

dr hab. Marek Grzyb

25.09.2017

prof. ASP Wrocław

dziedzina: sztuki plastyczne dyscyplina: sztuki piękne

Katedra Sztuki Mediów Wydział Grafiki i Sztuki Mediów

Akademia Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta

we Wrocławiu

Ocena rozprawy doktorskiej oraz dokumentacji pracy artystycznej Pana Marcina Nowrotka sporządzona w związku z przewodem doktorskim w zakresie sztuk plastycznych w dyscyplinie artystycznej sztuki piękne, wszczętym przez Wydział Projektowy Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach.

Pan Marcin Nowrotek urodził się 1982 roku w Mikołowie. W roku 2001 ukończył Państwowe Liceum Sztuk Plastycznych im. Pankiewicza w Katowicach. Studiował projektowanie graficzne na Wydziale Projektowym w Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach w latach 2003 - 2008 roku. Pracę magisterską krótkometrażowy film animowany pt. „Autobus” – zrealizował w pracowni Nowych Mediów pod opieką promotorską prof. Mariana Oslislo.

W roku 2007 rozpoczął staż w ASP Katowice, gdzie od roku 2009 został zatrudniony na stanowisku instruktora. Od września 2011 roku pracuje na stanowisku asystenta w Katedrze Projektowania Graficznego, w pracowni Animacji i Gier komputerowych u prof. Bogdana Króla.

Doktorant swoje artystyczne i projektowe zainteresowania kieruje ku projektowaniu multimedialnemu, motion graphics oraz animacji 3D i 2D - dlatego też jego dorobek wystawienniczy i publikacyjny sytuuje się w kanałach poświęconym temu obszarowi.

W latach 2008 -2017 doktorant wykonał 65 projektów. W przeważającej większości to krótkie filmowo-animacyjne formy promocyjne. Były to formy promujące produkty, firmy jak np. Mercedes AG czy Volkswagen, ale też formy propagujące akcje społeczne czy festiwale kulturalne jak Europejski Kongres kultury Wrocław 2011, Festiwal Ars Cameralis czy działania Narodowej Orkiestry Symfonicznej Polskiego Radia.

Wśród przedstawionych prac pojawiają się nowatorskie jak na tamte czasy mapingi 3D projektowane na formy architektoniczne jak Kościół Ewangelicki w Cieplicach czy na architekturę techniczną w ramach festiwalu INDUSTRIADA 2013. Inna ciekawą formą w pracach doktoranta jest tzw. reportaż multimedialny o historii Muzeum Śląskiego.

Tworząc prace projektowe Pan Marcin konstruuje je pod konkretną platformę ich późniejszego rozpowszechniania. W jego przypadku jest to najczęściej emisja w kanałach telewizyjnych i internecie.

Doktorant prezentował swoje dokonania na festiwalach oraz pokazach jak: II Ogólnopolskim Festiwalu Filmów Promocyjnych Miast i Regionów „Promocity” w Gdyni, III Karkonoski Festiwal Światła, Cieplice, 14 - 16 stycznia 2011 , Festiwal INDUSTRIADA 2013.

Na pokazach tych otrzymał: I nagrodę w konkursie „Śląska Rzecz 2010” – za kampanię „Guck mal! Schlesien”, Wyróżnienie na II Ogólnopolskim Festiwalu Filmów Promocyjnych Miast i Regionów „Promocity” w Gdyni – za film 3D promujący województwo śląskie.

Zdecydowana większość jego projektów to wynik pracy grupowej wielu specjalistów. Dzięki temu Pan Marcin jest przygotowany do takiej formy działalności, którą przenosi na sferę projektów artystycznych. Wraz z saksofonistą jazzowym Maciejem Obarą współtworzy projekt artystyczny „Nowrotek /Obara TRANSMOTION”, zakładający poszukiwania w zakresie połączenia animacji i muzyki tworzonej na żywo. Pan Marcin jest także współzałożycielem grupy artystycznej „MapMe!” która specjalizuje się w tworzeniu mappingów 3D.

Jak wynika z przedstawionego zestawienia większą część swoich zainteresowań artystycznych pan Marcin usytuował w obszarze motion graphics oraz tzw. ruchomej infografiki.

Mistrzem - pionierem tej formy która łączy tekst, abstrakcyjne formy, rejestrację filmową, animację 2D był Saul Bass. Tworzone przez niego w latach 60-tych sekwencje tytułowe filmów fabularnych są nie mniej sławne niż filmy które zapowiadały. Jego prace obejmowały sekwencje tytułowe do filmów Zawrót głowy (1958), Północ, północny zachód (1959), Anatomia morderstwa (1959) czy Psycho (1960). Motion graphics wywodzi swoje korzenie od tzw. muzyki wizualnej, filmów abstrakcyjnych lat dwudziestych XX wieku. To filmy eksperymentalne Walthera Ruttmanna, Hansa Richtera, Vikinga Eggelina czy Oskara Fischingera były protoplastami tej formy wizualnej.

Samo pojęcie pochodzi od Motion Graphics Incorporated firmy Johna Whitney'a założonej w 1960 roku. Whitney używając własnego wynalazku: mechanicznego analogowego komputera tworzył tam sekwencje dla reklam telewizyjnych i filmów.

W dzisiejszych czasach obserwujemy niebywały rozwój tej formy wizualnej, która balansuje na granicy projektowania graficznego, animacji 2D i 3D, infografiki i rejestracji filmowej.

W projektach doktoranta widać rzadką umiejętność przemycania do komercyjnych realizacji form znanych ze sztuk wizualnych świadczącym o autorskim podejściu do każdego z nich.

Oglądając je nie mamy poczucia ich promocyjnego charakteru, zanurzamy się w świat hybrydowo zbudowanych abstrakcyjnych światów które autor buduje z wielu różnych formalnych elementów i technologii.

Panu Marcinowi udało się wypracować własną stylistykę w tej trudnej do indywidualizacji formie.

W swoim języku wizualnym stawia na analogowe faktury i abstrakcyjne formy. Czerpie ze struktury i właściwości papieru, tektury czy tkaniny przetwarzając je potem cyfrowo. Animację komputerową upodabnia do animacji poklatkowej wykonanej z tradycyjnych materiałów. Nie epatuje cyfrowymi efektami ukrywając je pod „analogową” warstwą, która pozwala na lepsze wybrzmienie komunikatu – informacji tak ważnej w prezentowanych pracach. Za jego realizacjami stoi ogromna wiedza i mistrzowskie opanowanie cyfrowych narzędzi, ale i świadomość ich niedoskonałości i powierzchowności wizualnej.

Jako asystent Pan Marcin w prowadzi zajęcia ze studentami studiów stacjonarnych i niestacjonarnych licencjackich oraz magisterskich. W roku akademickim 2015/2016 oraz 2016/2017 (pod opieką dr hab. B. Króla) prowadził przedmiot obowiązkowy dla I roku studiów stacjonarnych, I stopnia "Podstawy multimediów i technik przetwarzania obrazu". W latach 2011-2013 był koordynatorem obron dyplomów licencjackich i magisterskich. Od 2012 roku jest członkiem zespołu seminaryjnego w pracowni dyplomowej dr. Tomasz Bierkowskiego.

W marcu 2010 zorganizował i poprowadził warsztaty pt.: „Rotoscopy” w University of Art and Design TaIK (Aalto) w Helsinkach, których celem było przedstawienie, metodologii pracy w animacji opartej na technice rotoskopii (obrysowania). W tym samym roku wraz z Anną Kopaczewską organizował wystawę „edu*K/ce” poświęconą procesowi dydaktycznemu katowickiej ASP. Trwająca 7 dni wystawa została zorganizowana w Galerii „Au/a” w Akademii Sztuk Pięknych w Poznaniu. W roku 2015 koordynatorem części filmowej festiwalu NOWE OTWARCIE.

W roku 2014 zorganizował i przeprowadził plener projektowy w Górkach Wielkich – dla studentów studiów stacjonarnych i niestacjonarnych. Także dla studentów przeprowadził warsztaty z pakietu ADOBE w ramach unijnego projektu podnoszącego kwalifikacje zawodowe (2009).

To zaangażowanie w sprawy organizacyjne zostało dostrzeżone przez władze ASP Katowice. W 2015 roku pan Marcin otrzymał indywidualną Nagrodę Rektora drugiego stopnia za osiągnięcia organizacyjne.

Dzieło

Pan Marcin Nowrotek przedstawił do oceny dzieło zatytułowane „Nebula projekt audiowizualny”. film wolumetryczny o długości 3 min 33 sekund.

Nebula to angielski termin tłumaczony na język polski oznaczający mgławicę, którą to Słownik Języka Polskiego PWN opisuje jako skupienie gazu coś, co jest niejasne, nieokreślone lub coś co nie ma wyraźnych kształtów.

Tytuł dzieła przywołuje powszechne dziś określenia cloud-chmura, point cloud oznaczające metodę zapisu informacji o obiekcie w wirtualnej przestrzeni. Termin ten pomaga autorowi w zaprezentowaniu strony technicznej ale i warstwy interpretacyjnej dzieła.

Autor tak nas naprowadza: „osadzam moją pracę jako film wolumetryczny, gdzie obraz i dźwięk rejestrowane są cyfrowo przez Kinect oraz system wielokanałowej rejestracji dźwięku, oparty na mikrofonach i wzmacniaczach. Wolumetryczność odnosi się do sposobu rejestracji obrazu, obejmującej rejestrację kolorów tak, jak w przypadku standardowej kamery (RGB) oraz rejestracji przestrzeni / głębokości (D)”.

Także pojęcie nieokreśloności związane z tytułową mgławicą wydaje się trafne jako synteza dla idei doktoranta. Jak sam pisze - „NEBULA - projekt audiowizualny od samego początku zakładał pewien eksperyment. Formułując temat pracy, celowo unikałem skonkretyzowania go pod kątem merytorycznym”.

Doktorant założył także szerokie otwarcie na eksplorację tematów: „Jasne było dla mnie, że chcę zająć się filmowaniem wolumetrycznym, ale nie od początku było dla mnie wiadome, o czym za pomocą tego narzędzia chcę opowiedzieć”.

Lecz mimo tej nieokreśloności jedno zagadnienie postanowił zaakcentować, pisze - „Zastanawiam się nad punktem styku rejestracji i kreacji. W artystycznym eksperymencie sprawdzam, gdzie jest granica między czymś, co jest dokumentacją, rejestracją (obiektywizm) a czymś, co staje się już kreacją (subiektywizm)”.

Ten problem próbuje rozwiązać poprzez zastosowaną metodę rejestracji którą tak opisuje: „Istotną kwestią w stosowanej przeze mnie metodzie RGB+D jest autentyczność zarejestrowanego obrazu. metoda ta zwalnia mnie niejako z obowiązku kadrowania, które jest subiektywizacją, a więc zdaniem zwolenników wąskiego rozumienia realizmu w filmie i fotografii - zaprzeczeniem prawdy o rejestrowanej sytuacji”.

Jednak zaznacza potem że nie odkrył sposobu na obiektywną rejestrację. Rejestrowany za pomocą Kinecta obraz nadal jest naznaczony subiektywnym widzeniem autora. Wciąż pozostaje przefiltrowanym przez autorskie *Ja* wyimkiem rzeczywistości, jej z subiektywizowaną reprezentacją.

W projekcie *Nebula* muzyka odgrywa pierwotną rolę wobec obrazu. Rejestracja muzyki i wydarzenia, którym było jej wykonywanie, jest punktem wyjścia do poszukiwania formy obrazu prezentującego te dwa zjawiska.

Wykonanie utworu Sleepwalker Macieja Obarę jest punktem początkowym formalnych zabiegów na zarejestrowanym poprzez Kinect obrazie. Taki rodowód pracy doktoranta wydaje się sytuować ją blisko klasycznych definicji teledysku. Opisują one go jako nagrania studyjne, zapisy występów na żywo oraz filmy krótkometrażowe wiernie odzwierciedlające teksty piosenek.

Jednak dzisiejsze praktyki twórcze poddają w wątpliwość te założenia, czego autor jest świadomy przytaczając dzieła Chrisa Cunninghama autora teledysków dla Bjork czy Madonny który zrelatywizował ilustracyjny walor obrazu wobec muzyki.

Kolejnym źródłem dla projektu Nebula jest twórczości Franciszki i Stefana Themersonów. Doktorant znajduje je w ich sposobie poszukiwań ekwiwalentu wizualnego dla innych dziedzin sztuki (w przypadku Themersonów dla literatury czy teatru). Ich poszukiwania wizualnych odpowiedników muzyki oraz eksperymenty z formą filmową i światem przedstawionym są dla doktoranta podstawą do własnych wizualnych rozważań.

Rozważań nad relacją przedstawień figuratywnych i abstrakcyjnych, nad ich wzajemnym wpływem oraz zależnościami.

Ważnym aspektem projektu Nebula jest próba eksperymentu w ramach warstwy realizacyjnej i technologicznej dzieła.

Doktorant realizując dzieło wykorzystał rejestrację przestrzeni próbując stworzyć dzięki niej nowy rodzaj narracji wizualnej. Użył do tego celu sensorów skanujących przestrzeń trójwymiarową. Pisze: „Podstawowym budulcem projektu NEBULA jest chmura punktów, z której składa się geometria zarejestrowanych za pomocą Kinecta obrazów”.

Dodanie kolejnego elementu tworzącego obraz pozwoliło na jeszcze większe poszerzenie możliwości wykorzystania i przetwarzania informacji o zarejestrowanej rzeczywistości.

Zastosowanie tej wiedzy o rejestrowanej przestrzeni umożliwiło doktorantowi nowe spojrzenie na wizualne formy dla których muzyka jest prymarnym elementem.

Dzięki temu tworząc projekt Nebula włącza się on do artystycznej dyskusji na temat wizualnych form ekwiwalentów dźwięku.

Także zastosowana przez autora „pętla czasowa” odniesień formalnych do klasycznych dzieł muzyki wizualnej oraz twórczości Themersonów stanowi autorską próbę łączenia doświadczeń na polu wizualnych przedstawień dźwięku.

Zgadzam się z doktorantem który klasyfikuje Nebulę, jako formę pośrednią, przesuającą klasyczną definicję wideoklipu w stronę filmu w zakresie konstrukcji i sposobu odbioru. Sprawia, to że Nebula wymyka się jednoznacznym klasyfikacjom gatunkowym i pozostaje audiowizualną formą eksperymentalną. Formą która twórczo dyskutuje z innymi realizacjami audiowizualnymi jak muzyka wizualna lat 20-30 XX wieku czy teledysk lat 80 tych.

W warstwie ideowej doktorant udowodnia że doskonalenie metody rejestracji doprowadzi nie tyle do obiektywizacji zapisu, ile do przesunięcia autorskiego spojrzenia z rejestrującego na widza.

Jak sam zauważył za Paulem Virillo, świat staje się w stereo-rzeczywistością, gdzie równocześnie funkcjonują dwie rzeczywistości: aktualna i wirtualna.

Konkluzja

Po zapoznaniu się z dorobkiem artystycznym i teoretyczną częścią pracy doktorskiej zatytułowanej „Nebula projekt audiowizualny”, stwierdzam, iż magister Marcin Nowrotek zaprezentował oryginalne i samodzielne dokonanie artystyczne spełniające wszelkie warunki określone w art. 13 ust. 1 ustawy z dnia 14 marca 2003 r. o stopniach naukowych i tytule naukowym oraz o stopniach i tytule w zakresie sztuki.

Z pełnym przekonaniem popieram wniosek Rady Wydziału Projektowego Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach o nadanie magistrowi Marcinowi Nowrotkowi stopnia doktora sztuki w dziedzinie sztuk plastycznych w dyscyplinie sztuk pięknych.

Marcin Gorb

Wrocław 25.09.2017