

UCHWAŁA

Z DNIA 26.05.2022

W SPRAWIE OCENY REALIZACJI INDYWIDUALNEGO PLANU BADAWCZEGO W RAMACH OCENY ŚRÓDOKRESOWEJ

Pani: mgr Kingi Syrek

Dziedzina: Sztuka

Dyscyplina: Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

Działając na podstawie: art. 202 ust. 2-4 ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (Dz.U. 2022 poz. 574 t.j.), §23-26 Regulaminu Szkoły Doktorskiej Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie przyjętego Uchwałą nr 34/2019 Senatu ASP z dnia 24 maja 2019 r. wraz z późniejszymi zmianami oraz §5 Regulaminu przeprowadzania oceny śródkresowej w Szkole Doktorskiej Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie, Komisja oceny śródkresowej w składzie

Przewodniczący komisji: dr hab. Jacek Mrowczyk

Członek komisji: prof. dr hab. Alicja Majewska

Członek komisji: prof. dr hab. Michał Ostrowicki

po zapoznaniu się z postępami w realizacji Indywidualnego Planu Badawczego oraz po przeprowadzeniu głosowania postanawia podjąć uchwałę

pozytywnie/negatywnie*

oceniającą realizację przez Doktorantkę Indywidualnego Planu Badawczego, uzasadniając swoją decyzję w następujący sposób:

W oparciu o przedłożone sprawozdanie Doktorantki, dokumentację cząstkowych efektów badawczych, opinię promotora na temat postępów w realizacji przygotowania rozprawy doktorskiej, Komisja stwierdza, że stopień zaawansowania prac nad Indywidualnym Planem Badawczym i zakres zaawansowania prac nad rozprawą doktorską są zadowalające i rokują na ukończenie i złożenie rozprawy w terminie przewidzianym w Indywidualnym Planie Badawczym.

Projekt badawczy Pani Syrek podejmuje zagadnienie zjawiska immersji z wykorzystaniem wirtualnej rzeczywistości w kontekście filmu animowanego – dzieła już istniejącego wykonanego w technice kombinowanej wycinankowej autorstwa Ryszarda Czeaka z 1970 r. Doktorantka w IPB precyzyjnie określiła tezy i zakładane efekty badawcze, podsumowaniem tych działań ma być dzieło artystyczne będące transpozycją filmu animowanego. Ta specyficzna wirtualna interpretacja dzieła filmowego ma umożliwić widzowi odegranie aktywnej roli w czasie odbioru dzieła co w założeniach ma przełożyć się na wzmocnienie odczuć i wywołanie dodatkowych emocji, wręcz utożsamiania się z bohaterem historii.

Doktorantka, jak wykazała w sprawozdaniu, zrealizowała w 100 procentach założone harmonogramem etapy pracy. Koncentrowała się przy tym na artystycznej i cyfrowej interpretacji elementów składowych opracowywanego filmu oraz jego transpozycji. Konsekwencją przejścia do przestrzeni wirtualnej było nadanie plastyczności oraz wymodelowanie postaci filmu (wykorzystanie multiplikacji). Doktorantka pracowała w znanym jej programie stworzonym do animacji 3D — Cinema4D. Ważnym etapem pracy była animacja wymodelowanych i oteksturowanych postaci oraz rozpisanie sekwencji animacji na osi czasu. Realizując swój projekt badawczo artystyczny Doktorantka wspomagała się konsultacjami ze specjalistami z Katedry Metod Sztuki Wydziału Intermediów macierzystej uczelni. Obecnie jest w trakcie przygotowań do realizacji prac związanych z osadzeniem postaci w przestrzeni wirtualnej za pomocą nowego dla niej programu do tworzenia przestrzeni wirtualnej – Unity. Jako, że realizowany projekt jest jej pierwszym działaniem w VR obecnie szkoli się w tym programie i testuje go.

Komisja stwierdza, że Doktorantka konsekwentnie realizuje założony plan badawczy, tak więc spodziewane ukończenie dzieła doktorskiego w terminie nie powinno być zagrożone.

Sugestie:

IPB Pani Syrek koncentruje się na transpozycji filmu oraz na sprawach technicznych i technologicznych w związku z tym sprawozdanie odnosi się do tych zagadnień. i tu Doktorantka wykazała się zaangażowaniem i konsekwencją, jednak technikalia zdominowały dwuletnią pracę. Brakuje przedstawienia przygotowań do realizacji części opisowej projektu doktorskiego. Konieczne jest jak najszybsze zebranie bibliografii, następnie konsekwentne uzupełnianie materiałów teoretycznych także o próby własnej krytycznej refleksji dotyczącej podjętego tematu oraz doświadczeń praktycznych. Konieczne zdaniem Komisji jest przeprowadzenie analizy porównawczej technik animacyjnych oraz zbadanie rozwoju historycznego animacji, w tym zmian związanych z pojawieniem się animacji komputerowej i tym samym zmiany medium, od animacji 2D oraz 3D desktopowej aż do dookolnej animacji VR z wykorzystaniem urządzeń head-mounted display. Komisja zaleca również doprecyzowanie oczekiwań związanych z efektem transpozycji filmu oraz opracowanie metody badania/narzędzi pozwalających założyć zmianę percepcji odbiorców obiektywnie zapisać.

Podpisano elektronicznie

Przewodniczący Komisji: dr. hab. Jacek Mrowczyk

Członek Komisji: prof. dr hab. Alicja Majewska

Członek Komisji: prof. dr hab. Michał Ostrowicki

* Niepotrzebne skreślić