

**Recenzja rozprawy doktorskiej Pana mgr Ondreja Revickiego: *Grafika proceduralna jako model subiektywnych obrazów świata*. Rozprawa zrealizowana pod opieką promotorki, Pani dr hab. Jadwigi Sawickiej, prof. UR.**

*„Właściwie uważam, że różnica pomiędzy złym i dobrym programistą zależy od tego, czy ważniejszy jest dla niego kod, czy struktury danych. Zły programista zwraca uwagę na kod. Dobry programista przejmuję się strukturami danych oraz ich wzajemnymi relacjami.”*

Te słowa autorstwa Linus’a Torvalds’a, fińskiego programisty znanego przede wszystkim ze stworzenia jądra Linuxa, przypominają nieco potoczną opinię o artystach-fotografach, dla których nie sprzęt (kod-narzędzie), a raczej parametry ekspozycji w postaci światła (bazy danych) są najistotniejszym atrybutem podczas rejestracji obrazów.

Dwie powyższe analogie – ta z obszaru informatyki i ta z fotografii - mogą mieć zastosowanie podczas oceny realizowanego przez Pana Revickiego przewodu doktorskiego. Można je bowiem uznać za właściwy kierunek, którym należy podążać w niniejszej recenzji, aby odnaleźć balans pomiędzy wybraną przez Doktoranta metodą technologiczną a osiągniętą dzięki temu wiarygodnością artystyczną.

### **Idea – forma – metoda**

Przygotowana do oceny dysertacja, którą Autor opatrzył tytułem: *Grafika proceduralna jako model subiektywnych obrazów świata*, składa się z kilku syntetycznie nazwanych rozdziałów stanowiących podstawę do właściwej identyfikacji zbioru realizacji w obrębie pracy doktorskiej. Każda z kolejnych części tekstu zawiera niezbędne ryciny i schematy – wizualne lub tekstowe fragmenty iteracji umożliwiające zrozumienie formalnych i teoretycznych założeń. W ramach pracy badawczej, Pan Ondrej Revický porusza się w dobrze znanych i bliskich Mu obszarach. W ciągu ostatnich lat praktyki artystycznej i pracy zawodowej, podczas prowadzonych badań Doktorant rozwijał, między innymi, dwa rodzaje kompetencji: w zakresie grafiki artystycznej (warsztatowej) oraz projektowania, w tym: programowania z wykorzystaniem narzędzi 2D i 3D.

Poza wstępem zawierającym pięć kluczowych założeń sformułowanych przez Doktoranta, fundamentalne podstawy całej pracy znajdują się w rozdziale zatytułowanym: *Grafika i proceduralność*. To właśnie tu podejmuje ciekawy dyskurs dotyczący zrozumiałych i niezrozumiałych aspektów, które mogą ujawnić się w pojęciu potencjału współcześnie generowanych matryc graficznych. Dzięki współczesnym narzędziom cyfrowym ta subdyscyplina działań wizualnych może rozwijać się dynamiczniej i w nie w pełni jasny sposób.

Paradygmaty znanych potocznie informacji na temat tradycji druku, w kontekście wartościowania dzieł graficznych, zmieniły się na przestrzeni lat, a każda innowacyjna metoda, tak jak jeszcze do niedawna obrazowanie cyfrowe za pomocą edytorów grafiki rastrowej, musiała wypracować i stopniowo ugruntowywać swoją pozycję. Procesy te działy się już w przeszłości, gdy techniki takie jak litografia czy offset, będące początkowo metodami *produkcyjnymi*, sukcesywnie zyskiwały szacunek, podobnie jak szlachetne techniki wypukło czy wklęsłodrukowe. Dla osób postrzegających grafikę jako klasyczną korelację pomiędzy matrycą a odbitką oraz ich fizycznym ekwiwalentem, idea zaproponowana przez Pana Ondreja Revickiego może wydawać się początkowo niełatwa do zaakceptowania. Mamy bowiem do czynienia z czymś, co sam Autor określa mianem *metamatrycy* jako generatora obrazów graficznych.

W tym samym rozdziale następuje konfrontacja założeń pracy doktorskiej z postawą przyjmowaną przez współczesnych artystów oraz teoretyków zajmujących się ww. medium. Istotne wydaje się odwołanie do słów Doroty Folgi-Januszewskiej o *podwójności formy i intencji*, które w przypadku procesualnie wygenerowanych matryc Revickiego mają bardziej złożone znaczenie. Mechanizm Jego prac został tak skompilowany, aby *matrycować* liczne warianty wynikające z kolejnych symulacji w obrębie wirtualnego środowiska.

Pierwszy człon wspomnianego dualizmu podlega przekształceniu i to w nim pojawia się stadium pośrednie, kiedy to *metamatryca* tworzy *matrycę*. W tym momencie należy przytoczyć opinię Grzegorza Banaszkiewicza, według którego anatomią matrycy jest to, aby miała formę kompletną, co w przypadku realizacji Ondreja nie jest już czymś jednoznacznym. *Metamatrycowe* środowisko, aby mogło zachowywać pierwotne idee zgodne z intencjami Autora, musi mieć niezbędną i skończoną, a więc *kompletną* strukturę. Następujący dopiero potem impuls inicjujący proces generatywny ujawnia wielopostaciowość obrazów graficznych nazwanych w dysertacji *populacją*. Może, że właśnie taki rozwój medium miał na myśli Sebastian Dudzik, podejmując dyskusję z Markiem Glinkowskim w tekście *Grafika jako narzędzie badawcze. Dwugłos o matrycy* zawierającym tezy o metodach jej transkodowania. W przywołanym powyżej tekście pojawia się definicja matrycy jako operatywnego narzędzia badawczego w użyciu artysty-badacza: „*Matryca powołuje szereg procesów, których część jest bezpośrednio zależna od technologii, ale wiele z nich składa się także na proces badawczy, poznawczy i twórczy, a inne budują cały wachlarz obserwacji, interpretacji i refleksji.*”

Niezwykle istotna w działaniach podjętych przez Doktoranta jest akceptacja zdarzeń i incydentów, które mają prawo wydarzyć się w trakcie procesu i z założenia są poza kontrolą jej twórcy. Dzięki takiemu mechanizmowi uzyskany obraz jest za każdym razem odmienny od poprzedniego, pomimo tego, że składa się z tych samych komponentów.

W grafice warsztatowej oraz jej wariantach rastrowych dąży się zazwyczaj do tego, aby matryca była w swojej istocie obiektem stałym lub tylko nieznacznie zmiennym. Natomiast *odbitki* w przypadku *metamatryc* są wariantywnym rezultatem procesu, w wyniku którego obligatoryjnie dochodzi do wygenerowania różnych lub równoległych odstępów. Uzyskana wersyjność ma zatem asymetryczną strukturę, w której liczba obrazów graficznych jest nieskończona, z czego każdy obraz z danej *populacji* jest wariantem, za każdym razem odmiennym i unikatowym. Morfizujące się w ten sposób obrazy pozyskane z *metamatryc* są w przekonaniu Autora ewolucją matrycy zależną, na swój sposób, od współczesnych uwarunkowań.

Przytoczone powyżej refleksje to zaledwie niewielki procent zagadnień poruszonych przez Doktoranta. W treści dysertacji zawarte są również sąsiadujące ze sobą opisy rozwiązań programistycznych oraz wątków mających charakter esencjonalnego przekroju opisującego specyfikę tradycyjnych technik graficznych. Ważne wydają się również precyzyjnie określone zależności wynikające z budowy cyfrowych i analogowych struktur i rastrów. Oczywiście, nie zabrakło również współczesnych przykładów prac z obszarów generowanych proceduralnie, argumentów klasyfikujących pozyskaną wiedzę, przykładów postaw i realizacji oraz możliwych tropów sugerujących potencjał sztucznej inteligencji...

Podsumowując, część teoretyczna pracy doktorskiej Pana Ondreja Revickiego stanowi niezwykle analityczny, obszerny i spójny wywód, którego wartość oceniam bardzo wysoko.

## **Dzieło – odbiór – refleksje**

Dzieło artystyczne przedstawione do oceny w formie dokumentacji składa się z kilku reprezentacji każdej wygenerowanej *populacji* (cyklu), które zostały wydrukowane metodą cyfrową oraz jednej instalacji mającej charakter interaktywny. Cechą wspólną wszystkich grafik jest wybrana w ramach procedury badawczej dyspozycja o specyficznej, ekspresyjnej strukturze. Jest ona wynikiem świadomych decyzji nawiązujących do tradycji poszukiwań technologicznych prowadzonych na Uniwersytecie Rzeszowskim przez prof. Włodzimierza Kotkowskiego oraz Jego następców. Niezależnie od zastosowanych w obrazach obiektach i ich symboliki, które Profesor Banaszkiwicz określa mianem *wizerunków rzeczy*, to graficzne materie mają istotny wpływ na odbiór dzieł poprzez napięcia światłocieniowe oraz rolę rastra, który je kształtuje. Każda z prac, niezależnie od prezentowanego wariantu, posiada precyzyjnie zdefiniowaną dominantę i jest estetycznie i kompozycyjnie wyrafinowana.

Mając świadomość, że pojemność *metamatrycy* może mieć nieograniczone możliwości, wybrane przez Autora kadry są kameralne i sprawiają, że widz skupia się na kluczowych obiektach.

Na intymność odbioru pracy może mieć również wpływ niewielki format druków ograniczony do skali 40 cm x 40 cm. Zabieg wydaje się jeszcze ciekawszy, gdy uwzględnimy fakt, że materiał wyjściowy ma parametry obrazu wektorowego, więc pozbawiony jest ograniczeń charakterystycznych dla plików rastrowych. Interesująca, ale również zastanawiająca może być decyzja dotycząca wyboru *nośnika* i sprowadzenie jego fizyczności w etapie końcowym do papierowego wydruku. Intencje takie rozumiem i akceptuję jako potrzebę konfrontacji z klasycznym, wytłoczonym wkłēłodrukowo obrazem, czyli takim, jaki na przykład praktykował profesor Kotkowski. W tym kontekście mam jedną, drobną wątpliwość, która dotyczy zasadności imitowania na krawędzi kadrów odcisku fasety, tak bardzo charakterystycznej dla technik metalowych. Poza wątpliwą wartością estetyczną nie pełni ona w moim przekonaniu dodatkowej funkcji, chociażby uprzestrzeniającej znajdujące się wewnątrz obiekty, czy kompozycję jako całość. Natomiast może przywoływać ambiwalentne wrażenia, że Autor chciał osiągnąć rodzaj substytutu lub też imitacji prawdziwego wkłēstego druku... Nieznaczny niedosyt odczuwam również w związku z brakiem opisu charakteru druku cyfrowego, jaki został użyty – chodzi o jego możliwości różnicowania struktury i zadruku. Specyfika taka może mieć znaczenie w sytuacji fizyczności odbitki z matrycy akwatintowej, która posiada całe spektrum reliefowej materii – zróżnicowanej tkanki przeniesionej na powierzchnię papieru. Znaczący w powyższym kontekście może być również rodzaj użytej farby, jej gęstość i transparentność. Może niepotrzebnie doszukuję się zamiennika odbitki, ale zakładam, że nie to było nadrzędnym przedmiotem badań Doktoranta. Wnioskuje, że Pan Ondrej Revický uwzględni w swoich kolejnych realizacjach możliwość poruszenia tego niezwykle ważnego dla grafiki artystycznej problemu, o ile w ogóle stwierdzi, że papier jest dla niego ważną lub docelową częścią transferu idei.

Zamykając wątek *transmisji* procesualnie wygenerowanych informacji do formy obrazów, pragnę zwrócić uwagę na niezwykle interesującą realizację pod tytułem *Stany* będącą multimedialną instalacją. W swoich podstawowych założeniach praca doskonale wyjaśnia efekt działania stworzonego przez Doktoranta generatywnego narzędzia, a dodatkowo pozwala na udział odbiorcy w procesie twórczym. Działanie wykorzystuje możliwość translokacji wirtualnej rzeczywistości do formy prezentowanej nie tylko jako rzut graficzny przy użyciu projektora, ale również każdego innego nośnika znanego z domeny publicznej lub stosowanego w użyciu prywatnym. Multimedialne nośniki, które są obecne na każdym kroku, kształtują neurofizjologiczne możliwości współczesnego człowieka w celu wypracowania odpowiednich umiejętności percepcji treści. Kinetyczność zaproponowana przez Pana Ondreja Revického odwołuje się do możliwości postrzegania Jego grafik jako syntezy obrazu ruchomego lub rzeźbiarskiego obiektu zaprezentowanego z każdej możliwej strony. Tak *nawigowany* odbiorca może zostać sprowokowany do stworzenia własnej narracji na bazie sekwencyjności wygenerowanych układów. Ciekawym zagadnieniem jest również umiejętność zaakceptowania efemeryczności wygenerowanych obrazów oraz pogodzenie się z ich bezpowrotną utratą w przypadku, gdy świadomie nie zostaną one zarejestrowane. Rzadko stosuje się tę zasadę, gdy artysta z pełnym przekonaniem decyduje

się nie utrwaląc rezultatów swojej pracy, ale najwidoczniej najcenniejszy w tym wypadku jest sam generator obrazów, czyli *metamaryca*.

Abstrahując od uwag dotyczących formalnej natury grafik Pana Ondreja Revického, są one niezwykle interesujące w odbiorze. Posiadają głębię, przestrzenność i intensywność budującą tajemniczy świat pozbawiony zbędnych i jednoznacznych dosłowności.

Doktorant nie zdecydował się na precyzyjne omówienie każdej serii. Nie wytłumaczył użytych figuracji oraz kryjących się za nimi znaczeń, do czego oczywiście miał pełne prawo. Posłużył się natomiast hasłami towarzyszącymi każdej *populacji*, podsuwając tym samym klucz dekodujący, który w pewien sposób odkrywa Jego intencje, a tym samym daje trop prowadzący do niewerbalnej komunikacji lub odkrycia osobistych znaczeń. Prace w kontekście opracowania tekstowego ujawniają niesamowitą postawę Pana Revického, która w nawiązaniu do technicznych zawłołości wynikających z treści dysertacji, w dziełach plastycznych charakteryzuje się emanacją pełną wrażliwości, a nawet czułości. Swoje doświadczenia zewnętrzne oraz mentalne napięcia rejestruje ciałem, które jest niczym sensoryczny radar centralizujący informacje. Diagnostując generatywnie bodźce, tworzy osobistą mapę, która przybiera formę szczerych, wizualnych egzemplifikacji. Są one raczej poklatkową rejestracją progresu w poszukiwaniach odpowiedzi, niż ostatecznymi twierdzeniami. Dotykają rozważań na temat paradoksu istnienia, akceptacji i zrozumienia własnego ciała, czy jego miejsca w wielowymiarowości świata. Są staraniami mogącymi przyczynić się do wyjaśnienia sensu egzystencji jednostki i jej duchowości odsłanianej w ceremonialnych rytuałach oraz relacyjnych zależnościach z innymi, bliskimi ludźmi. Dzięki temu jest to wypowiedź intymna i z całą pewnością autentyczna.

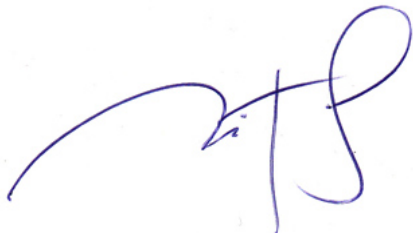
## Konkluzja

Pozostaję pod wrażeniem przygotowanej przez Pana Ondreja Revického pracy doktorskiej, części badawczej oraz jej efektów wpisujących się w wyzwania, którym obecnie próbują sprostać sztuki graficzne.

Profesor Grzegorz Hańderek, przy okazji 10. edycji Triennale Grafiki Polskiej stwierdził, że powinniśmy starać się szukać *najbardziej interesujących postaw i tendencji artystycznych w ramach tej dyscypliny oraz poszukiwać poszerzających jej obszar*. Jestem przekonany, że omawiana rozprawa jest takim właśnie pozytywnym przykładem. Empiryczna procesualność skoordynowana z refleksyjną introspekcją oraz eksploracją własnych zasobów uwarunkowała i jednocześnie ulokowała subiektywne formy wypowiedzi Revického w obszarze mieszczącym się na styku tradycji i dorobku grafiki artystycznej oraz generatywnych metod opisujących współczesny świat – gdzieś pomiędzy nauką a sztuką. Dostrzegam również ogromny potencjał w kontynuacji pracy Doktoranta oraz możliwych konfrontacji pomiędzy ludzką kreatywnością a sztuczną inteligencją, której decydującym ogniwem, w pewnym momencie, może być czynnik *ludzkiej duszy*.

W związku z powyższym, jak również na podstawie analizy przedstawionej rozprawy doktorskiej stwierdzam, że Doktorant dysponuje umiejętnościami, które pozwalają na konstruowanie spójnego i oryginalnego przekazu artystycznego. Przedstawiona realizacja doktorska stanowi interesujące rozwiązanie problemu naukowego, a kandydat wykazuje się wiedzą teoretyczną i tym samym spełnia wymagania określone w ustawie z dnia 14 marca 2003 r. o stopniach naukowych i tytule naukowym oraz o stopniach i tytule w zakresie sztuki. Jednoznacznie przychylam się do poparcia starań Pana mgr Ondreja Revického o nadanie stopnia doktora w dziedzinie sztuki, w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki.

dr hab. Marcin Białas, prof. ASP

A handwritten signature in blue ink, consisting of a series of fluid, connected strokes. The signature is stylized and appears to be the name of the author, Marcin Białas.