

dr hab. Piotr Welk
Akademia Sztuk Pięknych
w Warszawie

Recenzja rozprawy doktorskiej oraz dorobku artystycznego
Pana Łukasza Ziółkowskiego
w związku z przewodem doktorskim
w dziedzinie sztuk plastycznych - sztuki piękne
wszczętym przez Wydział Projektowy
Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach

Pan mgr Łukasz Ziółkowski urodził się 6 stycznia 1987 roku w Czeladzi. W latach 2006 - 2009 studiował w Polsko - Japońskiej Wyższej Szkole Technik Komputerowych w Bytomiu gdzie uzyskał tytuł licencjata. Naukę kontynuował na niestacjonarnych studiach magisterskich w Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach na Wydziale Projektowym, które ukończył w roku 2011 uzyskując tytuł magistra sztuki. Studia doktoranckie rozpoczął pod opieką dr hab Bogdana Króla prof. ASP w Katowicach w Pracowni Animacji i Gier Komputerowych i pod jego opieką wykonał pracę doktorską będącą przedmiotem niniejszej recenzji.

Pan Łukasz Ziółkowski jest niewątpliwie specjalistą w zakresie modelowania i grafiki komputerowej z zastosowaniem najnowocześniejszych narzędzi cyfrowych. O jego doświadczeniu i umiejętnościach świadczą realizacje w zakresie projektowania postaci i tworzenia gier takie jak:

Painkiller Hell & Damnation - gra wydana na platformy PlayStation 3, Xbox 360, komputery osobiste, której wydawcą jest Nordicgames. Gra zrealizowana w firmie zajmującej się grami komputerowymi The Farm 51 z siedzibą w Katowicach i Gliwicach. 31.10.2012 r.

Deadfall Adventures - gra wydana na platformy PlayStation 3, Xbox 360, komputery osobiste, której wydawcą jest Nordicgames. Gra zrealizowana w firmie zajmującej się grami komputerowymi The Farm 51 z siedzibą w Katowicach i Gliwicach. 15.11.2013 r.

Obecnie dla firmy The Farm 51 pracuje nad najnowszą pozycją Get Even, także jako twórca postaci i współautor gry. Gra zaplanowana jest na 2017 rok na platformy PlayStation®4 computer entertainment system, Xbox One oraz komputery PC.

Doktorant ma na swoim koncie realizacje, które zamieszczane były w wirtualnych galeriach takich jak: CGSociety i ArtStation. Są to jedne z największych na świecie portali poświęconych twórcom grafiki komputerowej 2 i 3D. Dwie z prac zamieszczonych tam zostały nagrodzone: „Messenger” - wyróżnienie Edytor's Choice (2015) i „Angel of Fear” - CG Choice Award (2014).

Pan Łukasz Ziółkowski uczestniczy w licznych wystawach związanych z jego pracą zawodową: Międzynarodowe Targi Electronic Entertainment Expo - Los Angeles (2013, 2015), Międzynarodowe Targi Poznańskie gier komputerowych (2013), Międzynarodowe Targi Gier w Koln (2016), prezentując swoje dokonania i reprezentując firmę The Farm 51.

Z firmą The Farm 51 Pan mgr Łukasz Ziółkowski związany jest od 2011 roku, ale oprócz doświadczeń w pracy komercyjnej udziela się także prowadząc warsztaty dla studentów informatyki Uniwersytetu Ekonomicznego w Katowicach z zakresu renderingu i posługiwania się programem Maya oraz wykłady i ćwiczenia dotyczące Grafiki 3D w grach i aplikacjach multimedialnych. Prowadzi też wykłady i ćwiczenia w zakresie Animacji i modelowania 3D dla studentów Wyższej Szkoły Technik Informatycznych w Katowicach.

Powyższe zestawienie świadczy o tym, że Pan mgr Łukasz Ziółkowski, pomimo młodego wieku, jest bardzo doświadczonym twórcą wykorzystującym warsztat nowoczesnych narzędzi cyfrowych. Jest on pasjonatem gier komputerowych i modelowania 3D. To szczególny rodzaj działalności skierowany przede wszystkim dla młodych odbiorców, fascynujących się tym co proponują nowoczesne media i różnego rodzaju nowinki techniczne. Gry komputerowe to obszar specyficznego rodzaju postrzegania obrazu, często jest krytycznie oceniany, ale ma ogromny wpływ na młode pokolenie. Jest to głównie rynek dla działalności komercyjnej, a to nie często przekłada się na jakość, ale jest miejscem gdzie powstaje najwięcej innowacji. Eksperymenty i poszukiwania w tym zakresie są także w interesujące dla działalności artystycznej. Dzielenie pasji tworzenia gier, pracy w nowoczesnych technologiach z działalnością artystyczną, to pole dla działań nowatorskich. Dorobek Pana Łukasza Ziółkowskiego, biorąc pod uwagę pracowitość procesów jakich wymaga tworzenie gier i grafiki 3D, wydaje się wystarczający i świadczy o potencjale twórczym.

Wiedza i doświadczenie magistra Łukasza Ziółkowskiego jest nie bardzo cenna w pracy dydaktycznej. Umiejętność kształcenia studentów w zakresie nowych mediów i posługiwania się najnowocześniejszymi programami i technologiami we współczesnej dydaktyce jest niezwykle ważna.

„Alchemia snów” - animacja wykonana w programach graficznych 3D, 2D z zastosowaniem metod skanowania, z możliwością oglądania niektórych scen za pomocą okularów Oculus.

To trwająca trzy minuty i pięćdziesiąt dwie sekundy animacja poruszająca, jak podkreśla autor, problem depresji i zamknięcia. Składa się z kilkunastu scen wygenerowanych za pomocą komputera. Sceny te zbudowane są dzięki wykorzystaniu techniki skanowania i zamiany zdjęć na model 3D. Skanowanie tego rodzaju jest jedną z nowszych technologii dostępnych przy tworzeniu filmów. Pozwala na rekonstrukcję rzeczywistych obiektów i elementów scenografii. Ta technologia nie jest nowa, ale dopracowana i uproszczona coraz częściej jest wykorzystywana przy różnego rodzaju twórczości. Oszczędza czas dostarczając szybko wierny i szczegółowy obraz, ale nie pozbawiony błędów. Niedoskonałości generowane przez algorytmy łączące ze sobą zarejestrowany obraz muszą być poprawione przez człowieka, to on decyduje o ostatecznej geometrii sceny. Taka osoba musi mieć odpowiednią wiedzę, doświadczenie, umiejętności i łączyć te cechy z wyobraźnią przestrzenną i plastyczną. W przypadku animacji będącej przedmiotem doktoratu to chyba najmocniejszy jej punkt, najlepiej pokazujący umiejętności autora. Przygotowane przez niego elementy scenografii, takie jak struktury papieru, modele drzew czy też faktura farby lub dolina z gliny modelarskiej, zostały zeskanowane i poddane dalszej obróbce. Bohater filmu porusza się w świecie marzeń, snów a może raczej koszmarów, i cała ta kraina uzyskana jest dzięki technologii skanowania rzeczywistych lokacji.

Animacja mgr Łukasza Ziółkowskiego jest skonstruowana logicznie i odbiorca nie ma trudności ze zrozumieniem jego sensu. Film porusza ważne problemy społeczne coraz częściej występujące w współczesnej cywilizacji. Samotność, odizolowanie, brak kontaktów międzyludzkich, upadek rodziny to problemy, z którymi coraz częściej będziemy mieli do czynienia w przyszłości. Autor jest świadomy tego stanu rzeczy i w sposób komunikatywny je przedstawia.

Przedstawiona praca nie jest pozbawiona wad, montaż jest nieco schematyczny i monotony, narracja plastyczna nie jest chwilami spójna z narracją dźwiękową. Wydaje się, że ostateczną formę pracy zdominowały doświadczenia autora w pracy nad grami komputerowymi.

Konkluzja.

Po zapoznaniu się z pracą doktorską i dorobkiem artystycznym Pana mgr Łukasza Ziółkowskiego wnioskuję przed szanowną Radą Wydziału Projektowego ASP w Katowicach o nadanie mu tytułu doktora w dziedzinie sztuk plastycznych, w dyscyplinie artystycznej - sztuki piękne.

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'K. Ziolkowski', written on a light-colored rectangular background.