

dr hab. Wojciech A. Hoffmann ad.

Poznań, 15 lutego 2018 r.

Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu

Recenzja pracy doktorskiej pani Agaty Materowicz  
sporządzona w związku z przewodem doktorskim prowadzonym  
na Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi

#### **Podstawowe dane o Kandydatce**

Pani Agata Materowicz, urodzona 30 grudnia 1963 roku w Warszawie, ukończyła Technikum Terenów Zieleni w tym samym mieście w roku 1982. Po dwudziestu siedmiu latach przerwy ponownie kontynuowała swoją edukację i uzyskała tytuł licencjata z artystycznej grafiki komputerowej na Wydziale Sztuk Pięknych i Projektowych Wyższej Szkoły Informatyki w Łodzi, studiując w przyspieszonym indywidualnym trybie w latach 2009 – 2011. Tytuł magistra sztuki uzyskała po indywidualnym trybie nauczania w roku 2013, broniąc dyplom z wyróżnieniem na Wydziale Sztuk Wizualnych Akademii Sztuk Pięknych im. Wł. Strzemińskiego w Łodzi. W roku 2014 rozpoczęła naukę na Doktoranckich Studiach Środowiskowych Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi.

#### **Ocena jakości rozmiaru dorobku artystycznego**

Rozwój artystyczny pani Agaty Materowicz dzieli się na dwa wyraźne etapy. Pierwszy trwający 30 lat do roku 2009 związany z malarstwem, ilustracją i rzeźbą w modelinie. Cały ten etap charakteryzuje użytkowość tworzonych prac. Drugi rozpoczynający się w pierwszych latach trzeciego tysiąclecia związany z rozwojem zainteresowania fotografią, poszukiwaniami nowych środków wyrazu i rozpoczęciem studiów na Wyższej Szkole Informatyki w Łodzi. Chronologiczne analizowanie dorobku artystycznego pani Agaty

Materowicz to zapis wyjątkowej historii osoby nieustannie tworzącej, która po kilkudziesięciu latach z determinacją zagłębia się w świat sztuki i rozkwita energią twórczą. Jej życie to dowód na istnienie skutecznego sposobu rozwijania talentu i kariery artystycznej nie tylko w wieku dwudziestu kilku lat, ale znacznie później. Jakość, tworzonego w trakcie rozkwitu dorobku, posiada od samego początku ogromną dojrzałość i precyzję. Szuka, choć wie co się gdzie znajduje i co znajdzie, prowadzi nowatorskie nieprzewidywalne eksperymenty twórcze we współczesnych technologiach. Zna tę część sztuki jak własną kieszeń i pozwala nam do niej zajrzeć.

Pierwszy etap twórczości.

Analizując szczegółowo, etap ten związany jest z ukończeniem Technikum Planowania Terenów Zieleni w Warszawie i obroną pracy dyplomowej *Plastyczna rola drzew i krzewów w kształtowaniu terenów zieleni* oraz ukończeniem Studium Reklamy w Ciechanowie o specjalizacji Reklama Handlowa i uczęszczaniem do Studium Architektury w Warszawie. Pani Agata Materowicz już wtedy na początku eksperymentowała z mediami. Testowała możliwości związane z *ceramiką malowaną i szkloną, ciepłą obróbką szkła, wykorzystując też różne materiały*. To właśnie eksperyment obecny jest już w latach 70., i stanie się charakterystyczną cechą jej działalności po roku 2009, a także motywem przewodnim w pracy doktorskiej *AnaMorfik Game*.

Wracając do oceny dorobku, to jej aktywność twórcza rozpoczyna się w latach 70. i związana jest malarstwem oraz ilustracją i z nagrodami w konkursach w kraju, a także za granicą. Jednym z laurów jest srebrny medal na Międzynarodowym Konkursie Malarskim w Indiach New Dehli w roku 1979 oraz nagroda za pracę malarską w Międzynarodowym Konkursie *Sport w oczach ucznia* w Moskwie w roku 1980. W tym czasie realizuje program szkoły średniej, ucząc się rysunków odręcznych i technicznych. Dodatkowo uczy się w Studium Architektury, a także w Studium Reklamy. Pani Agata Materowicz pracowała jako redaktor graficzny w Tygodniku Ciechanowskim, co z pewnością wiąże się z jej dorobkiem w dziedzinie ilustrowania książek. Jedną z części jej rozwoju była organizacja wystaw, koncertów i innych wydarzeń artystycznych. Pracowała w Stołecznej Estradzie opracowując plastycznie imprezy muzyczne w tym *Wielki Koncert Warszawski* w Sali Kongresowej w roku 1988, a w P.P. KAN projektowała i nadzorowała realizację stoisk targowych, w tym powstanie stoiska rękodzieła polskiego na Międzynarodowych Targach

FORMEX w Sztokholmie. Co ważne już wtedy zajmowała się fotografią analogową czarno-białą i kolorową, która jest ważnym elementem jej twórczości po 2009 r. Wtedy na wysokim, artystycznym poziomie elementem pierwszego etapu twórczości są też formy rzeźbiarskie z gliny, ceramiki, porcelitu, modeliny. Miniaturowe postacie, malowane i werniksowane lub szkliwione. Realizowała sceny przedstawiające graczy w karty, szachistów, szopki noworoczne, plac zabaw i inne scenki rodzajowe, karykatury znanych ludzi. Pokazywała te realizacje w Muzeum Karykatury w Warszawie i stołecznych galeriach. Projektowała elementy i figurki do gier planszowych oraz tworzyła rysunki do książek i publikacji naukowych.

Inną bardzo ważną częścią dopełniającą dorobek artystyczny jest działalność organizacyjna i społeczna. Pani Agata Materowicz w latach dziewięćdziesiątych wstąpiła w szeregi Związku Artystów Plastyków. Zakładała Stowarzyszenia Twórców, Malarzy i Rzeźbiarzy Warszawa - Stare Miasto. W ramach tych organizacji brała udział w wydarzeniach artystycznych, jako organizator, kurator i uczestnik. Kandydatka od roku 2000 przez dwa lata ilustrowała książki dla dzieci dla wydawnictwa Publicat. Tworzyła wtedy miniaturowe sceny figuralne z modeliny, które były fotografowane i umieszczone jako ilustracja. Od roku 2005 przez trzy lata prowadziła zajęcia plastyczne dla dzieci. W tym samym czasie skupiła się na fotografii, uczestnicząc w plenerach i wystawach fotograficznych, organizowanych przez Fotoklub RP i Akademię Fotografii, uczestnicząc w kursie fotografii cyfrowej. Z tej samej dziedziny wykształcenie uzupełniała na ArtCamp Digital Photography/Open Air– International Summer School of Art na University Of West Bohemia w Czechach. Jest laureatką kilku konkursów fotograficznych, w tym konkursu *Tak widzę Warszawę*, gdzie jej zdjęcie *Mój jest ten kawałek Starówki* zostało wybrane do promocji Warszawy. Od tego momentu można zauważyć rozpoczęcie dużej aktywności twórczej, edukacyjnej, publicystycznej i wystawienniczej.

Drugi etap twórczości.

Wybuch niesamowitej energii twórczej związany jest z tą fazą działalności. Twórczość i postać pani Agaty Materowicz jest obecna polskiej współczesnej sztuce. Kilka dziedzin zainteresowań, po kilkudziesięciu latach działalności, łączy się w nowe tworząc hybrydyczną twórczość. Elementem zauważalnym od tego etapu jest pozytywna i pożądana cecha nieustannego podejmowania ryzyka w eksperymentowaniu, w oparciu

o zmiksowane dotychczasowe płaszczyzny działalności. W ten sposób Materowicz tworzy nowe dla autorki obszary jak i tworzy progresywne działania. Równocześnie pani Agata Materowicz rozwija działalność publicystyczną poruszając tematy prawa autorskiego, pisząc teksty krytyczne i literackie. Jakość i ilość przedstawionego dorobku kandydatki jest odpowiednia. Potwierdza to poniższe zestawienie. Kandydatka zrealizowała w ciągu tego okresu wiele wystaw w Polsce i zagranicą, w tym: w Miejskim Dom Kultury w Dęblinie, na Bemowskich Dniach Kultury, w PKiN Warszawa, Galerii Ogród w Jabłonnej, Galerii Krótka i Węzłowato, Fabryce Scheiblera w Łodzi, Taylor Wessing Photographic Portrait Prize-National Portrait Gallery w Londynie, University of West Bohemia w Pilźnie w Czechach, Galerii Wolna Przestrzeń, Galerii Kobro, Parramatta Art Gallery w Sydney w Australii, Muzeum Włókiennictwa w Łodzi, Bibliotece Politechniki Łódzkiej, Galerii Neon we Wrocławiu, ~~Galerii Neon we Wrocławiu~~, Galerii Sadler- Havant w Hampshire w Wielkiej Brytanii, Miejskiej Galerii Sztuki w Łodzi, Galerii Pod Napięciem na Politechnice Łódzkiej. W ocenie skupię się na trzech najbardziej reprezentatywnych pracach zawartych w dokumentacji, a pozostałe wymienię jako przykłady aktywności twórczej.

Pierwsza realizacja to dyplom magisterski z roku 2013 *Dziewczyna Czytajca list*, będący połączeniem scenografii z lalką i elementami malarskimi. Dyplom uzyskał nominację do konkursy Najlepsze Dyplomy ASP w roku 2013. Praca inspirowana obrazem Joachima Vermeera składa się z kilku anamorficznych obrazów olejnych zrealizowanych w pracowni Malarstwa i Rysunku prof. Jolanty Wagner oraz lalki, jak do filmu animowanego stworzonej w pracowni dr hab. Marka Skrobeckiego. Projekt cechuje połączenie dwóch mediów i pracę z przestrzenią. W instalacji zastosowała kilka technik, w których wcześniej uzyskała biegłość technologiczną. Stworzyła nową całość będącą reinterpretacją obrazu Vermeera i autorskim formowaniem zastanej przestrzeni na potrzeby instalacji, która w efekcie końcowym epatuje iluzją optyczną i zarazem, tak ważną w pracach, rzetelnością warsztatową. Instalacja stworzona z dużą samoświadomością artystyczną potwierdzają słowa kandydatki: *Iluzyjność sztuki, to moja droga eksperymentów – wspólny mianownik poszukiwań*. Łącząc te dwa światy, stworzyła swój nowy, prezentując się jako artystka poszukująca i szukająca nowych doświadczeń wynikających z przekraczania granic. Projekt będący dekonstrukcją malarstwa Vermeera, stworzony przez Materowicz, niczym żywa camera obscura zamknięty w ścianie i skoncentrowany na iluzji perspektywy,

jak w obrazach mistrza. Opierając się na jego pracach jedną nogą, drugą wchodzi we współczesność, a punktem centralnym w sytuacji jest postać nie będąc<sup>ca</sup> wcale iluzją, lecz w pełni przestrzenna lalka posiadająca realne miniaturowe ubranie i rysy twarzy, pozwalające zajrzeć w głąb duszy. To właśnie lalka i biegłość, z jaką potrafiła ją stworzyć kandydatka, pod okiem wybitnego twórcy kukiełkowych filmów animowanych Marka Skrobeckiem<sup>u</sup>, jest w centrum uwagi odbiorcy. Tworzenie modeli postaci wiąże się z jej dalszymi udanymi działaniami, chociażby z teledyskiem *Pióropusz* do utworu Natalii Kukulskiej. Wracając do analizowanej instalacji *Dziewczyna czytająca list* naprawdę zaistniała w naszym świecie. W dokumentacji przedstawionej na ścianie obok okienka, przez które patrzymy na *obraz*, znajduje się kontakt z prądem. Nie wiem na ile świadomie został on tam umieszczony, jednak w kontekście intermedialnej działalności kandydatki wpisuje się to w całość, w szukaniu połączeń pomiędzy technikami dawnymi-tradycyjnymi, a nowoczesnymi-informatycznymi, opartymi na prądzie pobieranymi przez urządzenia elektroniczne właśnie z kontaktu. Nieświadome działania potrafią wyprzedzać świadome artystyczne decyzje. Obecne potem w elektroniczno-informatycznej pracy Ana Morfik Game, będącej podstawą rozprawy doktorskiej. Tutaj płynnie łączy się to z następną realizacją i częścią działalności, kiedy to jej lalki zaczynają być obecne w mainstreamie.

Teledysk *Pióropusz* do druga analizowana realizacja. Współpraca przy poprzednim projekcie dyplomowym z Markiem Skrobeckim zaowocowała następną realizacją w duecie, czyli teledyskiem dla Natalii Kukulskiej *Pióropusz*. Również jest tu anamorficzna scenografia i lalka do animacji. Ocenie należy poddać wykonanie scenografii, która w ruchu kamery ujawnia swą iluzoryczność, gubiąc oko widza w niemożliwych perspektywach. Złudzenie zamienia się w poznanie nowego i wkroczą kamerą w świat, który nie istnieje. Następną składową jest lalka posiadająca możliwość manipulacji w animacji. Strój postaci epatuje bogactwem faktur i materiałów, co pozwoliło skupić się w teledysku głównie na tym modelu. Charakterystyka postaci nawiązuje do animacji braci Quay. Lalka została wykonana na wysokim poziomie. W ciągu kilku<sup>u</sup>minutowego utworu muzycznego, można ją pokazywać obserwując jej złożoność faktur i materiałów. Produkcja komercyjna dla wymagającego partnera, jakim są wytwórnie muzyczne, jest ważnym elementem dorobku kandydatki. Od tego czasu pani Materowicz pozostawia swój wyraźny ślad w najistotniejszych realizacjach polskiego filmu animowanego. Uczestniczyła w produkcji

jednego z najbardziej popularnych seriali animowanych dla dzieci *Rodzina Treflików*, skupiający najwybitniejszych twórców polskich w tej dziedzinie. Wspierała swoimi umiejętnościami powstanie nominowanego do Oscara w roku 2018 pełnometrażowego filmu animowanego *Loving Vincent*, opierającego się na technice malarskiej.

Trzecia praca to *Powidoki weneckie*, cykl fotograficzny rejestrujący odbicia w kanałach Wenecji, inspirowany malarstwem Władysława Strzemińskiego. Cykl stricte fotograficzny będący połączeniem zdobytych umiejętności i wiedzy z tego zakresy. Prezentuje w tym cyklu biegłość nie tylko warsztatową, ale przede wszystkim umiejętność syntetycznego myślenia, połączonego z postrzeganiem kolorystycznych układów w ulotnej materii wody. Powidoki istnieją przez chwilę a ten cykl prac pani Materowicz zachowuje coś ulotnego i atrakcyjnego wizualnie. Inspirujące kolory form i kształtów łączą się w malarskie kompozycje. Projekt został zaprezentowany na międzynarodowej wystawie indywidualnej w Parramatta Gallery w Sydney w Australii. Powstał katalog w wersji angielskiej i polskiej. Pani Agata Materowicz posiada inne wartościowe dokonania w swoim dorobku, niestety nie analizowane tutaj, przytoczę choćby projekt *Alter Ego* opierający się na manipulowaniu skalą, lokacją i przestrzenią.

### **Ocena pracy doktorskiej mgr Agaty Materowicz – dzieła artystycznego oraz części opisowej tego dzieła**

Ciągłe poszukiwanie nowego i doświadczanie łączenia różnych istniejących technologii w eksperymentalną całość, to atrybuty najbardziej pasujące do pracy AnaMorfik Game oraz do części opisowej. *Myślą przewodnią przyświecającą mi przy wyborze drogi artystycznego rozwoju było stworzenie jednej złożonej pracy będącej konglomeratem i hybrydą, wynikającą z połączenia wielu technik tradycyjnych i cyfrowych, które stały się na przestrzeni lat moimi pasjami.* – pisze pani Agata Materowicz.

Gra działająca na systemie operacyjnym Android. Systemie, który w Polsce pojawił się po raz pierwszy w roku 2009, w tym w którym Pani Agata Materowicz rozpoczęła studia licencjackie, będące przełomem w jej twórczości. Zbieżność pojawienia się nowej technologii z intensyfikacją rozwoju artystycznego, zaowocowała projektem aplikacji będącej aktualnie w wersji beta. Projekt jest hybrydą technik opanowanych przez kandydatkę. Składa się z prób połączenia malarstwa, modelowania lalek i animacji

scalonych przez stworzoną aplikację. Wyrazistym elementem są stworzone lalki. Modele inspirowane malarstwem, lawirują na granicy bycia reinterpretacją dzieła, a odzwierciedleniem rzeczywistości. Obcowanie z nimi jest wizualną przyjemnością. Sama animacja jest kilkusekundowa i opiera się bardziej na iluzji ruchu, aniżeli na odtworzeniu istniejącej w świecie dynamiki. Jednakże wprowadza to unikatowy charakter. Aplikacje postrzegamy poprzez interfejs i funkcjonalność, osadzoną bardziej we wzorach z ubiegłej dekady, aniżeli współczesnych-definiowanych w ramach Material Design ([www.material.io](http://www.material.io)). Rozmieszczenie i funkcjonalność zapewnia użytkownikowi intuicyjny komfort poruszania się po aplikacji. Technologia nie zawsze w pełni działająca, szczególnie w wersji beta, przystania tak istotną w dziele AnaMorfik Game, ideę edukowania użytkowników poprzez zabawę z zakresu zasad perspektyw malarskich. Wybór tematu jest trafny i zgłębiany, co udokumentowane jest w części opisowej dzieła poprzez przegląd zasad perspektywy. Użytkowanie aplikacji dostarcza sporo zabawy i rzeczywiście poszerza wiedzę. Czasami użytkownik potrzebuje sporo czasu i podejść, żeby wykonać zadanie, pomimo zapewnień autorki, że gra jest prosta. Do końca też nie wiadomo, czy tak jest w rzeczywistości, czy występują też błędy obecne w wersji beta. Aczkolwiek i obcowanie z wersją testową dopełnia się z eksperymentującą twórczością pani Agaty Materowicz. Wersja beta, niczym działanie w procesie, posiada dla mnie wiele ulotnych lub zaskakujących zdarzeń. Stworzenie wersji stabilnej powinno być priorytetem, aby pomysł edukacji użytkowników urzeczywistnił się w niedalekiej przyszłości. AnaMorfik Game spełni swoją rolę w wersji stabilnej grywalnej, ponieważ posiada duży potencjał dzięki połączeniu, poprzez kamerę, aplikacji z przestrzenią realną. Umieszczone przed nami QR kody i reinterpretacje malarstwa wprowadzają w świat obrazu, przez silnik gry oraz interfejs. To właśnie w ten sposób użytkownik obcuje z twórczością pani Agaty Materowicz. Wielowarstwowość projektu i jego interaktywność tworzą płynną całość, a użytkownik w wersji beta jest częścią eksperymentu prowadzonego przez kandydatkę. Dopełnieniem jest część opisowa o tytule *Opowieść transmedialna – hybrydowy projekt multimedialny z wykorzystaniem malarstwa, animacji lalkowej i sztuki nowych mediów cyfrowych*. Przekazującym tym samym użytkownikowi aplikacji informacje, że AnaMorfik Game to treść łącząca zbiór doświadczeń kandydatki. Jakkolwiek pojawia się rozdźwięk pomiędzy jej stwierdzeniem; Istnieje jednak zagrożenie, którego zjawiska jesteśmy świadkami; zalewem bylejakości i rozpowszechnianiu amatorszczyzny, a publikacją dzieła

będącego oprogramowaniem w wersji beta, które w takim wariantcie nie jest jakościowo doskonałe. Nie przeszkadza to jednak w uznaniu wartości dzieła jakim jest AnaMorfik Game i oczekiwaniu na wersję produkcyjną. Potencjałem pracy pani Agaty Materowicz jest hybrydowe łączenie jej artystycznych doświadczeń i wytyczanie, w sposób eksperymentalny i odważny, nowego kierunku działania. Pisze ona w sposób świadomy: *Dochodzenie do różnych rozwiązań samodzielnie jest może utrudnieniem i zdawałoby się działaniem niepotrzebnym, ale dla jednostki jest to czysty proces twórczy, czy odkrywczy i daje szansę na znalezienie własnej drogi nie sugerując się już powstałymi rozwiązaniami.* Konwergencja się udała.

Podsumowując ocenę dzieła warto zwrócić uwagę, że kandydatka w elaboracie, w sposób biegły, prezentuje swoją znajomość tekstów, dotyczących poruszanych zagadnień z zakresu teorii sztuki oraz wspiera się wieloma publikacjami, ujętymi w bibliografii choćby autorstwa Bartłomieja Kluski, czy Ryszarda Kluszczyńskiego, dotyczącymi definiowania procesów w nowych dziedzinach sztuki, jak gry komputerowe i dzieła interaktywne. Na zakończenie przytoczę fakt, że kandydatka w ostatnim okresie była wielokrotną stypendystką i laureatką konkursów, równocześnie aktywnie wzmacniała środowisko artystyczne, tak pożądaną działalnością społeczną, choćby w Samorządzie Doktoranów i Senacie ASP w Łodzi oraz w stołecznym stowarzyszeniu, niezwiązanym ze sztuką *Miasto jest nasze*.

### Konkludując

Podsumowując stwierdzam, że całokształt dorobku artystycznego, poziom artystyczny twórczości zaprezentowanego dzieła, będącego postawą niniejszego przewodu doktorskiego, części opisowej i nieustanny rozwój w długim okresie czasu, w pełni uzasadnia przyznanie pani mgr Agacie Materowicz stopnia naukowego doktora i spełnia wymagania określone w Ustawie z dnia 14.03.2003r. (Dziennik Ustaw 2017 poz. 1789).

Za zgodność z oryginałem  
25.06.2018  
data

DZIEKAN  
Wydziału Grafiki i Malarstwa  
prof. Piotr Karczewski, prof. ASP

dr hab. Wojciech A. Hoffmann ad.