

RECENZJA

Rozprawy doktorskiej pt. „Grafika proceduralna jako model subiektywnych obrazów świata.”

mgr Ondreja Revický

(zrealizowanej pod opieką promotorską dr hab. Jadwigi Sawickiej, prof. UR.)

w związku z przewodem doktorskim wszczętym przez Radę Wydziału Sztuki UR w dniu 25.04.2019 r.

w dziedzinie sztuk plastycznych, w dyscyplinie sztuki piękne.

OPIS ROZPRAWY DOKTORSKIEJ I JEJ OCENA

Z dużym zaciekawieniem przeczytałam rozprawę doktorską pana Ondreja Revický „Grafika proceduralna jako model subiektywnych obrazów świata.”, która dotyczy obszarów bardzo bliskich mi i wielokrotnie analizowanych w mojej twórczości, gdzie istotny wpływ na kształt dzieła ma przypadek. Z fascynacją spoglądam na twórczość osób młodych włączających w obszar sztuki technologie cyfrowe, które nie tylko stanowią narzędzie do udoskonalania warsztatu artystycznego, ale przede wszystkim są czynnikiem modyfikującym postrzeganie świata. Dlatego najbardziej cenne wydają mi się filozoficzne refleksje Doktoranta, jego poszukiwanie formy i rozpoznawanie zmieniającej się rzeczywistości w nawiązaniu do przyspieszonego rozwoju mediów cyfrowych.

Badanie własnej twórczości w kontekście problematyki sztuki kodu wydaje się najważniejsze dla Pana Ondreja Revický. Wszelkie eksperymenty formalne poprzedzone są głęboką analizą nie tylko obszaru historycznego sztuki generatywnej, ale dotyczą również wyzwań z nią związanych: koncepcji, etyki oraz poszerzania granic wybranego medium, którym jest grafika. W moim odczuciu grafika jest tutaj pewnego rodzaju kotwicą, która przytrzymuje koncepcję pracy i w pewien sposób ją materializuje, bowiem wszystko odbywa się w specjalnie zaprojektowanym kodzie cyfrowym. Doktorant stworzył rodzaj platformy wyposażonej w silnik generujący obrazy, niejako rozbudowując graficzną matrycę czy też „rozciągając” jej możliwości w przestrzeni wirtualnej (metamatryca), gdzie najważniejsza stała się zmienność (wariantywność) cyfrowej „odbitki”. Ondrej Revický użył popularnego programu do modelowania i renderowania obrazów 3D – Blender, narzędzia o ogromnych możliwościach

teksturowania i symulowania materii. Na podstawie wielu prób udało mu się stworzyć teksturę (szum) wiernie oddającą charakter akwatinty sypanej przez szablon. Uzyskał charakterystyczny dla niej walor i miękkość.

Wygenerowany szum jest lokalnie modyfikowany (rozjaśniany i przyciemniany) i następnie progowany do czerni i bieli. W trakcie tego procesu jest wprowadzanych kilka zmian inspirowanych zachowaniem rastra w odbitkach graficznych, takich jak nierównomierne zasypanie i trawienie, wspomniane już wcześniej białe plamy oraz przypadkowe przetrawienia w najjaśniejszych obszarach. Szum jest dodatkowo wzbogacony wewnętrzną strukturą.¹

Powyższy opis zaczerpnięty z rozprawy doktorskiej wskazuje na sporą dbałość o szczegół w wirtualnym naśladowaniu warsztatu graficznego. Autor poświęca jeden z rozdziałów swojej pracy na analizę materii wizualnej, która w tradycyjnych technikach graficznych wynika z charakteru używanego narzędzia, natomiast w „pustym świecie cyfrowym” musi zostać od początku stworzona. Widać tu nie tylko upodobanie do tradycyjnych form graficznych, ale również duży szacunek do tego medium i jego bogactwa formy. Zatem pieczołowicie przygotowany raster pokrywa obraz „sceny” z kamery „wewnątrz” specjalnie przygotowanego programu. Owa „scena” zaprojektowana w programie Blender to czasem martwa natura, a czasem obiekt czy postać. Prac – scen jest sześć, każda z nich ma indywidualny tytuł (*Introspekcja, Korelacja, Listy Schrödingera, Teserakt H.C., Przyodzienie, Kto*), i listę pojęć, z którymi została skojarzona. Wiemy też, że są to nawiązania do osobistych przeżyć, choć Autor nie buduje opowieści wokół nich, pozostawiając interpretację odbiorcy. Jego (odbiorcy) rola jest tutaj kluczowa, gdyż ostatecznie praca przyjęła kształt instalacji interaktywnej, w której widz dotykając pustej płytki graficznej uruchamia mechanizm generujący różne odsłony pracy. Są to obrazy graficzne „odbitki cyfrowe” wyświetlające się na ekranie.

Ważnym i oryginalnym wątkiem w realizacji pana Revický jest figuratywność, która nieczęsto występuje w sztuce generatywnej. Podkreślana już wcześniej funkcja przypadku ma znaczący wpływ na kształt tego rodzaju realizacji, stąd pewnie u twórców obrazów proceduralnych przeważają prace abstrakcyjne. Mimo to Artysta budując kompozycję zdecydował się na figuratywność, gdzie „scena” zbudowana w programie Blender w kolejnych ujęciach nieznacznie się zmienia, obiekty ulegają niewielkim transformacjom, kamera jest ruchoma, również generowanie i „utrwalanie” wyjściowych obrazów jest przypadkowe. Autor rozprawy podkreśla pozytywny wpływ przypadku na własną twórczość, pisząc nieco humorystycznie:

¹ Ondřej Revický, *Grafika proceduralna jako model subiektywnych obrazów świata*, praca doktorska, Uniwersytet Rzeszowski, Rzeszów 2022

*Zdążyłem już się pogodzić z odkryciem, że przypadek jest często lepszym twórcą niż autor tego tekstu. Zachwyca pomysłowością, świeżością, odwagą, nie liczy się ze zdaniem innych. Całe szczęście, że przypadek nie odmawia kooperacji, wręcz przeciwnie, chętnie wchodzi we współpracę nawet bez pytania.*²

Istniało jednak ryzyko, że przypadek będzie zaburzać kompozycję i wpływać na czytelność obrazów figuratywnych, dlatego Autor pracy zdecydował się przyjąć bardziej konserwatywne podejście. Jego wybór obrazów graficznych o charakterze figuratywnym determinował sposób zdefiniowania stworzonego systemu, musiał on być w pewien sposób ograniczony (bliżej systemów zamkniętych). Dzięki temu wygenerowane grafiki są wyjątkowo zharmonizowane, niekiedy przypominają klatki z filmu rejestrującego pewien proces twórczy. Niewątpliwie też posiadają osobliwy urok, wygenerowany szum naśladujący akwatintę rozmywa cyfrową syntetyczność grafik nadając im indywidualny charakter.

Czytając rozważania Doktoranta bardzo często na myśl przychodził mi Wojciech Bruszewski, z którym kilka lat temu rozpoczynałam pracę na Wydziale Sztuk Pięknych w Toruniu. Bruszewski uwielbiał przypadek i hipertekst, często budował sytuacje, w których przypadkowe łączenia „tekstu” tworzyły zupełnie nowe znaczenia.³ Wykorzystywał możliwości komputerów do dokonywania randomowych wyborów, w ten sposób jak twierdził zakładał pułapki na „TO CO ISTNIEJE” wybijając nas z przyjętego systemu rozumowania.⁴ Szczególne podobieństwo do koncepcji tego wyjątkowego artysty odnajduję w projekcie „Parametryzacja”, którą pan Ondrej Revický stworzył we współpracy z Pawłem Bińczyckim.

*Praca prezentowała ścieżkę optymalizacji uzyskiwania punktów parametrycznych w systemie ewaluacyjnym szkolnictwa wyższego – tak, aby minimalnym nakładem pracy i kosztów, można było zdobyć znaczną ilość punktów.*⁵ – pisał autor rozprawy.

Autorzy projektu opracowali system, który generował przypadkowe kompozycje graficzne. Deestetyzacja i automatyzacja procesu tworzenia służyć miała „wyprodukowaniu” jak największej liczby prac, jak najmniejszym kosztem. Wykonano 4000 prac zamykających się w 400 cyklach, ich publikacja dawała ogromną ilość punktów. Projekt „Parametryzacja” rozbrajał uczelniany system ewaluacyjny, który często sprowadza twórczość do bezrefleksyjnych procesów zdobywania profitów i rywalizacji pomiędzy ośrodkami naukowymi. Praca powstała na wystawę „Krzycałem, a kiedy

² Jak wyżej

³ Między innymi w pracach: „Radio Ruiny Sztuki” czy „Sonety”

⁴ Wojciech Bruszewski, *Fenomeny percepcji*, Muzeum Miasta Łodzi, Łódź 2010

⁵ Ondrej Revický, *Grafika proceduralna jako model subiektywnych obrazów świata*, praca doktorska, Uniwersytet Rzeszowski, Rzeszów 2022

krzycałem, pękały rzeczy cenne...” w 2018 roku. Kuratorkami były Jadwiga Sawicka i Marta Wróblewska, a tematem bunt. Praca „Parametryzacja” była niewątpliwie buntem, ale nie tym otwartym, tytułowym, krzyzącym, ale sprzeciwem, który potrafi umiejętnie „majsterkować” w systemie punktując jego absurd. „Parametryzacja” pojawiła się jeszcze w dwóch odstępach, w Muzeum Sztuki Nowoczesnej Andy'ego Warhola w Medzilaborcach w Słowacji oraz w galerii Uniwersytetu Rzeszowskiego.

Twórczość Pana Revický w pewien sposób łączy tradycyjny świat sztuki warsztatowej – z silnym naciskiem na formę, z ulotnością i magią dynamicznych mediów cyfrowych. Przenoszenie tradycyjnych technik artystycznych w strefy digitalne nie jest niczym nowym, jest to proces trwający od wielu lat. Tutaj jednak znaczenie ma kilka elementów, które Doktorant uważa za filary swojej pracy: figurywność w sztuce generatywnej, wariantywność w grafice, autonomia twórcy vs. maszyna cyfrowa (przesunięcie ciężaru z tworzenia pracy w obszar projektowania procesu jej powstawania), naśladowanie (dobór odpowiednika materii wizualnej do formy dzieła) oraz przestrzeń tematyczna. Dopiero ich połączenie formułuje kształt całości, powstaje praca wielowątkowa, będąca wynikiem *interakcji starych i nowych mediów*. Ta wielowątkowość jest dużym atutem dzieła. We współczesnym świecie dynamicznie rozwijających się technologii zmienia się nie tylko forma sztuki, ale również sposób definiowania roli artysty i jego użyteczność. W moim odczuciu interdyscyplinarność osób tworzących pogłębia nie tylko komunikację ze światem, ale również wzbogaca jego opis.

„Bóg, los albo przypadek sprawił, że przyszło nam żyć w czasach przyśpieszonej technologicznej ewolucji, odważniejsi mogliby twierdzić, że nawet następnej rewolucji. Zmiany na różnych polach ludzkiej działalności następują w niejednorodnym tempie, ale jego akceleracja jest zauważalna wszędzie i nie można jej zaprzeczać.”⁶ – jest to zdanie rozwijające rozprawę doktorską. Zdanie, które zapowiada kierunek myślenia Doktoranta.

Istotny jest też fakt, że praca pana Revický to dzieło otwarte, zmienne. Jego kształt nie jest raz na zawsze ustalony, każde uruchomienie mechanizmu generującego grafiki wywoła nowy niepowtarzalny obraz. W ten sposób praca wciąż będzie trwać. Autor zaznacza, że istnieją oczywiście granice modyfikacji, które utrzymują obrazy w pewnym zbiorze podobieństwa, tak, by mogły tworzyć cykle, niemniej jednak kluczowym czynnikiem wpływającym na ich formę i tak pozostaje przypadek.

Warto też podkreślić wnikliwość Artysty w budowaniu koncepcji pracy. Czytając rozprawę nie miałam wątpliwości, że pan Revický porusza się bardzo pewnie w teorii sztuki generatywnej,

⁶ Jak wyżej

z łatwością operuje pojęciami, posiada również dużą umiejętność definiowania własnej sztuki. Praca jest znakomicie opracowana zarówno w warstwie praktycznej, co wielokrotnie podkreślałam, jak i teoretycznej. Tę część rozprawy również oceniam bardzo wysoko.

OGÓLNE INFORMACJE O DOKTORANCIE / OCENA DOROBKU ARTYSTYCZNEGO I DYDAKTYCZNEGO

Pan Ondrej Revický w trakcie studiów licencjackich w Słowacji na kierunku Wychowanie plastyczne i sztuka Wydziału Filozoficznego Uniwersytetu Preszowskiego wziął udział w wymianie w ramach programu Erasmus i spędził jeden semestr na Wydziale Sztuki Uniwersytetu Rzeszowskiego. Wtedy to podjął decyzję o kontynuacji studiów w Rzeszowie. Dyplom magisterski obronił w 2015 roku w Pracowni projektowej II prof. UR Wiesława Grzegorzcyka oraz w Pracowni grafiki warsztatowej III (wklęsłodruk) dr Pawła Bińczyckiego i dr Marcina Jachyma (Wydział sztuki UR). Magisterski dyplom artystyczny składał się z pracy projektowej „TEFAU” – opracowania modelu wycinanki aparatu otworkowego oraz dyplomu warsztatowego „Grafické listy”, który wykorzystywał technikę wklęsłodruku. „Grafické listy” w języku słowackim oznaczają odbitki czy też arkusze graficzne, tutaj autor użył dosłownego tłumaczenia „graficzne listy”, tworząc pewnego rodzaju żart, który stał się punktem wyjścia do koncepcji pracy. „Grafické listy” nawiązywały do popularnego w drugiej połowie XX wieku mail artu / communication art, sztuki konceptualnej opierającej się na wymianie, wówczas wykorzystującej pocztę jako medium komunikacji. Stworzone przez Ondreja Revický graficzne listy zostały rozesłane pocztą do jego znajomych, a następnie wróciły do autora po drodze zyskując dodatkowe znaki zapisujące ich drogę: pieczętki, znaczki, adresy. W tej realizacji można upatrywać zaczątków koncepcji pracy doktorskiej, która również opiera się formalnie na grafice warsztatowej, ale rozszerza jej znaczenie o przypadkową modyfikację formy w procesie komunikacji z odbiorcą. W założeniach pracy „Grafika proceduralna jako model subiektywnych obrazów świata”, której promotorką jest dr hab. Jadwiga Sawicka, prof. UR, Autor przeszedł w obszar cyfrowy łącząc swoje doświadczenie w dziedzinie grafiki warsztatowej – wklęsłodruku z umiejętnościami projektowania rozbudowanych modeli 3D w programie Blender.

W 2016 roku pan Ondrej Revický został zatrudniony jako asystent w Instytucie Sztuk Pięknych Uniwersytetu Rzeszowskiego (wcześniej Wydział Sztuki) w Zakładzie Grafiki Projektowej i Multimediów, gdzie prowadzi przedmioty związane z grafiką 2D i 3D oraz projektowaniem graficznym. Są to następujące zajęcia: Formy reklamowe, Grafika 3D, Media interaktywne, Komunikacja wizualna, Podstawy technologii cyfrowych, Projektowanie graficzne, Projektowanie 2D + 3D, Sztuka w przekazie reklamowym, Techniki prezentacji. Przez kilka lat organizował również

warsztaty Worldwide Pinhole Day, włączył się również w redakcję wydawanego na wydziale rocznika „Warstwy”, gdzie zajmuje się głównie oprawą graficzną i składem. W jego dorobku znajdują się liczne prestiżowe zbiorowe wystawy krajowe i zagraniczne. Warto wymienić chociażby udział w:

- 12. Międzynarodowym Biennale Miniatury Częstochowa, 2022
- The 7th Graphic Art Biennial of Sheklerland, Transylvanian Art Center, Sfântu Gheorge, Rumunia, 2022
- AIMPE 2021 Avagami International Miniature Print Exhibition 2021, Tokushima, Japonia, 2021
- International exlibris competition – 37 congress FISAE Prague, Czechy 2018
- Ex Digitalis salon 2017 – Międzynarodowym przeglądzie ekslibrisu cyfrowego, Centrum Sztuki Współczesnej Znaki Czasu w Toruniu, Toruń, 2017

Analizując dorobek pana Ondreja Revický można zauważyć dużą łatwość poruszania się pomiędzy mediami, umiejętność tworzenia form hybrydalnych, odpowiadających ciekawym założeniom konceptualnym. Artysta dobrze odnajduje się również w obszarze instalacji i form przestrzennych. Zrealizował też kilka instalacji świetlnych m.in. realizację „Ř” wraz z Michalem Falat prezentowaną na festiwalu „Světlo Valmez” w Czechach w 2019 czy też instalację zawierającą elementy generatywne „Pustka” w Przemyślu w ramach projektu interdyscyplinarnego w przestrzeni miejskiej „Centrum światów jest tutaj” w 2020 roku. W ostatnią z wymienionych autor włącza magię zmienności wynikającą z przypadku. Zakodowane kasetony świetlne symulować miały drażniące migotanie zepsutych zapłonników świetlówek, gdzie jeden z niewykorzystanych pinów płytki działał jak *antena odbierająca elektromagnetyczne tło bliskiego otoczenia*.⁷ W tej realizacji programowanie komputerowe wprowadza ożywienie i zmienność. Podobnie jak w części artystycznej pracy doktorskiej „komputer” jest warunkiem zaistnienia przypadku, ale, jak już wcześniej wspomniałam, artysta ma nad nim sporą kontrolę.

Umiejętne wykorzystanie technik cyfrowych w twórczości artystycznej zawsze wzbudza mój szacunek. Trudność polega na utrzymaniu właściwych proporcji, szczególnie w pracach, gdzie artyści oddają część swojej kontroli bądź to widzom, bądź maszynie cyfrowej. Pan Revický ma w tej materii duże wyczucie, bardzo umiejętnie włącza media cyfrowe w proces twórczy. Zachwyca również kultura plastyczna Doktoranta, dopracowanie szczegółów: materii, kompozycji. Nawet dokumentacja

⁷ Ondřej Revický, *Grafika proceduralna jako model subiektywnych obrazów świata*, praca doktorska, Uniwersytet Rzeszowski, Rzeszów 2022

pracy doktorskiej wykonana jest nadzwyczaj starannie, na wysokim poziomie edytorskim. Obcowanie z zaprojektowaną książką dokumentującą dorobek Doktoranta sprawiło mi dużą przyjemność.

KONKLUZJA

Po zapoznaniu się z rozprawą doktorską i dokumentacją pracy artystycznej, naukowej i organizacyjnej uważam, że Artysta podjął bardzo ciekawy projekt badawczy w obszarze sztuki generatywnej. Opracowując formę wykonał szereg doświadczeń, które ostatecznie doprowadziły do realizacji bardzo oryginalnego dzieła. Wyjątkowo cenne były również refleksje Doktoranta odnoszące się nie tylko do sztuki proceduralnej, ale przede wszystkim te związane z aktualnie zmieniającą się rzeczywistością w kontekście przyspieszonej ewolucji technologicznej. Dużym wyzwaniem było również zmierzenie się z figuratywnością w sztuce, w której dominują przedstawienia abstrakcyjne. Podjęta kooperacja z systemem cyfrowym ostatecznie dała nie tylko osobliwe dzieło, ale także zmieściła w sobie osobistą wypowiedź Autora wraz z emocjami, które jej towarzyszą. Mamy tu niewątpliwie do czynienia z artystą dojrzałym i świadomym. Czytając rozprawę, nie miałam wątpliwości, że pan Revický nie tylko pewnie porusza się w wybranej przez siebie dziedzinie, ale stara się rozszerzać jej możliwości, poszukując nowatorskich rozwiązań.

Biorąc pod uwagę powyższe wnioski z pełnym przekonaniem stwierdzam, że przedstawiona przez pana Ondreja Revický praca doktorska uzasadnia nadanie stopnia doktora w dziedzinie sztuki w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki.

Dorota Anlińska