

**AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH**  
im. Wł. Strzemińskiego w Łodzi

**DOM USHERÓW**  
Cykl prac inspirowanych nowelą Edgara Allana Poe  
„The Fall of the House of Usher”

**Promotor:**  
prof. Zdzisław Olejniczak

**Autor:**  
Daniel Cybula

28.03.2018

## SPIS TREŚCI

WSTĘP .....	str. 3
I. Krótka analiza odniesień do tematu w kontekście moich własnych inspiracji. ....	str. 4
II. Prace wstępne.	
1. Temat i jego geneza .....	str. 6
2. Lokalizacja i wygląd budowli .....	str. 7
3. Analiza i przygotowanie projektu.....	str. 8
4. Projekt - makieta 3D.....	str. 8
III. Malarstwo	
1. Wprowadzenie.....	str. 10
2. Opis prac malarskich .....	str. 11
• Cykl I .....	str. 12
• Cykl II .....	str. 13
PODSUMOWANIE .....	str. 16
SPIS ILUSTRACJI .....	str. 17
TŁUMACZENIE NA JĘZYK ANGIELSKI .....	str. 18
DOKUMENTACJA FOTOGRAFICZNA	
• SZKICE, PROJEKTY (il. 1-3)	
• MALARSTWO CYKL I (il. 4-10)	
• MALARSTWO CYKL II (il. 11-15)	

ZAŁĄCZNIK: płyta CD z tekstem rozprawy i reprodukcjami prac.

## WSTĘP

Kiedy przystępowałem do pracy nad rozprawą doktorską, dość długo zastanawiałem się nad wyborem odpowiedniego tematu. Przed laty, podczas realizacji pracy magisterskiej, inspirowałem się muzyką oraz wzajemnym przenikaniem się obrazu i dźwięku. Muzyka zawsze była mi bliska. Potrafiła zafascynować wyobraźnię czymś innym, niż rzeczywistość widziana. Duchowe, czy estetyczne przeżycie, które dokonuje się przez kontakt z utworem muzycznym, często jest impulsem do wyrażenia własnych emocji w innej dziedzinie sztuki. Słuchając muzyki Petera Hammilla odkryłem niezwykle intrygujący album, który powstał na kanwie noweli Edgara Allana Poe. Taką też okrężną drogą dotarłem do opowiadań amerykańskiego pisarza. Lektura „Zagłady Domu Usherów” rozpostarła przede mną nowe horyzonty. To wówczas podjąłem decyzję o temacie mojej rozprawy. Musiałem jeszcze nakreślić jej ramy. Wstępnie miał to być zestaw prac w różnych technikach malarskich, graficznych i rysunkowych, przedstawiających zaprojektowany przeze mnie pałac - Dom Usherów. Później zdecydowałem się wykorzystać doświadczenie zdobyte podczas pracy w łódzkim Se-Ma-Forze i BreakThru Films, a części projektów i obrazów nadać formę preprodukcji do filmu animowanego.

Podczas poszukiwań inspiracji i analizy literackiego pierwowzoru dotarłem do wielu realizacji tematu w różnych dziedzinach sztuki. O niektórych wspominam w części pierwszej.

Część druga początkowo jest miejscem dla szeregu osobistych refleksji. Następnie pokazuje etap przygotowania projektów budowli i prac nad wirtualną trójwymiarową makietą. To ona jest później niezbędnym szkieletem, na bazie którego powstają prace malarskie. Proces ich realizacji, wraz z dywagacjami na temat procesu twórczego i warsztatu opisuję w części trzeciej.

## I. Krótka analiza odniesień do tematu w kontekście moich własnych inspiracji.

Gdy po raz pierwszy zetknąłem się z twórczością Edgara Allana Poe, wiedziałem tylko, że jest głównym przedstawicielem romantyzmu w literaturze amerykańskiej. Dopiero po większym zgłębieniu tematu dotarło do mnie, jak ważną jest postacią. Spuściznę tego przedwcześnie zmarłego geniusza mierzyć możemy nie ilością publikacji, lecz wpływem, jaki wywarła na różne dziedziny sztuki. Jej ślady do dziś obecne są w literaturze, muzyce, teatrze i filmie, a także - pośrednio - w rozwoju niektórych zjawisk w kulturze masowej.

Ikonografia *Domu Usherów* może stanowić problem: raz - iż opis miejsca akcji jest dość pobieżny, dwa - niewiele jest dzieł plastycznych bezpośrednio odnoszących się do niego. Motywy posępnej budowli mogą, ale też nie muszą być związane z twórczością Poe'go lub być nią inspirowane. Mnogość i różnorodność tego typu tematów obecnie może nas jedynie skłonić do ich analizy i poszukiwania rodowodu, genezy. O ile jednak epoki romantyzmu i symbolizmu pozostawiły po sobie dzieła wybitne (Caspar David Friedrich, Arnold Böcklin), w czasach najnowszych prawdziwe "perełki" giną w morzu tandety. Splycenie przekazu w kulturze popularnej II połowy XX stulecia zaowocowało przeładowaniem atrybutami grozy, kosztem ciekawej formy plastycznej. Największą i mało chlubną zasługę mają w tym media i kino. Wśród tego natłoku dominują wyobrażenia domu w stylu wiktoriańskim.

Do ciekawszych przedstawień plastycznych "Zagłady Domu Usherów" należą ornamentalne, secesyjne ilustracje sprzed stu lat, autorstwa Harry'ego Clarke'a. Zbliżoną drogą podąża współczesna ilustratorka Abigail Larsson. Połączenie jej secesyjnej kreski z upiorną, aczkolwiek wysmakowaną gotycką stylistyką *strange & macabre*, zostawia artystycznie pozytywne wrażenie. Innym przykładem jest jeden z klasyków amerykańskiego komiksu, Richard Corben, który w 2013 r. opublikował wydanie "The Fall of The House of Usher". Ponadto artysta pracował nad całą serią horrorów Poe'go i Lovecrafta.

Wielu interpretacji dzieł Edgara Allana Poe doczekało się kino. Pojawiające się często w filmie motywy straszego domu ukazywane są dość różnorodnie: od emanacji tajemniczym nastrojem do zupełnego osaczenia. Zdarza się, że upersonifikowana budowla nie zamierza wypuścić bohatera, dążąc do jego unicestwienia. Kiedy indziej człowiek staje się ofiarą własnych stanów lękowych, urojeń psychicznych.



Wśród licznych adaptacji filmowych „Zagłady Domu Usherów” są filmy nieme z okresu międzywojennego, powojenne, a także współczesne produkcje, zazwyczaj określane mianem horroru.

Za najlepszą i najwierniejszą ekranizację dzieła przez niektórych uważany jest obraz Rogera Cormana z 1960 r., film o dużym znaczeniu dla kultury amerykańskiej. Moim zdaniem na uwagę zasługuje jeszcze adaptacja Hayley Cloake z 2006 r. (tyt.: *House of Usher*). Akcja została przeniesiona we współczesne czasy i poddana kilku zasadniczym modyfikacjom, co mogło wywołać głosy krytyki. Myślę jednak, że jest to jeden z najbardziej profesjonalnie zrealizowanych obrazów kinowych o tym tytule.

Film fabularny obejmuje także ogromną ilość tytułów nie związanych bezpośrednio z twórczością Poe'go. Jednym z przykładów, które silnie wpłynęły na moją wizję, jest jeden z horrorów ostatnich lat: „Kobieta w czerni” (reż.: James Watkins, 2012) Wykorzystany w nim został Cotterstock-hall, wiejska rezydencja położona na północ od Londynu. Dla potrzeby reżysera opleciono ją pajęczyną roślin i "przeniesiono" w inny krajobraz. Dom został umiejscowiony na opuszczonej wysepce na odludziu. Grozę budzi droga do niej, brnąca przez błotnisty, zalewany przypyływami teren, samotny krzyż i brama bez muru... Pozostałości bramy wjazdowej w tym przypadku mają znaczenie symboliczne, jak w „Wyspie umarłych” Böcklina. Są przejściem do świata duchów i śmierci. Zaskakujące są też wyabstrahowane nocne zdjęcia, z lotu ptaka, ukazujące przemierzający groblę samochód. Tworzy go jasnożółta plamka, która ukośnie przecina czarno-granatową taflę zatoki. Obraz wyspy jest sprawnym fotomontażem. W miejsce autentycznej wysepki Osea, do której wiedzie zygzakowata droga, wmontowano skałę St. Michaels z Kornwalii. Uzyskano w ten sposób widoczny ze stałego lądu groźny zarys. Tak wykorzystany budynek z Cotterstock mógłby być idealnym, gotowym „The House of Usher”.

Oddzielne miejsce należy się produkcjom animowanym. Niektóre ze starszych interpretacji *The Fall of The House of Usher* to ciekawe pozycje w rozwoju gatunku. Z mojego punktu widzenia na uwagę zasługuje krótkometrażowa historia autorstwa Raula Garcii, powstała przy użyciu współczesnych technik cyfrowych w 2012 r. Film jest częścią większego zbioru animowanych miniatur - "Extraordinary Tales" pod dyktando Garcii.

Sposób pracy przy współczesnym filmie animowanym znakomicie pokazuje album filmowy "Przygody Tintina", który jest uzupełnieniem dzieła kinowego pod tym samym tytułem. Na swych stronach odsłania chociażby proces przetwarzania francuskiego pałacu Chateau de Cheverny w filmowy Zamek Księżymłyn. Dla potrzeb zbudowania właściwej scenerii ujęć w starym parku sunięto zbyt rozbudowane skrzydła gmachu i poddano go plastycznemu „postarzeniu”.

## II. Prace wstępne.

### 1. Temat i jego geneza

We wstępie niniejszej pracy nakreśliłem drogę, którą przebyłem w trakcie poszukiwania tematu. Nie wyjaśniłem jednak dotąd, czemu rezygnuję z ilustrowania akcji? Dlaczego podmiotem moich rozważań, projektów, a w efekcie - obrazów, stał się *Dom Usherów*, co stało się z *Zagładą*?

Być może odpowiedzią jest moje zamiłowanie do pejzażu i architektury. Gdyby jednak na bazie pomysłu miała powstać prawdziwa animacja, czy właściwa jest rezygnacja z biegu wydarzeń?

Po pierwsze, jako malarz skupiłbym się na przedstawieniu cyklu obrazów, bądź filmu animowanego w sposób właściwy dla mnie. W moim malarstwie nie ma postaci, co nie znaczy, że nie potrafię ich malować. Rezygnacja z pierwiastka ludzkiego w twórczości jest decyzją świadomą. Wizerunek człowieka jest w moich obrazach nieobecny. Metaforyczne podejście do tematu jest próbą kontaktu z innym człowiekiem poprzez obraz, gdy sam estetyzm dawno przestał wystarczać. Dlatego też widzę możliwość prezentacji tylko budowli z jej detalami, jej charakterem i nastrojem.

Po drugie, zakładam, że treść noweli wymagałaby stworzenia dużo większej sekwencji ujęć, bez względu, czy byłyby to tylko forma plastyczna, czy filmowa. To jest druga przyczyna zawężenia problemu. Dlatego tematem stał się dom, uwolniony od treści literackiego pierwowzoru.

Zagadkę dla mnie stanowi zniszczenie budowli. Poe wiąże zapadnięcie się domu po śmierci bohaterów z przeznaczeniem, jako fatum, które ciążyło na nich od pokoleń. Racjonalnie trudno wyjaśnić takie gwałtowne i spektakularne zdarzenie (pewne analogie znajdziemy w mitologii greckiej – Atlantyda, czy słowiańskiej – Świtezia). Budynek, mimo pęknięć, przetrwał w końcu stulecia. Gdyby jego zagłada zależała od budowy na grząskim, niestabilnym podłożu, proces postępowałby powoli. W Anglii znajduje się kilka znanych, gotyckich zamków, które dosłownie wyrastają z wody, a jednak w znakomitym stanie przetrwały do dziś. Wydaje mi się, że przedstawienie zagłady było poważnym wyzwaniem dla reżyserów, dlatego najczęściej akcję filmu kończyli wielkim pożarem. W trakcie przygotowań zastanawiałem się, czy zniszczenie budowli w ogóle jest potrzebne? Doszedłem do wniosku, iż nie muszę dokonywać destrukcji. Mogę opuścić ją jako obserwator lub gość, patrząc jego oczami. Bohaterem jestem ja sam. Po upływie lat od bliżej nieokreślonych wydarzeń

przybywam odwiedzić tajemnicze miejsce, które wywołuje niepokój. Jako człowiek z miasta doznaję niezapomnianych przeżyć w kontakcie z naturą, jej pięknem i grozą. Żyję nadzieją, że kiedyś powrócę do porośniętych murów i starych drzew. Moja wizja przybiera wymiar trudno definiowalnych odczuć, będących mieszanką wspomnień z dzieciństwa i marzeń. Ta emocjonalna tęsknota często przychodzi podczas obcowania z utworami Hamilla i Poe'go. Nie wiem jeszcze, dokąd zaprowadzi mnie ta ścieżka... Jestem jednak przekonany, że temat posiada na tyle duży potencjał, by wrócić do niego w przyszłości.

## **2. Lokalizacja i wygląd budowli.**

Pierwsze, co zrobiłem po określeniu tematu, to wybór lokalizacji i wygląd fikcyjnej siedziby Usherów. Obecnie dla większości wtajemniczonych synonimem takiej budowli jest posepny, wiktoriański pałac. Uważam, że wyobrażenia takie uległy wypaczeniom z powodu różnych mód i upodobań, na które mogły mieć wpływ produkcje Hollywood.

Nowela Edgara Allana Poe powstała w 1839 roku, podczas gdy budowla miała sięgać swymi początkami daleko wstecz, do korzeni starego rodu. Czy autor zamierzał bardziej zgłębić ten temat, trudno stwierdzić. Osobiście wątpię. Priorytetem pisarza był raczej psychofizyczny stan bohaterów i opis tragicznie kończących się wydarzeń. Z kilku fragmentów można wnioskować o jego ogólnym pojęciu na temat architektury gotyckiej. Jednakże nawet sam tekst zawiera pewne sprzeczności. Poe raz pisze o domu, którego fasada odbija się w lustrze stawu, innym razem o zębatych wieżycach zamku... Możemy wnioskować, iż bardziej chodziło mu o starą, wiejską rezydencję, niż dom w mieście. W tym czasie przybył do Bostonu gdzie rzekomo miał słyszeć o dziwnych wydarzeniach w posiadłości niejakiego Hezekiaha Ushera przy Tremont Street. Dom zbudowany został w roku 1684 (zburzony ok. 1830), czyli w chwili powstania tekstu miał 150 lat. Jako siedziba starożytnego rodu był wytworem daleko posuniętej fantazji autora. Architektonicznie mógł nawiązywać do gotyku, przywiezionego z Europy na Nowy Łąd.

Rodowe nazwisko Roderyka – Usher – wielokrotnie występowało na Wyspach Brytyjskich. Tam młody Edgar mieszkał przez pewien czas i uczęszczał do szkoły. Przyjąłem więc, że dom mógłby znajdować się na mniej zurbanizowanych terenach Anglii, dokąd dotarcie wymagałoby przemierzenia znacznych odległości od najbliższego ośrodka miejskiego. W efekcie, realizując projekt nawiązałem do architektury angielskiego gotyku. Jako pierwowzór starych zabudowań użyłem „dolnego” Scotney Castle. Inną inspiracją był nieistniejący już pałac Miranda - *Chateau de Noisy*, w Belgii. Opuszczony całkowicie w latach 90-tych, powoli zmieniał się w ciekawą ruinę, poddającą się działaniu natury.

### 3. Analiza i przygotowanie projektu.

Rozpoczynając pracę nad szkicami i projektem domu Usherów zacząłem od powrotu do lektury. Przeanalizowałem fragmenty, w których pojawia się opis domostwa. Autor podkreśla tam, że gmach niebezpiecznie chyli się ku upadkowi. Na ścianach powstają rysy, a przez środek biegnie groźna szczelina. Pomocne może okazać się podobieństwo gotyckiej budowli do ludzkiej twarzy. Ostatnia uwaga była dla mnie pewnym wyznacznikiem. W ikonografii jest kilka przykładów bardzo dosłownego traktowania tego fragmentu opisu, jednak motyw ust, nosa i oczu widziałem w wielu domach o symetrycznej elewacji.

Projekt rezydencji na początku ulegał pewnym zmianom. Etap szkiców, projektów wstępnych, a następnie rzutów 2D wykonanych w programie Corel był najlepszym momentem do poszukiwania najciekawszych rozwiązań konstrukcyjnych. Ustalenie wymiarów oraz proporcji elementów pozwoliło uniknąć przypadkowości lub monumentalizacji. Ostatecznie doszedłem do rozwiązania, które widzimy w dokumentacji (ilustr. 1-2). Główną część budynku przykrywa lekko łamany, czterospadowy dach, nad którym górują okazałych rozmiarów kominy. Dach nie ma okapu. U dołu jest przestłonięty ozdobnym blankowaniem, które stanowi nadbudowę frontowych ścian. Narożniki czworobocznego korpusu głównego zdobią nieduże ośmioboczne wieże, otoczone blankami na tej samej wysokości, co fasada. Sponad nich wznoszą się ku górze kamienne gotyckie zwieńczenia. W późniejszym etapie projektowania postanowiłem dobudować od tyłu poprzeczne skrzydło, wykończone dachem dwuspadowym, a zamknięte trójkątnym, pionowym szczytem. Towarzyszy mu smukła, okrągła wieża ze szpiczastym dachem. Części te mogą nosić znamiona późniejszej dobudowy. W nowej części, jak i w pierwotnej fasadzie są umieszczone dwa wejścia, sklepione tzw. łukiem Tudorów. Do frontального wiodzie kilka stopni więcej. Po bokach zdobią je granitowe kule. Tym samym część główna korpusu jest nieco wyższa od tylnego skrzydła.

Zakłócenie symetrii fasady przez tylne skrzydło z wieżą przypomina założenia romantyczne. Resztki starszych budynków zlokalizowałem w niewielkim oddaleniu. W ich sąsiedztwie umieściłem wjazd przez kamienny most oraz starą, niską, okrągłą basztę. Główny budynek nie wyłania się bezpośrednio z wody, ale jest w jej bliskim sąsiedztwie. Otacza go ścieżka i kilka starych drzew. Chciałbym, aby zmierzając do posiadłości, dotrzeć najpierw do stawu, w którym będzie widoczne jej odbicie. Duży, nieregularny akwen wodny (a w zasadzie kompleks kilku połączonych ze sobą) znajduje się w starym, rozległym parku otoczonym kamiennym murem. Wjazd na jego teren umożliwi murowana brama.

#### 4. Projekt - makieta 3D

Potrzebę wykonania makiety dostrzegłem już podczas malowania wstępnych prac. Ujawniły się wówczas trudności przy pracy z wyobraźni. Przygotowywanie malarskich ujęć do potencjalnej produkcji animowanej wymaga konsekwencji w działaniu, precyzji, co na pewno ułatwiłby jakiś wzór - model przestrzenny. Tradycyjnie wykonana makieta musiałaby być wykonana w dość dużym rozmiarze, co skłoniło mnie do zwrócenia się w stronę projektu wirtualnego. Cyfrowa wersja 3D umożliwia ustawienie widza i źródła oświetlenia w dowolnym miejscu. Tym ostatnim niewątpliwie najlepiej byłoby operować w programie STUDIO 3D-MAX. Ostatecznie użyłem prostszej aplikacji: SketchUp. Daje ona tak samo możliwość nadawania barw i tekstur, a możliwość skonstruowania budynków i wyboru kadrów z odpowiedniej perspektywy w zupełności mi wystarczy.

Faza początkowa wymagała, w pierwszej kolejności, ustalenia jednostki miary. Elementy przygotowywane w oddzielnych plikach musiały być opracowane w tej samej skali. Dokonałem orientacji całego założenia w odniesieniu do kierunków, stron świata. Wersja płaska (2D) stanowiła warstwę „back-ground” do momentu wymodelowania tarasowej rzeźby terenu. Tarasy zostały następnie połączone siatką linii i wypełnione kolorami. Geometryczną siatkę gruntu można wygładzić, używając do tego specjalnej funkcji z paska narzędzi.

Po umieszczeniu gotowej budowli na otoczonej stawami wyniosłości terenu dodałem ścieżki, drogę i dobudowałem pozostałe obiekty. W późniejszym etapie prac przystąpiłem do opracowania modelu bramy i modeli kilku drzew, które figurują na rzutach z różnych stron. Ich skala i perspektywa, a przede wszystkim zgodność sylwetek w różnych ujęciach jest tak samo niezbędna w przygotowaniu obrazów, jak i scenografii filmowej. Wykracza to poza możliwości pracy z wyobraźni bezpośrednio na płótnie. Stworzenie jednego drzewa zajmuje dość dużo czasu, lecz gotowe obiekty w dostępnej bazie nie spełniają moich wymagań.

Wszystkie elementy makiety otrzymały barwy lub tekstury zbliżone do naturalnych. Projekt najczęściej wykonuje się w wersji aksonometrycznej, lecz w każdej chwili możliwe jest nadanie mu opcji perspektywy. Efekty specjalne w postaci mgły i perspektywy powietrznej (w tym przypadku) powstają podczas realizacji części malarskiej. Wtedy także zostają dopracowane szczegóły w postaci pęknięć, ubytków, zacieków, porastających wszystko mchów, roślinności, drobniejszych gałęzi i kory głównych drzew, a także ujęcia pejzażu w oddali. Na etapie tworzenia makiety zbudowałem fragment trwałej ruiny z otworami po oknach.

Przykłady kadrów, także z zastosowaniem „widzenia szkieletowego” oraz innych opcji programu SketchUp, prezentuję na oddzielnej planszy (il. 3).

### III. Malarstwo

#### 1. Wprowadzenie

Część malarska jest zwieńczeniem dotychczasowych prac i rozważań, a jednocześnie stanowi dla mnie największe wyzwanie. Szkice, projekty i makieta są jedynie przygotowaniem, podstawą do głównej realizacji. Służą do wyboru ciekawych kadrów, które po przeniesieniu na płótna nadają rysunkowy szkic kompozycyjny. Surowym kształtom trzeba dodać malarską strukturę i coś, co jest niezwykle ważne: nastrój miejsca.

Myślom o nastroju towarzyszą mi wspomnienia sprzed kilkunastu lat, gdy w pewien wietrzny, jesienny dzień odwiedziłem zespół nekropolii przy ul. Ogrodowej w Łodzi. Niewiele jest podobnych miejsc. Co jednak stworzyło wyjątkową atmosferę - to niskie zasłony pędzących, deszczowych chmur, co jakiś czas oświetlanych "krwawymi" błyskami zachodzącego słońca. To jest magia ulotnej chwili, którą trudno opisać. Odwiedzając to miejsce później wielokrotnie, nigdy już nie doświadczyłem podobnego wrażenia. Być może wspominając to, tak chętnie poszukuję tego, co jest prawie nieuchwytnie.

Powstała kolekcja liczy jedenaście prac malarskich i dzieli się na dwa cykle. Pierwszy z nich to zbiór siedmiu niedużych obrazów w formacie 40 x 80 cm, natomiast drugi składa się z pięciu płócien o rozmiarach 80 x 160 cm. Obydwa cykle mają ten sam punkt wyjścia, lecz finalnie różnią się pod wieloma względami.

Prace z pierwszego cyklu mają charakter ilustracji, realistycznych i bardzo oczywistych w podejściu do obserwowanej, czy też kreowanej rzeczywistości. Nowy jest dla mnie jednak sposób ich tworzenia. Dotąd pejzaż najczęściej malowałem z natury, a także z wyobraźni, wspomagając się fotografią. Tym razem proces powstawania ujęć rozbiłem na dwa etapy: budowanie wirtualne w programie graficznym i realizację malarską. Ma to oczywiście swoje dobre i złe strony: niewątpliwie ułatwia wykonywanie skomplikowanych brył architektonicznych z różnych stron, pejzaż może jednak stracić na swobodzie przez konieczność precyzyjnego (zwłaszcza w przypadku preprodukcji filmowej) przenoszenia rysunku na płótno.

W drugim cyklu ewoluuje sposób przedstawiania, zupełnie zmieniając charakter prac. Realizm przedstawień staje się zbędny, a do głosu dochodzą czysto plastyczne działania. Bardziej przemyślane rozwiązania formalne nie negują bynajmniej tego, co chciałem przekazać wcześniej. Emocje związane z przebiegiem procesu malarskiego są, jakby, na uwieczni. Kontemplacja, nie konkretnych motywów, lecz wewnętrznego dialogu z materią

w pewnym stopniu paraliżuje przypadek i ekspresję. Taka praca wymaga jednak otwartości umysłu, siły, cierpliwości i konsekwencji w postępowaniu.

W trakcie malowania tego cyklu pojawiały się różne inspiracje, od impresjonizmu - do współczesnych kierunków w malarstwie. Szczególnie interesowały mnie poszukiwania geometrycznej syntezy formy.

Spośród artystów ulegających wpływom impresjonizmu zaciekały mnie dzieła Angelo Morbelliego, włoskiego realisty stosującego odmianę dywizjonizmu. W cyklu wnętrza mediolańskiego hospicjum ukazał on ciekawą grę barwną obszarów światła i cienia, utkanych drobnymi uderzeniami pędzla. Spomiędzy nich lekko przebija cieplejszy grunt. Obszary te jednak nie są ostro oddzielone. Silny blask wywołuje refleksy barwne i walorowe, przez co wpływa na otoczenie.

W innym kierunku podążała twórczość amerykańskich artystów Charlesa Demutha i Charlesa Sheelera. W przedstawieniach industrialnych przedmieść metropolii dokonali *geometrycznej analizy przestrzeni*\*. Ukośne linie, dzielące płótna, często oznaczają kierunek padania światła, a przenikające się płaszczyzny, przy jednoczesnym uproszczeniu detalu, zdają się tworzyć zupełnie nowe sytuacje.

Jednym z wielu, którzy mnie zainteresowali, a którego chciałbym wymienić, jest kanadyjski twórca Christopher Pratt. Jego puste, chłodne krajobrazy są wynikiem starannego doboru ujęć natury i śladów współczesnej cywilizacji.

Powyższe przykłady, a także bardziej zdystansowane (choć nie do uniknięcia) podejście do abstrakcji geometrycznej doprowadziło mnie do własnych rozwiązań malarskich.

## 2. Opis prac malarskich.

Do wykonania prac malarskich postanowiłem wybrać format zbliżony do ekranu filmowego (anamorfotyczny standard kinowy wynosi 2,39:1, format cinemascope/Panavision - 2,35:1), zaokrąglając stosunek proporcji do 2:1. Skrócenie i tak wydłużonego już formatu jest podyktowane proporcjami kadrów 2D, które możemy wyeksportować z programu Sketch-Up (1,97:1 przy otwartych oknach, lub 2,33:1 po zamknięciu okien roboczych).

Do realizacji podobrazia używam płótna Inianego, własnoręcznie naciągniętego i tradycyjnie przeklejonego żelatyną, a następnie zagruntowanego kilkoma warstwami rzadkiego, zabarwionego gruntu gesso. Uzyskuję wówczas jasną, pasywną, szaro-beżową powierzchnię.

---

\* F. C. Marchetti, *Malarstwo Amerykańskie*, polska edycja: "Arkady" Sp. z.o.o., Warszawa 2005, s. 188

Jako pomocy w przenoszeniu kadru na płótno używam siatki, którą w programie Corel nakładam na importowany, dwuwymiarowy rzut budowli. W fazie podmalówki używam farb wodnych - akwareli i akryli, a docelową jest technika olejna.

- **Cykl I**

Przygotowana w programie SketchUp, jako punkt wyjścia, makieta cyfrowa 3D nie jest w stanie zastąpić natury. Stanowi rodzaj uproszczonej scenografii, którą obracam, zbliżam lub oddalam. Ustawiam też określone oświetlenie, ustalając porę dnia i roku. Proces malarski polega tu na ożywieniu projektów, uzyskaniu jak najbardziej przekonującego i zadowalającego efektu. Przeniesione na płótno obiekty stopniowo ulegają wtopieniu w krajobraz. Wytwory ludzkie i rzeźbę terenu kształtuje światłocień.

Specyficzne dla tego zestawu są nietypowe dla tradycyjnego malarstwa pejzażowego ujęcia z perspektywy żabiej i lotu ptaka, które wpływają na powstawanie deformacji kształtów. To zbliża je do kadrów filmowych i scen z komiksu. Niektóre z nich powstały już wstępnie na etapie szkiców.

W opisie prac będę stosował chronologiczną numerację, według ich powstawania.

Obrazy 1-3 (il. 4-6) prezentują fragmenty głównej budowli i jej otoczenia z lotu ptaka. Pierwszy jest widokiem na wieżę i część korpusu pałacowego, przed którym widać podjazd i owal po wyschniętej, kamiennej sadzawce. Jego dynamikę budują liczne skosy, cienie; sugerują nocny widok w świetle księżyca lub błyskawicy.

Obraz 2 to wizerunek domu... bez domu. Widzimy cień budynku i stojącego w sąsiedztwie starego dębu, którego konary widać na pierwszym planie. Ciemne kształty sięgają toni nieregularnego stawu. Obraz 3 jest widokiem pod światło księżyca. Widać sylwetki starych drzew i fragmentu częściowo zrujnowanych zabudowań gospodarczych, za którymi widnieje rozświetlony kształt innego zbiornika wodnego. Uchodzi do niego niewielki strumień. W ujęciach tych wyjątkowo trudne jest pokazanie rzeczy znajomych z nietypowej strony – od góry. Prace zawężają się do ciemnej, chłodnej gamy z przewagą zieleni, błękitów i brązów.

Obraz 4 (il.7) jest chyba najbardziej tradycyjnym pejzażem w całym zestawie. Widzimy tu ciemną sylwetkę pałacu i drzewa, które górują nad ciemną tonią wody. Chłodną gamę ociepla blask jasnego, wieczornego nieba.

Prace 5-7 (il. 8-10) to z kolei przykłady widoku z żabiej perspektywy w różnym stopniu oddalenia widza od obiektu. Obraz 5 przedstawia korpus budowli z masywną sylwetką częściowo spróchniałego drzewa na pierwszym planie. Oświetlone księżycowym blaskiem ściany kontrastują z granatem nieba, po którym płyną obłoki. Cały kadr obrazu 6 zajmuje



ucięta południowa fasada głównego budynku. Obraz jest bardziej rozświetlony od pozostałych prac. Widać na nim kamienną strukturę ścian, które zaczyna oplatać pnąca roślinność. Statyczną i wypracowaną kompozycję starałem się zdynamizować ukośnymi kształtami cienia.

Obraz 7 w podobny sposób, od dołu, ukazuje bramę wjazdową. Nawiązuje do wykonanego dużo wcześniej szkicu bramy i nieukończonego obrazu alei parkowej z inną wersją pałacu w oddali. Jedynym elementem modelu jest tu kamienna konstrukcja i wieńcząca ją krata z nazwiskiem rodu. Nocny krajobraz z bezlistnymi drzewami i obumarła zieleń podłoża mogą sugerować zimową porę roku.

Wszystkie obrazy, pomimo niedużych rozmiarów, powstawały stosunkowo długo. Po naniesieniu zrzutowanego szkicu i wodnej podmalówki następuje dalszy proces, już w technice olejnej. Pierwsze warstwy z zastosowaniem chudego medium są etapem poszukiwań odpowiednich zestawień barwnych. Płaska malatura składa się z laserunków i delikatnie kryjących warstw. Dbłość o szczegół konturu jest ważna dla zachowania przeniesionych detali na pewien czas. Później je porządkuję, czasem osłabiam ich działanie lub usuwam. Subtelna, stonowana gama nie określa dokładnie pory dnia lub nocy. Z założenia większość prac to ujęcia nocne, choć nie jest to jednoznaczne. Tak dużą ilość światła nocą obserwujemy tylko podczas pełni księżyca. Eliminowanie zbędnych elementów i nadawanie obiektom właściwego wyglądu jest długotrwałym procesem. Mógłbym kontynuować go dalej, wykorzystując zdobyte doświadczenie. Nastąpił jednak moment, w którym rozważam celowość kontynuowania powyższych rozwiązań. Moim zamierzeniem jest doświadczenie czegoś nowego, dlatego realizacja cyklu większych obrazów musi nastąpić w odmienny sposób.

- **Cykl II**

Prace z cyklu II są próbą moich nowych eksperymentów w sposobie budowania płaszczyzny obrazu. W tej części zrezygnowałem z ilustracyjności, wiernego odwzorowania natury i mnogości detali. Nie znaczy to jednak, że zrezygnowałem z nastroju. Permanentną pustkę w obrazach potęguje wrażenie osaczenia (wąskie ujęcia, zbliżenia) i oziębia (krótkie uderzenia pędzla). Brak jest śladów człowieka. Wyobrażenia architektury i roślinności zastępują uproszczone i odrealnione kształty. Pojawiające się myślenie abstrakcyjne ponownie skłania do przypomnienia muzyki, gdyż istnieje wiele wspólnych określeń dla sztuk plastycznych i muzyki, włączając abstrakcję. Chociaż nie zamierzam tu dokonywać plastycznej transkrypcji dźwięku, to zdobyte wcześniej doświadczenie niewątpliwie ułatwia posługiwanie się tą dwuznaczną terminologią.

Niniejszym, odejście od dosłowności przedstawień jest decyzją kluczową. Następuje poddanie się większej „czystości” języka plastycznego. Myślę, że synteza i niedopowiedzenie może pozostawić szersze pole odbioru, nie tracąc związku z głównym tematem. Pojawia się geometryzacja i bardziej zróżnicowane środki malarskie. Duże płaszczyzny próbują rozbić drobniejszymi uderzeniami pędzla. Wspomniany wcześniej Marbelli w swych (jeszcze) realistycznych obrazach stosował barwną grę światła i cienia za pomocą pointyizmu. W moich pracach taki zabieg bardziej scala i wzbogaca obraz zbudowany z niewielu elementów. Wszystko charakteryzuje jednak pewna sterylność, a sposób budowania kolorem jest podporządkowany z góry ustalonej zasadzie: barwa danego obszaru oglądana z bliska jest wypadkową subtelnych, lecz zróżnicowanych temperaturowo i walorowo punktów (plam). Można określić ją terminem *malarskiej analizy barwy*. Dialog pomiędzy geometrycznymi uproszczeniami i wspomnianą właśnie "pulsacją" malatury wzbogacam zróżnicowanym działaniem faktur.

Prace malarskie opisane poniżej są rozwinięciem poprzedniego etapu. Podobnie jak tam, wszystkie powstały na podstawie wyselekcjonowanego doboru kadrów z makiety 3-D. Są to jednak kadry węższe, celowo mniej oczywiste, niekiedy poddane drobnym modyfikacjom. Przedstawiając nowe tematy mógłbym stosować terminologię identyczną do tej z pierwszego zestawu, gdyż analogie są oczywiste. Inny jest jednak sposób pracy i podejście do formy plastycznej. Realizm przedstawień nie jest tutaj istotny. Ważniejsza staje się plama, faktura, kolor i walor, płaszczyzna i przestrzeń, układ kompozycyjny, statyka i dynamika formy.

Cechą łączącą niniejsze prace jest duża rola światłocienia i pewne zawężenie gamy, przede wszystkim jednak konsekwentne stosowanie różnorodnych środków malarskich. Używam zarówno płaskiej apli i laserunku, kryjącej malatury, jak też faktur pędzla i szpachli uzyskanych z samych farb, lub z domieszką pyłu marmurowego. Nie występują one jednak równomiernie we wszystkich obrazach. Różna jest też struktura i konsystencja materiału malarskiego w budowanych plamach: od mocno rozcieńczonej mieszaniny farb olejnych do gęstych, reliefowych impastów, których część powstała już na etapie akrylowej podmalówki. Czasem plamy zlewają się, gubiąc krawędzie, kiedy indziej są położone oddzielnie. Zależy to między innymi od stopnia uporządkowania pracy: pewnej swobody lub całkowitej kontroli.

W cyklu dominują ujęcia dzienne, co przejawia się większą, niż uprzednio, świetlistością i – niekiedy - nasyceniem barw. Niektóre barwy i zestawienia pojawiają się w kilku obrazach. Występują także nowe, nie powtarzające się gdzie indziej jakości koloru.

Ważna jest także zbliżona we wszystkich pracach komplikacja formy poprzez podobną ilość detali. Jeżeli elementów jest więcej, są podporządkowane większym strukturom

(np. obszarom światła i cienia). Podsumowując: zasadą jest zachowanie spójności całego zestawu prac przy optymalnym wyważeniu różnorodnych działań w ramach każdej z nich.

Obraz I (il. 11) długo stanowił wytyczną, punkt odniesienia przy tworzeniu kolejnych obrazów. Choć stopień wyabstrahowania jest tu może znikomy, daje jednak przykład zupełnie innego podejścia do tematu, niż w cyklu mniejszych prac. Dla mnie jego zaletą jest prostota i zarazem subtelna dynamika kształtów, swobodne nakładanie plam w obszarze zieleni oraz ich zmienność w nasyceniu.

Obraz II (il. 12) jest najbardziej oczywistym odniesieniem do makiety i pierwszego cyklu prac. Stwarzał przede mną poważne wyzwanie w realizacji syntetycznej koncepcji, przez co do samego końca był polem poszukiwań. Stanowi załączek działań zastosowanych w kolejnych płótnach.

Obraz III (il. 13) to najbardziej uporządkowany i zgeometryzowany przykład z tego cyklu. Jest zestawieniem statyki i dynamiki, otwarcia i zamknięcia kompozycji, symetrii i asymetrii, wreszcie: komplikacji pulsujących punktów barwnych i delikatnych faktur ze skrajną prostotą i jasnością kształtów. Pojawiają się też celowe, geometryczne deformacje plam odnoszących się do światła, które wykorzystuję do zaprzeczenia tradycyjnym zasadom perspektywy.

Obraz IV (il. 14) to bardzo prosta, choć dynamiczna i otwarta kompozycja, składająca się z kilku geometryzujących form. Zbliżone obszarowo, różnią się głównie walorem wśród dominującej gamy bieli, szarości i beżu. Wzbogacają ją różnorodnie nakładane faktury i niuanse barwne. W górnej części płótna pojawia się błękitna tafla nieba, nieobecnego w innych pracach. A jednak to właśnie tu odczuwam niepokój, duszność, która każe mi wyrwać się na zewnątrz. Bezskutecznie!

Ostatni, obraz V (il. 15), poprzez kształty ciemnych elementów jest pewnym nawiązaniem do kompozycji 2, jednak rządzi się trochę innymi zasadami. Kompozycja jest bardziej zamknięta dzięki całościowemu ogarnięciu jasnego obszaru w centrum. Pojawia się też tajemniczy kształt z lewej strony, będący syntezą realnego tworu. Zgeometryzowane formy ciemnych płaszczyzn stwarzają niewielkie napięcia i wrażenie ciągów wykraczających poza kadr, lecz nie są w stanie zdominować środka. Urozmaicenie stanowi bogactwo środków malarskich.

Dwie pierwsze prace mogą sprawiać wrażenie pośrednich działań w poszukiwaniu syntezy. W istocie oczywistość przedstawień jest tu bardziej dosłowna, niż w kolejnych. Charakteryzuje je także nieco większe nagromadzenie kształtów. Proces malarski był tu szukaniem prostoty i klarowności. Inny problem zarysował się w kolejnych obrazach, toteż wymagał poszukiwania nowych rozwiązań. Uproszczenia zostały wytyczone na wstępie.

## PODSUMOWANIE

Efektem mojej pracy doktorskiej i zawartych w niej rozważań są dwa cykle obrazów. Pierwszy, zgodnie z pierwotnymi założeniami, ilustruje fikcyjne miejsce. Mało tego, w swych różnorodnych ujęciach ma to miejsce jak najlepiej opisać. Kolekcja mogłaby być dużo bardziej rozbudowywana. Uważam jednak, że w tym momencie jest wystarczająca.

Druga część jest dopełnieniem pierwszej. Jest też ważnym eksperymentem w odniesieniu do mojej dotychczasowej twórczości. Był możliwy dzięki wnioskowi wyciągniętemu w trakcie pracy nad pierwszym cyklem i zdobytemu doświadczeniu. Nawiązanie do przedstawianej wcześniej rzeczywistości jest oczywiste, lecz treść nie narzuca się, nabiera nowych wartości. Poprzez nieco odmienne spojrzenie cykl obrazów staje się bardziej złożony w sposobie podejścia do tematu, być może zmierza w stronę dojrzałej, osobistej wypowiedzi. Uważam, że dualizm, który wyniknął w trakcie pracy, nie stanowi dla niej uszczerbku.

Dla mnie praca twórcza stanowi wieczny niedosyt, pogoń za ideałem, który gdzieś w głowie kiełkuje i motywuje do dalszych działań. Wiem, że jest nieuchwytny, choć na różne sposoby próbuję zbliżyć się do niego. Podczas pisania rozprawy doktorskiej po raz pierwszy miałem możliwość dokonania tak wnikliwej analizy mojego malarstwa. Ogromne znaczenie miało dla mnie otworzenie się na inne, niż dotychczas metody tworzenia obrazu. W trakcie przygotowań podjąłem próby zbadania wpływu dzieła literackiego Edgara Allana Poe na różne dziedziny sztuki oraz przybliżenia moich refleksji i inspiracji w malarstwie. Zdobyłem również pewne doświadczenie w pracy z mediami cyfrowymi, które mogę wykorzystać w przyszłości. Jestem przekonany, że podjęty temat spełnił zakładane oczekiwania i umożliwił mi wyjście poza dotychczas preferowany obszar malarskiej kreacji.

## SPIS ILUSTRACJI

### SZKICE, PROJEKTY

1. *Plansza I* - szkice i projekty wstępne
2. *Plansza II* - projekty 2D (Corel Draw)
3. *Plansza III* - projekty 3D (SketchUp)

### MALARSTWO CYKL I

4. *Obraz 1*, olej na płótnie, 40 x 80 cm, 2017
5. *Obraz 2*, olej na płótnie, 40 x 80 cm, 2017
6. *Obraz 3*, olej na płótnie, 40 x 80 cm, 2017
7. *Obraz 4*, olej na płótnie, 40 x 80 cm, 2017
8. *Obraz 5*, olej na płótnie, 40 x 80 cm, 2017
9. *Obraz 6*, olej na płótnie, 40 x 80 cm, 2017
10. *Obraz 7*, olej na płótnie, 40 x 80 cm, 2017

### MALARSTWO CYKL II

11. *Obraz I*, olej na płótnie, 80 x 160 cm, 2017
12. *Obraz II*, olej na płótnie, 80 x 160 cm, 2017
13. *Obraz III*, olej na płótnie, 80 x 160 cm, 2017
14. *Obraz IV*, olej na płótnie, 80 x 160 cm, 2017
15. *Obraz V*, olej na płótnie, 80 x 160 cm, 2017

**Tłumaczenie na język angielski**

**Anna Mirowska-Przybył**

**English translation by Anna Mirowska-Przybył**

THE STRZEMIŃSKI ACADEMY OF ART ŁÓDŹ  
(ASP ŁÓDŹ)

**HOUSE OF USHER**

**a series of works inspired by Edgar Allan Poe's novel**

**'The Fall of the House of Usher'**

**Promoter:**

prof. Zdzisław Olejniczak

**Author:**

Daniel Cybula

30.03.2018

## CONTENTS

DOCTORAL DISSERTATION IN POLISH	1-17
ENGLISH TRANSLATION	18
INTRODUCTION	21
I. A brief analysis of references to the subject in the context of my own inspirations.	22
II. Preliminary work.	24
1. Topic and its origins.	24
2. Location and appearance of the building.	25
3. Analysis and preparation of the project.	26
4. Project - 3D model.	27
III. Painting	28
1. Introduction	28
2. Description of paintings	29
• Cycle I	30
• Cycle II	31
CONCLUSION	34
LIST OF ILLUSTRATIONS	35
PHOTOGRAPHIC DOCUMENTATION	
• SKETCHES, PROJECTS	(fig. 1-3)
• PAINTING CYCLE I	(fig. 4-10)
• PAINTING CYCLE II	(fig. 11-15)

ATTACHMENT: CD with the text of the dissertation and reproductions of works



## INTRODUCTION

When I started working on my doctoral dissertation, it took me quite a long time to choose the suitable topic. Years ago, while I was doing my master's thesis, I got inspired by music and the interfusion of image and sound. Music has always been close to me. It could capture the imagination with something other than the observable reality. Spiritual or aesthetic experience, which is achieved through the contact with a work of music, is often an impulse to express one's emotions in another medium of art. Listening to the music of Peter Hammill, I discovered an incredibly intriguing album that was based on Edgar Allan Poe's short story. It was a devious route for me to get to the stories of the American writer. The reading of "The Fall of the House of Usher " opened new horizons for me. It was then that I made the decision about my dissertation topic. I had yet to outline its framework. Initially, it was supposed to be a cycle of works in various painting, graphics and drawing techniques depicting the palace designed by me - House of Usher. Then, I decided to use the experience gained while working in Se-Ma-For and Break-Thru Films, and convert some of the projects and images into the form of animated film pre-production.

During the stage of searching for inspiration and literary analysis of the original story I discovered a number of the theme adaptations in different media. Some of them are mentioned in the first part of my dissertation.

The second part starts with some personal reflections. Then, it shows the preparatory stage of designing the building and working on virtual three-dimensional model. It becomes later an indispensable framework, on the basis of which the paintings are created. The process of their implementation, together with some remarks about the creative process will be described in the third part.

## I. A brief analysis of references to the topic in the context of my own inspirations.

When I encountered the works of Edgar Allan Poe for the first time, all I knew was that he is the main figure of romanticism in American literature. Only after further research into the theme, it occurred to me how important he is. The legacy of the prematurely deceased genius should not be measured by the number of publications, but the impact they has had on various fields of art. Its traces are still present today in literature, music, theatre and film, as well as indirectly in the development of certain phenomena in mass culture.

Iconography of *The House of Usher* can pose a problem. First of all, because the setting of the story is rather vaguely described. Secondly, there are few works of art directly related to it. The motif of gloomy estate can, but do not have to be associated with or inspired by the work of Poe. The multiplicity and variety of such presentations currently present can only get to their analysis and seek lineage, origins. Whereas romanticism and symbolism movements left behind some outstanding works (Caspar David Friedrich, Arnold Böcklin), contemporary "gems" are lost in the sea of trash. Shallowing the message in the popular culture of the second half of the twentieth century resulted in an overload of horror attributes, at the expense of an interesting artistic form. Media and cinema are most to blame. Among numerous depictions the image of the Victorian style mansion dominates.

The most interesting artistic illustrations of "The Fall of the Usher House" are the ornamental, Art Nouveau ones, more than a century old by Harry Clarke. A similar path has been taken by a contemporary illustrator Abigail Larsson. The combination of her Art Nouveau line with the ghastly, but tasteful Gothic style *strange & macabre*, leaves an artistically positive impression. Another example is one of the classics of American comics, Richard Corben, who in 2013 published his rendition of "The Fall of The House of Usher". In addition, the artist worked on the whole series of Poe and Lovecraft's horrors.

There is a significant number of Edgar Allan Poe's film adaptations. The motif of a haunted house is shown in a variety of ways: from a mysterious mood to a complete confinement. Sometimes, the structure which turns alive does not let the hero out aiming at his annihilation. Another time, the human falls prey to his own fears and psychological hallucinations.

Among many film adaptations of "The Fall of the House of Usher", there are films from the interwar period, post-war and contemporary productions, usually referred to as horrors.

Roger Corman's movie from 1960 is regarded as the best and the most faithful adaptation. In the United States, this production was declared a film of great importance for the nation. In my opinion, another remarkable adaptation is Hayley Cloake's film from 2006 (*House of Usher*). The story was moved to modern times and underwent several substantial modification, which might have met with some criticism. However, this is still the most professionally produced film under the title.

There is also a huge number of feature films not directly related to Poe's works. One of the examples that strongly influenced my vision is a recent horror film 'The Woman in Black' (directed by James Watkins, 2012) Cotterstock-Hall mansion north of London was used as the film location. It got cobwebbed and overgrown with plants for the director's needs and moved to a different landscape. The property was placed on a deserted island in the middle of nowhere. The horror is infused by the causeway trudging through muddy, flooded area, a solitary cross and the gate without walls... The remains of the entrance gate, in this case, have a symbolic meaning as in "The Isle of the Dead" by Böcklin. They become a passage to the world of ghosts and death. What also can startle are abstract bird's-eye view night shots showing the car wandering along the causeway. It becomes a pale yellow spot that diagonally crosses the black and blue surface of the gulf. The vision of the island is an example of photo editing. St. Michaels rock from Cornwall was added to Osea Island with its zigzag causeway. Thus, they created a dangerous outline visible from the mainland. The stately house from Cotterstock transformed in this way could be the perfect, ready-made 'House of Usher'.

Animated productions are another category. Some of the older interpretation of *The Fall of The House of Usher* contributed to the development of the genre. From my point of view, a short film by Raul Garcia created in 2012 with the use of modern digital technology is worth mentioning. It is just one tale from an animated anthology "Extraordinary Tales" directed by Garcia.

The work on contemporary animated movie is perfectly shown in the album 'The Adventures of Tintin', a book accompanying the cinematic work under the same title. It illustrates the process of transforming the French palace of Chateau de Cheverny into the movie's Marlinspike Hall. To create the required setting in the old park, the extended wings of the building were removed and the estate was subject to visual 'aging'.

## II. Preliminary work.

### 1. Topic and its genesis

In the introduction of this work, I have outlined the path that I followed while looking for the topic. However, I have not yet explained why I abandoned illustrating the story? Why the subject of my considerations, projects, and as a result the paintings, became *House of Usher*, and what happened to the *Destruction*?

The answer might be my love for the landscape and architecture. However, if the idea was to develop into a real animation, is it right to leave out the plot?

First of all, as a painter I would focus on producing a cycle of images or an animated film in my own distinctive way. There are no human forms in my painting, which does not mean that I cannot paint them. It is a deliberate decision to exclude the human element from my works of art. The image of a man is absent in my paintings. This metaphorical approach to the subject is an attempt at contact with another human being through the image in times when the aestheticism itself long ceased to be enough. Therefore, I can see the possibility to present only the building with its details, its character and mood.

Secondly, I assume that the narrative of the story would require the creation of a much larger shot sequence, regardless of whether this would be in the form of paintings or film. This is the second cause of narrowing down the problem. The mansion has become the theme, freed from the literary content of the original.

The destruction of the building remains mystery to me. Poe associates the collapse of the house after the death of the protagonists with the destiny to which they have been doomed for generations. In fact, it is hard to explain such rapid and spectacular event in a rational way (some analogies can be found in Greek mythology - Atlantis, or Slavic - Switez). The building, despite cracks, survived for centuries after all. If its destruction had depended on the slimy, unstable ground, the process would have progressed slowly. In England, there are several well-known Gothic castles literally surfacing out of water, which in an excellent state survived to this day. It seems to me that the presentation of the fall must have been a major challenge for film directors and that is why movies most frequently ended in a great fire. At the preparatory stage, I was wondering if the destruction of the building is actually needed? I came to the conclusion that I do not have to do that. I can leave it as a watchful observer or guest. I alone am the hero. After years of unspecified events I come to visit the mysterious place which causes anxiety. As a town dweller, contact with nature gives me unforgettable experiences thanks to its beauty and horror. I live in the hope that one day I

will return to overgrown walls and old trees. My vision takes on a dimension of hardly definable sensations, which are a mixture of childhood memories and dreams. This emotional yearning often comes while communing with Hamill and Poe's works. I do not know yet where this path will lead me... However, I am convinced that the topic has the potential to be revisited in the future.

## **2. Location and appearance of the building.**

The first thing I did after determining the topic was to choose the location and the appearance of the fictitious Usher's property. Nowadays, for most initiates, a sinister Victorian palace is synonymous with such a building. I believe that these images have been distorted because of the various fashions and tastes that Hollywood productions could have influenced.

Edgar Allan Poe's novel was created in 1839, while the building was supposed to date far back to the roots of the old gens. It is difficult to determine whether the author intended to deepen this topic. Personally, I doubt it. The characters' psychological and physical state and the description of the tragically ending events was presumably the writer's priority. Some excerpts point to his general concept about Gothic architecture. However, the text itself contains contradictions. In one fragment, Poe describes the house whose façade is reflected in the pool, another time it becomes a palace with turrets... We can conclude that he probably meant the old rural residence rather than a house in the city. At that time, he arrived in Boston, where allegedly he might have heard about strange incidents in the estate of a man named Hezekiah Usher in Tremont Street. The house was built in the year 1684 (demolished ca. 1830) so it was 150 years old at the time when the text was created. As the seat of the ancient family, it was a product of the author's vivid imagination. Architecturally, in turn, it could draw on Gothic style, imported from Europe to the New World.

Roderick's family name – Usher – repeatedly occurred in the British Isles. Young Edgar lived and went to school there for some time. That is why, I assumed that the House could be located in some scarcely urbanized area of England, beyond the easy reach from the nearest urban centre. As a result, I made reference to the architecture of the English Gothic style in my project. I used the "lower" Scotney Castle as the prototype of old premises. Another inspiration was demolished Miranda Castle – *Chateau de Noisy*, Belgium. Abandoned completely in the late 90 's, it slowly succumbed to decay due to the operation of nature.

### 3. Analysis and preparation of the project.

Having reread the story, I started working on the sketches and the project of the House of Usher. I have analyzed the parts in which the description of the House appears. The author stresses that building indicates extensive decay. The walls are in crumbling condition, and there is a threatening fissure right in the centre. It may be helpful to find similarity between the Gothic structures and the human face. It served as a determinant for me. There are a few examples of the literal treatment of such comparison in the iconography and I have seen the symmetrical facade with the theme of a nose and eyes in many houses.

The project of the mansion underwent some changes at the beginning. The best moment to look for the most interesting project solutions was the stage of sketches, designs and then the 2D views made in Corel. Determining the measurements and proportions of the elements helped me exclude randomness or monumentality. Eventually, I reached the solution that can be seen in the documentation (fig. 1-2). The main part of the building is covered with a four-sided gambrel-style hip roof, which is dominated by the bulky chimneys. The roof has no eaves. At the bottom, it is decorated with an ornate battlement, which projects from the top of front walls. The corners of the main four-sided body of the building are decorated with small octagonal towers with battlements the same height as in the façade. Over the top, the stone Gothic turrets rise upwards. At the later stage of design, I decided to build a transverse wing from the rear, finished with a gable roof, and closed with a triangular, vertical top. It is accompanied by a slim, round tower with a pointed roof. These parts may bear the hallmarks of later extension. In this new part, as well as in the original facade, there are two entrances, vaulted with so-called Tudor arch. There are a few more front entrance steps. The sides are decorated with granite balls. Thus, the main body of the building is slightly higher than the rear wing.

The distortion of the façade symmetry by the rear wing with the tower resembles romantic assumptions. I located the remnants of older buildings at some distance. In their neighborhood, I located the entry to the estate, a stone bridge and the old, low, round bastions. The main building does not emerge directly from water, but it is in its close vicinity. It is surrounded by a path and a few old trees. I imagine that in order to reach the mansion, you will first encounter a pool with the reflection of the building. Large and irregular body of water (or a complex of several interconnected pools, in principle) is located in the old broad park surrounded by a stone wall. The entrance to the area is through the brick gate.

#### 4. Project - 3D model

During the initial painting work I acknowledged the need to make a scale model. It was triggered by some difficulties with working from imagination. Preparing painted shots for a potential animated production requires consistency of action and precision, both of which can surely be facilitated by a spatial model. The fact that a traditional scale model would have to be of a fairly large size made me turn to a computer-aided design. Digital version of 3D allows to change the setting of both the viewer and the light source location. Undoubtedly, 3D STUDIO MAX would best render illumination. In the end, I used a simpler application: SketchUp. It has the same option of adding color and texture. It also enables you to construct buildings and check the appropriate perspective, which is more than enough for me.

The initial phase required, in the first place, to determine the unit of measurement. Items prepared in separate files had to be developed in the same scale. I oriented the whole setting in relation to the directions. Flat representation (2D) was a layer of "background" until the recontouring of the terraced terrain. Terraces were then connected with grid lines and filled with colour. A geometric grid of land can be smoothed, using a special function from the toolbar.

Having placed the finished building on the higher ground surrounded by pools I added paths, the road and the rest of the objects. At a later stage, I started to develop models of the gate and a few trees that can be seen on views from different sides. Their scale and perspective, and especially spatial continuity in different plans is just as necessary in preparation of paintings as it is in set design. This goes beyond the capabilities of working from imagination directly on canvas. Although the creation of one tree takes quite some time, the pre-prepared components from the available database do not meet my requirements.

All elements of the model received colours or textures similar to natural. The design is most frequently made in the axonometric projection, but at any time it is possible to turn it into perspective drawing. Special effects in the form of fog, and the aerial perspective (in this case) are added during the painting process. Just like other refined details such as cracks, voids, water stains, overspread fungi, vegetation, smaller branches and the main tree barks, as well as shots of the landscape in the distance. Still, ruins with vacant windows were built in the digital model.

I will present examples of frames, also using the "wireframe" and other options of SketchUp on a separate board (fig. 3).

### III. Painting

#### 1. Introduction

The painting phase is the culmination of my work and reflections and, at the same time, it is the biggest challenge for me. Sketches, designs and the model served as preparation, the base for the main project implementation. They were used to choose interesting frames which later transferred onto the canvas become compositional sketches in the form of drawing. Basic outlines need a painting structure and what is also extremely important: the atmosphere of the place.

When I think about the mood, memories from past come back when on a windy autumn day a few years ago I visited the necropolis in Ogródowa Street in Lodz. There are few similar sites. What, however, created a unique atmosphere was the rushing curtain of low rain clouds, from time to time flashed by the "bloody" rays of the setting sun. It is hard to describe the magic of such fleeting moment. Although I regularly visit this place, I have never witnessed a similar impression. Reminiscing that moment might be the reason why I am so keen to look for what is almost imperceptible.

The finished collection consists of eleven paintings and is divided into two cycles. The first is a set of seven small images sized 40 x 80 cm, while the second comprises five paintings sized 80 x 160 cm. Both cycles share the same starting point, but ultimately differ in many ways.

Works from the first cycle are illustrations, realistic and very obvious in the approach to the observed or created reality. The way to create them was, however, new for me. Until then, I painted most landscapes from nature or imagination using photographs. This time, the process of creation was divided two steps: building a virtual view with a graphics program and then painting it. This obviously has both benefits and drawbacks. Undoubtedly, it makes it easier to produce complicated architectural forms from different viewpoints. At the same time, you may lose freedom by required precision of the drawing transfer onto the canvas (especially in the case of the film preproduction).

In the second cycle, the evolving representation completely changed the nature of artworks. The realism becomes redundant while purely artistic acts take over. More elaborate formal solutions does not undermine my previous expression. Emotions connected with the painting process are somehow tethered. It is not the contemplation of specific themes, but the internal dialogue with the matter that to some extent paralyzes the chance and expression. Such work, however, requires an opened mind, strength, patience and consistency.



Various inspirations influenced the cycle's painting, from Impressionism to contemporary movements in painting. I was particularly interested in the search for geometric synthesis of the form.

Among the artists influenced by Impressionism, I was attracted to the works of Angelo Morbelli, an Italian realist painter using the variation of Divisionism style. In the series of interiors of the hospice in Milan, he showed an interesting play of colours in light and shadow areas, as if woven with tiny brush strokes. From among them, a slightly warmer ground coat perforates. However, these areas are not sharply separated. Bright glow produces reflections in both colour and its tone, which affect the environment.

The works of American artists Charles Demuth and Charles Sheeler steered in another direction. In the images of urban industrial suburbs, they made *a geometrical analysis of space*\*. Diagonal lines dividing canvases often indicate the direction of light, and the interpenetrating surfaces, while simplifying the detail, they seem to create completely new situations.

Another of many artists that interested me and who I would like to mention is Canadian painter Christopher Pratt. His empty, cool landscapes result from the careful selection of compositions of nature and fragments of modern civilization.

The above examples, as well as a more cautious (though unavoidable) approach to geometrical abstraction led me to my own painting solutions.

## **2. Description of painting works.**

For my paintings I decided to choose a format similar to a movie screen (anamorphic cinema standard is 2.39: 1, cinemascope / Panavision format - 2.35: 1), rounding the ratio down to 2: 1. The shortening of the already elongated format is dictated by the proportions of 2D frames that can be exported from Sketch-Up (1.97: 1 with windows open, or 2.33: 1 when working windows are closed).

As a support I use linen canvas, stretched by myself, traditionally sized with gelatin and then primed with a few layers of a runny, coloured gesso. I get the bright, passive, gray-beige.

---

\* F. C. Marchetti, *Malarstwo Amerykańskie*, polska edycja. "Arkady" Sp. z.o.o., Warszawa 2005, p. 188

In order to transfer the composition onto the canvas I use the grid which I add to the imported, two-dimensional section of the building in Corel. For the under painting, I apply watercolours and acrylics, while the target technique is oil.

- **Cycle I**

The digital 3D model prepared in Sketch-up as a starting point is not able to replace nature. It is a simplified stage design which I can turn, zoom in or zoom out. I can set specific lighting, the time of day and the season of the year. The process of painting aims to enliven the design, obtaining the most convincing and satisfactory effect. Objects transferred to the canvas gradually integrate into the landscape. Tonal modelling shapes human creations and the terrain.

Traditional landscape paintings do not usually use a bird's-eye view or worm's-eye view perspective, which are specific for this software. The fact that they deform shapes makes them similar to film shots or comic strips. Some of them were already designed during the sketching stage.

In the description of my works I will number them in a chronological order in which they were produced.

Paintings 1-3 (fig. 4-6) present parts of the main building and its surroundings from a bird's-eye view.

The first one depicts a tower and upper body of the palace with a driveway and a dried oval-shaped stone pond in front of it. Its dynamics is created by numerous diagonal lines and shadows which suggest a nocturnal scene it by it her the moon or the lightning bolt.

Painting 2 is the image of a house... without the house. We see the shadow of the building and an old oak standing nearby, whose boughs can be seen in the foreground. Dark shapes reach forward to waters of an irregular pool. Painting 3 is an image 'back lighted' by the moon. You can see the silhouettes of old trees and a fragment of partly ruined farm buildings, behind which there is some illuminated shape of another water reservoir. A small stream runs into it. The extreme difficulty of these shots is to show familiar objects from an unusual side - from above. The palette of these artworks is narrowed down to a dark, cool spectrum with a predominance of greens, blues and browns.

Painting 4 (fig.7) is probably the most traditional landscape in the whole set. We can see here the dark silhouette of the palace and the trees that tower over the dark water. The cool range of colours is warmed by the glowing light of the evening sky.

Works 5-7 (fig. 8-10) are, in turn, examples of worm's-eye views at a varying degree of distance from the viewer. Painting 5 shows the body of the building with a massive silhouette of the partially dead tree in the foreground. The walls illuminated by the moonlight are contrasted with the dark blue sky and rolling clouds. The entire frame of the painting 6 is filled with the fragment of the south façade of the main building. The image is more illuminated than the others. You can see there the stone structure of the walls with some climbing plants. I tried to make the elaborated static composition more dynamic with diagonal shapes of the shadows.

Painting 7 shows the entrance gate in a similar way, that is from below. It refers to the much earlier sketch of the gate and unfinished painting of a park avenue with another version of the palace in the distance. The only element of the model here is the stone structure crowned with a metal grid presenting the family name. The night landscape with leafless trees and dead green ground may suggest winter season.

Despite their small sizes, it took relatively long to paint each image.

After the transfer of a projected sketch and application of the watercolour underpainting, a further process continues in oil technique. The first layer using the thinned medium is the stage of colour scheme exploration. The final effect is achieved through glazing and gentle veiling. The meticulous attention to the contour is important in preserving transferred details for some time. Later, I will organize them, sometimes weaken their effect or remove them altogether. The subtle, subdued palette does not specify the exact time of the day or night. In principle, most of the works are nocturnal scenes, although this is not conclusive. Such large amount of light at night can be observed only during the full moon. Eliminating unnecessary elements and giving objects the right look is a long-lasting process. I could continue it further, taking advantage of the gained experience. There was, however, the point at which I started considering whether to continue the above actions. My intention is to experience something new, which is why I produced the cycle of larger images in a different way.

- **Cycle II**

Works from the cycle II attempt at new experiments in how to plan my images. In this section, I resigned from illustrating or truthfully depicting the nature with the multitude of details. This does not mean, however, that I gave up the mood. Permanent void in the images enhances the impression of encircling (narrow angles, close-ups) and dementia (short brush strokes). There are no trace of a human being. Depictions of architecture and vegetation are replaced with simplified and unreal shapes. Abstract thinking emerging here

draws again on music, because there are many common terms for visual arts and music, including abstraction. Although I am not going to make visual transcription of sounds here, some previously gained experience undoubtedly facilitates the use of this ambiguous terminology.

Thus, a departure from the literal depictions is a key decision. It results in a bigger adherence to pure formal expression. I think that synthesis and understatement might leave a wider scope for reception without losing the connection with the main theme. Geometry and more diverse artistic measures appear. I try to break large surfaces with minute brush strokes. In his (still) realistic paintings Morbelli, who I already referred to, achieved a colourful play of light and shadow thanks to pointillism. In my works, such procedure makes the image built of few elements more intricate and enriched. However, certain sterility is characteristic and the method of building the colour is subordinated to a predetermined principle: the colour of a given area viewed from a small distance is the result of points (spots), which are subtle but which differ in temperature and colour value. You can name it *painting-analysis of colour*. The dialogue between the geometric simplifications and just mentioned "pulsation" of paints will be enriched by varied textures.

Paintings described below build up on the previous stage. As it was there, all images are based on the selection of frames from a 3-D model. However, compositions here are narrower, deliberately less obvious, sometimes subjected to small modifications. To present the new subject matters I could use the same terminology as in the first set, because the analogies are obvious. It is the way I worked and approached the form that is different. The realism of the image is not significant. What is more important is the mark, texture, colour and tone, surface and perspective, composition, statics and dynamics of forms.

Common features that connect all these works is the significant role of tonal modelling, some narrowing of the palette but, above all, the consistent application of various painting techniques. I use both a uniform-colour background and glazing, veiling as well as brushwork and knife textures both from the same paint or with marble dust. However, these do not occur evenly in all images. Different is also the structure and density of the painting material that build texture: from heavily diluted oil paint mixtures to thick relief uniform backgrounds, which were already applied at the stage of an acrylic underpainting. Sometimes the colour spots merge, losing the edges, in other places they are separated. It depends on, among others, the degree of the orderliness of work: a certain freedom or total control.

Daylight compositions dominate in this cycle, which is manifested by greater than previously, brilliance and sometimes saturation. Some colours and colour schemes appear in a few images. There are also new, not repeated elsewhere colour qualities.

What is also important is the similar complication of the form in all the works achieved by a similar amount of details. Should there be more elements, they will be subordinated to larger structures (e.g. areas of light and shadow). In summary: the principle is to preserve the consistency of the whole set of works and at the same time keep an optimal balance between the various formal activities within each of them.

Painting I (fig. 11) for long served as the guideline, the reference point for future images. Although the degree of abstraction here might be scant, it is an example of a completely different approach to the theme than in the series of smaller works. For me, its advantage lies in the simplicity and at the same time the subtle dynamics of shapes, the free application of colour marks in the green area and their saturation range.

Painting II (fig. 12) is the most obvious reference to the model and the first cycle of works. It presented a serious challenge to me how to implement the synthetic concept. It became a testing ground till the end and a stirring of actions to come in the subsequent canvases.

Painting III (fig. 13) is the most orderly and geometric example of this cycle. It is a combination of statics and dynamics, the open and closed composition, symmetry and asymmetry and finally: the complexity of pulsating colour points and delicate textures with extreme simplicity and clarity of shapes. There are also deliberate, geometric deformation of colour marks relating to light, which I use to deny the traditional rules of perspective.

Painting IV (fig. 14) is a very simple, although dynamic and open composition, consisting of several geometric forms. Similar in size, they mainly differ in tone among the dominant palette of whites, grays and beiges. Various textures and colour nuances enrich it. In the upper part of the canvas, a blue panel of the sky, absent in other works, appears. And yet it is here that I feel anxiety, some shortness of breath, which urges me to break out. Without success!

The last one, painting V (fig. 15), whose dark shapes of elements refer to composition 2, is in turn governed by some other principles. The composition is more closed thanks to the encircled light area in the middle. There is also a mysterious shape on the left side, which is a synthesis of the real object. Geometric forms of dark surfaces create a slight tension and the impression of some sequences transcending the picture, but they are not in a position to dominate the centre. The wealth of formal resources diversifies the image.

The first two works may seem to go half way in search for synthesis. In fact, their rendering of objects is more literal than in consecutive works. There is also slightly larger accumulation of shapes. The process of painting was the search for simplicity and clarity. Another problem appeared in following images, so it required seeking new solutions. Simplifications have been marked out at the outset.

## CONCLUSION

My doctoral dissertation with its intellectual reflections resulted in two cycles of paintings. The first one, following the initial objectives, illustrates a fictitious place. What is more, it aims at the best possible description of it through varied view perspectives. The collection could have been even more expanded. I believe, however, that at this point it is sufficient.

The second part is a complementary to the first one. Is also an important experiment in regard to my own artwork. It was possible thanks to conclusions reached and experience gained while working on the first cycle. It obviously drew on previously presented reality, but the content instead of being overbearing takes on new values. Due to a slightly different outlook, the cycle of paintings becomes more complex in the way it approaches the theme, perhaps heading towards a more mature, personal expression. I believe that duality that appeared in the course of work is only used to its good advantage.

For me, creativity is the eternal dissatisfaction, a pursuit of the ideal which somewhere inside my head begins to form and motivates for further action. I know that it is elusive, though in different ways I try to get closer to it. Writing my dissertation gave me an opportunity to thoroughly analyze my painting for the first time. Acknowledging new methods for creating the image was of great importance for me. At preparatory stage I attempted to investigate the impact of literary work by Edgar Allan Poe on various areas of art and incorporate my reflections and inspirations into painting. I have also gained some experience in working with digital media that I can use in the future. I am convinced that the undertaken theme have met high expectations and made it possible to go beyond my previous artistic expression in painting.

## LIST OF ILLUSTRATIONS

### SKETCHES, PROJECTS

1. *Board I* - sketches and preliminary designs
2. *Board II* - 2D designs (Corel Draw)
3. *Board III* -3D designs (SketchUp)

### PAINTING CYCLE I

4. *Painting 1*, oil on canvas, 40 x 80 cm, 2017
5. *Painting 2*, oil on canvas, 40 x 80 cm, 2017
6. *Painting 3*, oil on canvas, 40 x 80 cm, 2017
7. *Painting 4*, oil on canvas, 40 x 80 cm, 2017
8. *Painting 5*, oil on canvas, 40 x 80 cm, 2017
9. *Painting 6*, oil on canvas, 40 x 80 cm, 2017
10. *Painting 7*, oil on canvas, 40 x 80 cm, 2017

### PAINTING CYCLE II

11. *Painting I*, oil on canvas,80 x 160 cm, 2017
12. *Painting II*, oil on canvas,80 x 160 cm, 2017
13. *Painting III*, oil on canvas,80 x 160 cm, 2017
14. *Painting IV*, oil on canvas, 80 x 160 cm, 2017
15. *Painting V*, oil on canvas, 80 x 160 cm, 2017

DOKUMENTACJA  
FOTOGRAFICZNA



PHOTOGRAPHIC  
DOCUMENTATION



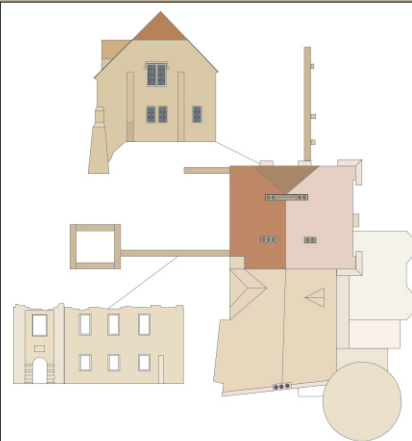
**SZKICE, PROJEKTY**

---

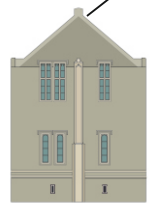
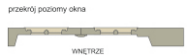
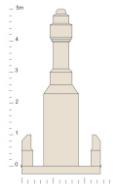
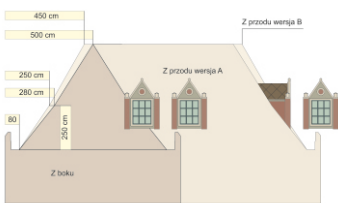
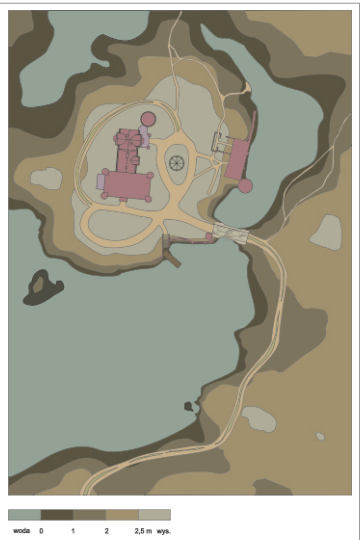
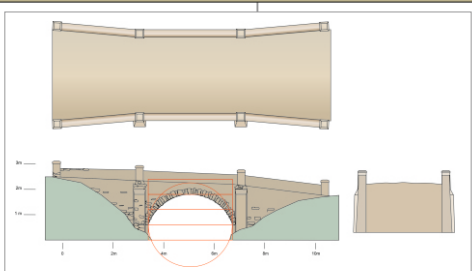
**SKETCHES, PROJECTS**



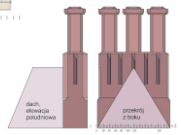
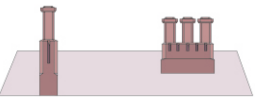
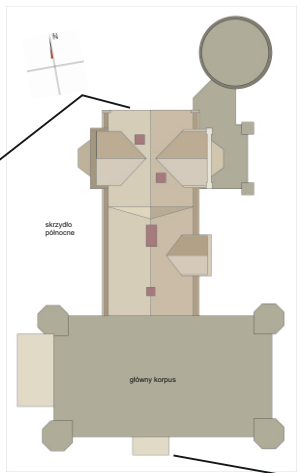




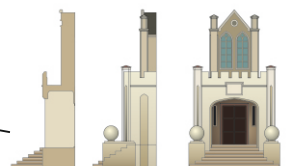
stare zabudowania



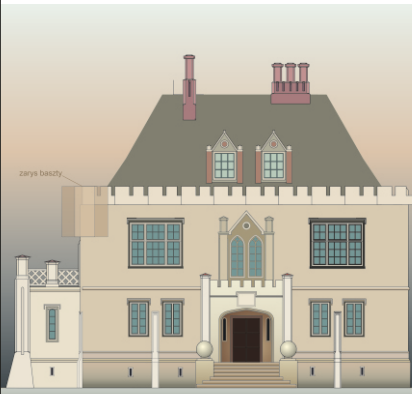
południowa elewacja



skrz. elewacja południowa



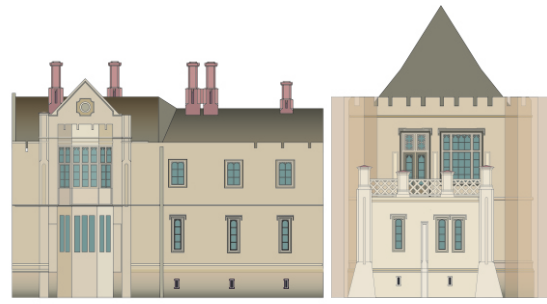
Główny budynek



korpus główny od południa



elewacja wschodnia



elewacja zachodnia



MALARSTWO - CYKL I

---

PAINTING - CYCLE I





























**MALARSTWO - CYKL II**

---

**PAINTING - CYCLE II**



