# **Streszczenie opisu pracy w języku polskim**

*Gra w tworzenie. Warsztat współczesnego artysty multimedialnego*

Przedmiotem rozprawy doktorskiej jest warsztat współczesnego, niezależnego artysty multimedialnego. Głównym celem rozprawy jest stworzenie monumentalnego dzieła sztuki cyfrowej, zatytułowanego Góra, a następnie przeanalizowanie narzędzi dostępnych indywidualnemu twórcy multimedialnemu. Drugim celem jest próba oceny możliwych dróg rozwoju tych narzędzi w przyszłości.

Kluczowym źródłem teoretycznym dla rozprawy są rozważania Viléma Flussera na temat koncepcji „aparatu”, urządzenia, które jest jednocześnie narzędziem i maszyną, jednocześnie kontrolowaną i kontrolującą ludzkiego operatora. Współczesne pakiety narzędzi cyfrowych są w pewien sposób nowymi aparatami, potężnymi jak nigdy, lecz wciąż ograniczającymi. Oprogramowanie do tej pory przeznaczone tylko do produkcji gier wideo, takie jak Unreal Engine czy Unity, staje się elastycznym cyfrowym środowiskiem dla filmowców, animatorów, twórców efektów specjalnych i narracji transmedialnych. Gry wideo wpływają nie tylko na sposób tworzenia współczesnej sztuki, ale oddziałują na dzieła same w sobie. Ryszard W. Kluszczyński pisze o sprzężeniu zwrotnym, mającym miejsce między grami wideo i kinem (oraz innymi współczesnymi tekstami kultury), argumentując, że ta postępująca hybrydyzacja jest jedną z podstawowych kategorii współczesności, obok transmedialności i konwergencji.

Góra to inspirowana grami wideo, transmedialna opowieść o podróży jednego człowieka poprzez rozsypującą się, stopniowo zapominaną rzeczywistość. Oparte na okolicach mojego rodzinnego domu na Dolnym Śląsku, dzieło składa się z trzech modułów: *The Mountain* – średniometrażowego filmu animowanego, *Inside the Mountain* – serii immersyjnych scen w wirtualnej rzeczywistości, oraz *Outside the Mountain* – cyfrowej galerii „polaroidów” z diegetycznego świata dzieła. Tworząc dzieło o takiej skali, poszukuję odpowiedzi na pytanie o naturę warsztatu współczesnego artysty multimedialnego i jego rozwoju w przyszłości. W toku swoich rozważań opisuję stopniowy zwrot od „aparatu-narzędzia” w stronę „aparatu-gry”, a w konsekwencji, od „użytkownika-artysty” w stronę „użytkownika-dyletanta”. Posługując się metodą autoetnograficzną, wykorzystuję własne doświadczenia, obserwacje i twórczość w celu znalezienia szerszego kontekstu opisywanych w rozprawie zjawisk i zaproponowania własnych konkluzji.

 W pierwszym rozdziale rozprawy opisuję swój dorobek artystyczny. Jako wykładowca uniwersytecki na kierunkach związanych z grafiką komputerową i multimediami, nakreślam także swój dziesięcioletni dorobek naukowo-dydaktyczny. W drugim rozdziale skrótowo opisuję dzieło *Góra* i uzasadniam wybory, jakie doprowadziły do tych obszarów artystycznych poszukiwań. Odwołuję się do filozofii Flussera i przyglądam się cyfrowej rekonstrukcji realnych miejsc jako metodzie zachowania wspomnień, jednocześnie badając błędy w ludzkiej i komputerowej pamięci. Piszę skrótowo o wpływie gier wideo na warsztat artysty cyfrowego. Wreszcie, przywołuję wątek autobiograficzny, skupiając się na historii mojej rodziny, a także związany z nim aspekt ekologiczny. Rozdział trzeci poświęcony jest szczegółowemu opisowi procesu twórczego, stojącego za *Górą*, a w rozdziale czwartym skupiam się na inspiracjach artystycznych dzieła oraz źródłach teoretycznych rozprawy. Wśród malarstwa pejzażowego i cyfrowego, kina, animacji, literatury i sztuki współczesnej najważniejsze inspiracje płyną z gier wideo. W tym rozdziale wprowadzam także własny termin na opis specyficznego rodzaju nagrań *gameplay’u*: *gamestills*. Wskazuję także na koncept totalnego dzieła sztuki Ryszarda Wagnera, klasyczne panoramy oraz immersyjne środowiska VR. Obok Flussera odwołuję się do Marshalla McLuhana, a także badaczy gier wideo i cyberkultury, takich jak Piotr Kubiński, Ryszard W. Kluszczyński i Piotr Zawojski.

 W konkluzji rozprawy oferuję swoje końcowe wnioski i przemyślenia na temat natury warsztatu współczesnego artysty multimedialnego, a także przypuszczenia na temat jego przyszłości w kontekście rozwijających się generatorów opartych o algorytmy sztucznej inteligencji. Kończę rozprawę pisząc o wpływie opowieści transmedialnych na moją twórczość i jej możliwą kontynuację.