanowi oryginalne dokonanie artystyczne oraz wykazuje ogólną wiedzę teoretyczną kandydata w dziedzinie sztuki, w dyscyplinie artystycznej: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki oraz umiejętność samodzielnego prowadzenia pracy artystycznej.

Rozprawa doktorska kandydata uzasadnia nadanie mu stopnia doktora sztuki w dyscyplinie artystycznej: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki.

W związku z powyższym z pełnym przekonaniem popieram wniosek o przyznanie Panu Marcinowi Makajowi stopnia doktora.

dr hab. sztuki inż. arch. Rafał Szrajber

Pracownia Projektowania Środowisk Wirtualnych i Obiektów do Gier
Instytut Architektury Wnętrz
Wydział Sztuk Projektowych
Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi