

Łódź, 15 listopada 2017 r.

dr hab. Jakub Balicki
Wydział Grafiki i Malarstwa
Akademia Sztuk Pięknych
im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

Sprawozdanie z przebiegu pracy doktorskiej
mgr Agaty Magdaleny Materowicz

Zgłaszam gotowość mgr Agaty Magdaleny Materowicz do obrony w przewodzie doktorskim w dyscyplinie sztuk plastycznych.

W dniu 2 grudnia 2016 r. Rada Wydziału Grafiki i Malarstwa Akademii Sztuk Pięknych

im. Wł. Strzemińskiego w Łodzi, większością głosów przyjęła wniosek o wszczęcie przewodu doktorskiego Pani mgr Agaty Magdaleny Materowicz i zaakceptowała temat pracy doktorskiej zatytułowany: „Opowieść transmedialna - hybrydowy projekt multimedialny z wykorzystaniem malarstwa, animacji lalkowej i sztuki nowych mediów cyfrowych”, jak również wyznaczyła komisje egzaminacyjne.

Skład komisji egzaminacyjnej z dyscypliny podstawowej: przewodniczący prof. Lesław Miśkiewicz, członkowie dr hab. Łukasz Chmielewski, dr hab. Piotr Ciesielski, dr hab. Jakub Balicki. Komisja egzaminacyjna z dyscypliny dodatkowej – estetyki w składzie prof. Lesław Miśkiewicz, profesor w zakresie dziedziny odpowiadającej tematowi egzaminu prof. Grzegorz Sztabiński, promotor dr hab. Jakub Balicki. Komisja egzaminacyjna z języka obcego w składzie: przewodniczący dr hab. Łukasz Chmielewski, lektor mgr Małgorzata Dydel, promotor dr hab. Jakub Balicki.

Agata Magdalena Materowicz urodziła się w Warszawie w 1963 roku. W 1978 r. ukończyła szkołę podstawową nr 274 im. Leona Kruczkowskiego w Warszawie. Następnie kształciła się w Zespole Szkół Ogrodniczych w Warszawie w Technikum Planowania Terenów Zieleni uzyskując tytuł zawodowy Technika Terenów Zieleni w 1982 roku. W latach 1983-1987 doktorantka, organizowała wydarzenia muzyczne i wystawy pełniąc funkcję prezesa w Ogólnopolskim Klubie Muzycznym, w latach 1985-1987 studiowała w studium reklamy w Ciechanowie, pracowała też w „Tygodniku Ciechanowskim” w charakterze grafika, ilustratora i redaktora. Była kierownikiem zakładu reklamy w Przedsiębiorstwie Powierniczym „Kan” w roku 1988. W roku 1991 wykonywała ilustracje dla Wydawnictwa Ossolineum. W latach 1997-1998 Pani mgr Agata Magdalena Materowicz zajmowała się organizacją kampanii reklamowej rękodziela polskiego FORMEX 98 w Sztokholmie. W latach 1999-2001 tworzyła ilustracje do książek dla dzieci dla wydawnictwa „Publicat”. Była animatorką zajęć plastycznych dla dzieci w latach 2001-2008. W roku 2003 pracowała jako asystentka adwokata. W latach 2007-2008 była instruktorem kursów fotograficznych dla młodzieży w Gimnazjum nr 86 w Warszawie. Następnie doktorantka studiowała w Wyższej Szkole Informatyki w Łodzi, którą ukończyła tytułem licencjata w roku 2011. Od roku 2009 do 2011 doktorantka prowadziła firmę wydawniczą. W latach 2011-2013 Pani mgr Agata Magdalena Materowicz studiowała w Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi. W 2013 roku

obroniła pracę magisterską z wynikiem bardzo dobrym z wyróżnieniem na Wydziale Sztuk Wizualnych w Pracowni Animacji Lalkowej dr hab. Marka Skrobeckiego i Pracowni Malarstwa i Rysunku I prof. Jolanty Wagner. Doktorantka jest od roku 1994 członkiem Związku Artystów Plastyków – Polska sztuka Użytkowa.

Jednocześnie od końca lat 70. ub. wieku Pani mgr Agata Magdalena Materowicz brała udział w licznych wystawach i konkursach w wyniku czego otrzymała wiele nagród i wyróżnień, a także liczne stypendia:

1979 r. srebrny medal na Międzynarodowym Konkursie Malarskim, Shankar's Competition, New Delhi, Indie

2004 r. Laureatka konkursu na logo firmy ADDage.com (USA).

2006 r. Laureatka konkursu fotograficznego pt. „Mokotów”, Warszawa.

2007 r. Nagroda w ogólnopolskim konkursie fotograficznym „Tak widzę Warszawę.” Nagrodzone zdjęcie zostało wybrane do promocji Warszawy na billboardach, citylightach i innych publikacjach w Polsce i za granicą.

2010/11 r. Stypendium Naukowe - Wyższa Szkoła Informatyki w Łodzi.

2012/13 r. Stypendium Rektora Akademii Sztuk Pięknych im. Wł. Strzemińskiego w Łodzi.

2012 r. Nagroda Galerii Kobro w Konkursie im. Wł Strzemińskiego.

2011/12 r. Stypendium Rektora Akademii Sztuk Pięknych im. Wł. Strzemińskiego w Łodzi.

2012 r. Stypendium Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego za wybitne osiągnięcia artystyczne.

2013 r. Dyplom magisterski pt. „Iluzja w sztuce – droga od malarstwa do filmu” – nominowany do tytułu najlepszego dyplomu ASP w Polsce w konkursie Najlepsze Dyplomy ASP w Polsce 2013.

2013 r. Stypendium Artystyczne Marszałka Województwa Łódzkiego.

W toku studiów na Doktoranckich Studiach Środowiskowych w Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi, Pani mgr Agata Magdalena Materowicz w roku akademickim 2014-2015 opracowywała koncepcję swojej pracy doktorskiej pod opieką prof. Jacka Nowotarskiego. Ze względu na złożoność planowanej realizacji, zostałem wówczas poproszony o nieformalną pomoc, zaś po nieoczekiwanej śmierci Pana Profesora stałem się opiekunem Pani mgr Agaty Magdaleny Materowicz na w/w studiach. Po otwarciu przewodu doktorskiego w grudniu 2016 r. Pani mgr Agata Magdalena Materowicz pozytywnie zdała wszystkie objęte procedurą egzaminy. Z dyscypliny podstawowej na egzaminie dnia 26 kwietnia 2017 r, doktorantka otrzymała ocenę dobrą. Tego samego dnia na egzaminie z dyscypliny dodatkowej Pani mgr Agata Magdalena Materowicz otrzymała ocenę dostateczną plus, zaś z egzaminu z języka obcego dnia 5 kwietnia tego samego roku ocenę dostateczną.

Od początku mojej współpracy z Panią mgr Agatą Magdaleną Materowicz miałem przekonanie, iż mam do czynienia ze świadomym swych przekonań artystycznych twórcą, doskonale rozumiejącym język wypowiedzi różnych form i środków wyrazu używanych zarówno w klasycznych sztukach wizualnych jak i w ich nowoczesnych multimedialnych odmianach – szczególnie związanych z fotografią, filmem i animacją. Twórcą nie tylko rozumiejącym ale i praktycznie wykorzystującym rozliczne media do osiągnięcia założonego efektu. Jednocześnie miałem świadomość zainteresowania doktorantki malarstwem, a szczególnie rozwiązaniami

służącymi do symulowania wrażenia przestrzenności. Dodatkowo w swojej twórczości posługiwała się ona często mechanizmem cytatu, zapożyczenia czy pastiszu z dzieł klasyków.

Pani mgr Agata Magdalena Materowicz planowała połączyć w jednym dziele wszystkie wyżej wspomniane cechy. Dodatkowo, dyskutując nad formą i przeznaczeniem planowanego obiektu uznaliśmy, że warto by posiadał użyteczną funkcję. W wyniku tego podjęta została decyzja, że stworzony ma zostać materiał o wartości oświatowej przeznaczony dla szerokiego grona odbiorców.

W szczególności dla osób młodych lub takich, które miały stosunkowo mały kontakt z zagadnieniami dotyczącymi sztuk plastycznych. Jako nośnik informacji wykorzystane miały być popularne i bardzo intensywnie używane urządzenia mobilne. Telefony i tablety pracujące pod kontrolą najpopularniejszego obecnie systemu operacyjnego na tego typu sprzęt – Google Android. Docelowy program jak i jego komponenty niezbędne do poprawnego funkcjonowania musiałby mieć możliwość łatwego rozpowszechniania przez internet i być darmowe. Spełnienie tych wymagań daje możliwość dotarcia do bardzo szerokiego grona odbiorców.

W formie treściowej aplikacja miała zawierać materiał edukacyjny dotyczący zagadnień związanych z wybranymi typami rozwiązań

perspektywicznych stosowanych w malarstwie. Ponieważ celem był jak największe wejście w interakcję z potencjalnym użytkownikiem, doktorantka zdecydowała się na formę gry realizowanej w postaci serii quizów opartych na zasadzie testu wyboru. Dążąc do przekazania dodatkowych treści, jak i uatrakcyjnienia formy przekazu, docelowe było zbudowanie serii indywidualnych gier o zróżnicowanej skali trudności wizualnie opartych na klasycznych motywach malarskich nie będących jednak bezpośrednim wykorzystaniem oryginalnych dzieł, lecz interaktywnymi, animowanymi konstruktami wykorzystującymi multimedialne formy oparte na wybranych dziełach. Szukając drogi zmaksymalizowania doznań jak i wprowadzając element interakcji z fizycznym obiektem będącym formą pochodną malarstwa, Pani mgr Agata Magdalena Materowicz zamierzała udostępnić widzowi serię niekompletnych obrazów będących swego rodzaju fundamentem przekazu. Dzięki wykorzystaniu rzeczywistości rozszerzonej taki fizyczny obiekt - widziany przez użytkownika-gracza dzięki kamerze i ekranowi wbudowanym w jego urządzenie mobilne, miałby być wzbogacany o dodatkowe treści. Odpowiedni dobór i modyfikacja owych treści byłaby faktyczną warstwą gry. Poprawne ukończenie dzieła z obrazu istniejącego w przestrzeni fizycznej i jej wirtualnych składowych obsługiwanych ekranem dotykowym prowadziła by do spełnienia warunków zwycięstwa w rozgrywce, a jednocześnie wzbogacałaby wiedzę użytkownika o wybrane zagadnienie związane z teorią i praktyką malarską oraz historią sztuki. Celem zasadniczym byłoby jednak nie dostarczenie kompletu odpowiedzi, lecz zachęcenie do zainteresowania się tą tematyką i dalsze jej samodzielne zgłębianie. Konsekwentnie realizując swój projekt Pani mgr Agata Magdalena Materowicz rozpoczęła od dokonania analizy wykorzystywanych na przestrzeni wieków rozwiązań służących zarówno do sugerowania bryłowości lub przestrzenności w obrazach figuratywnych, jak i wykorzystania rozwiązań perspektywicznych jako nośnika warstwy treściowej. Następnym etapem był wybór dzieł mających być materiałem poddanym swoistemu artystycznemu kanibalizmowi celem uzyskania ikonicznych przedstawień, odnoszących się do klasycznych dzieł, stylów czy trendów, a jednocześnie umożliwiających przekazywanie planowanej treści. Na tym etapie doktorantka dokonała selekcji dzieł będących podstawą do stworzenia

form pastiszowych. Działając z narzuconą sobie żelazną dyscypliną, wybrane dzieła zostały poddane rozbirowi na elementy składowe, przeznaczone do zrealizowania z użyciem odmiennych środków formalnych. Wykorzystane zostały: malarstwo sztalugowe, mała forma rzeźbiarska, fotografia, animacja lalkowa realizowana w przestrzeni fizycznej, jak i animacja realizowana z wykorzystaniem oprogramowania komputerowego. Na tym etapie niezwykle istotne było przeanalizowanie relacji między mediami tradycyjnymi i cyfrowymi w aspekcie ich współistnienia, łączenia i mutowania w nowe formy. Obszarem zainteresowania doktorantki była też problematyka symulakrum i konwergencji w mediach. Jak również dociekanie, w jaki sposób w takim hybrydowym środowisku funkcjonuje forma zapożyczenia i cytatu. Jak wykorzystanie „kanibalizmu w sztuce” może generować nową wartość. W zakres tego badania wchodził między innymi kontekst teoretyczny, poszukiwanie źródeł itp. jak i kontekst eksperymentalny, związany z koncepcyjnym etapem twórczym i połączoną z nim manualną realizacją obiektów malarsko, rzeźbiarsko, modelarskich, czy etapu animacyjnego. Na etapie teoretycznym doktorantka analizowała i konfrontowała źródła autorów takich jak przykładowo: Susan Sontag, Władysław Tatarkiewicz, Bartłomiej Kluska, Henry Jenkins czy Ryszard Kluszczyński. Pochodną tego działania jest forma uzyskanych interaktywnych form animacyjnych, będących zarówno przestrzenią właściwej rozgrywki jak i składową nagrody dla gracza po poprawnym zrealizowaniu zadania. Uzyskane formy są praktyczną pośrednią przemyślen autorki i dostępnego merytorycznie i technicznie tworzywa, z którego budowany jest finalny przekaz multimedialny. Przekaz ten powiązany jest oczywiście z obiektem będącym jego fizyczną składową. Przy realizacji tych składowych projektu w mojej opinii Pani mgr Agata Magdalena Materowicz uwalnia własny potencjał kreacyjnych decyzji, nadając swojej pracy świeży, oryginalny kształt. Pracuje zarówno w dobrze znanych sobie mediach fizycznych i oprogramowaniu, jak i z dużą determinacją i skutecznością zmagając się z pojawiającymi się na bieżąco wyzwaniami natury kreacyjnej, projektowej i technologicznej, znacznie poszerzając swój zakres wiedzy jak i umiejętności praktycznych.

W celu powiązania obiektu będącego tłem i warstwy animacyjno-interaktywnej funkcjonującej w urządzeniu mobilnym, Pani mgr Agata Magdalena Materowicz wykorzystuje gotowe darmowe skrypty umożliwiające odczyt fotokodów, które w świecie realnym powiązane są z wydrukowanymi tłami. Całość połączona jest w plik wykonywalny z wykorzystaniem programu Adobe Flash CS6, zaś dystrybuowany jako aplikacja na urządzenia mobilne pracujące pod kontrolą systemu Android i wykorzystująca darmowe środowisko Adobe AIR.

W trakcie gry, w momencie uzyskania sukcesu przez użytkownika, jest on nagradzany animacjami wzbogaconymi o kontekstowy podkład dźwiękowy zmontowany przez doktorantkę z darmowych materiałów audio pozyskanych w Internecie.

Stworzenie aplikacji wymagało od doktorantki podjęcia się jeszcze jednego nadzwyczaj istotnego zadania. Zaprojektowania zarówno od strony funkcjonalnej jak i graficznej całej warstwy interfejsu użytkownika, jak i oprawy graficznej produktu. W wyniku odnośnych działań powstał statyczny i animowany logotyp, ikony aplikacji, elementy komunikacyjne i wykonawcze. Całość układu interfejsu oparta jest na geometrycznej siatce z modułem w formie trójkąta równobocznego. Celem takiego podejścia było skontrastowanie uzyskanej formy z często amorficznymi, noszącymi ślady użytego narzędzia formami pojawiającymi się w przestrzeniach gier i animacji.

Z satysfakcją mogę stwierdzić, że uzyskane rozwiązanie składające się z aplikacji i zestawu plansz pełniących funkcję tła do działań z wykorzystaniem rzeczywistości rozszerzonej spełnia nie tylko wszystkie początkowe założenia jak i stało się bodźcem do indywidualnego wielopłaszczyznowego rozwoju dla jego autorki Pani mgr Agaty Magdaleny Materowicz. Co więcej uzyskane przez doktorantkę rozwiązanie nadaje się zarówno do bezpośredniego wdrożenia przez dystrybucję jak i jest skalowalne. Przez co rozumiem możliwość rozbudowania obecnej formy dzieła składającego się z punktu widzenia użytkownika-gracza z pięciu niezależnych zadań do formy uzupełnionych o ich większą ilość i poruszających szerszą problematykę. Dzieło to może być wykorzystywane przez szkoły, instytucje kultury jak i osoby prywatne, w celach dydaktycznych i rekreacyjnych jednocześnie.

Myślę, że okres współpracy z Panią mgr Agatą Magdaleną Materowicz pozwala mi z całym przekonaniem stwierdzić, że jej wiedza, umiejętności i determinacja w dążeniu do celu, jak i umiejętność i zaangażowanie w pracy ze studentami predysponują ją do tego by uzyskać tytuł doktora w dziedzinie sztuk plastycznych. Z satysfakcją przyjmuję pracę doktorską Pani mgr Agaty Magdaleny Materowicz i wnioskuję o dopuszczenie jej do publicznej obrony.

STOPIEŃ!


dr hab. Jakub Balicki prof. ASP

Za zgodność z oryginałem
25.06.2018
data

DZIEKAN
Wydziału Grafiki i Malarstwa

dr hab. Piotr Karczewski, prof. ASP

Handwritten text, possibly a signature or date, located in the lower right quadrant of the page.