

dr hab. Piotr Welk
Akademia Sztuk Pięknych
w Warszawie



**Recenzja rozprawy doktorskiej
oraz dorobku artystycznego
pana mgr Jakuba Cikały
w związku z przewodem doktorskim
w dziedzinie sztuk plastycznych - sztuki piękne
wszczętym przez Wydział Artystyczny
Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach**

Pan Jakub Cikała urodził się w [REDAKTOWANE] Dyplom magisterski obronił na Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach w roku 2008, w Pracowni Multimediów u prof. Mariana Oslisło. Od 2008 roku jest zatrudniony w Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach, jako asystent w Pracowni Intermediów i Technik Cyfrowych.

Jak wynika z dołączonej dokumentacji, pan Jakub Cikała miał jedną wystawę indywidualną w 2016 p.t.: Slant light Jakub Cikała, która odbyła się w Galerii Korridor na Wydziale Sztuk Pięknych Uniwersytetu Ostrawskiego. Wielokrotnie uczestniczył w wystawach zbiorowych na terenie kraju i granicą w Niemczech, Chinach, Korei, Czechach, Portugalii i Białorusi.

Jest autorem kilku wdrożonych systemów informacji wizualnej między innymi:

- projekt systemu informacji wizualnej dla nowego terenu wokół nowego budynku Muzeum Śląskiego w Katowicach. Kompleksowy projekt graficzny i przestrzenny informacji kierunkowej na terenie nowego budynku Muzeum Śląskiego w Katowicach.
- projekt systemu informacji wizualnej dla budynku Galerii Katowickiej w Katowicach. Kompleksowy projekt graficzny i przestrzenny informacji kierunkowej na terenie budynku Galerii Katowickiej w Katowicach.
- projekt systemu informacji wizualnej biurowca ESTETYCZNA 4 w Tychach.
- projekt systemu informacji wizualnej trasy wycieczkowej po zabytkach Nikiszowca w Katowicach.

Projekt informacji wizualnej Muzeum Śląskiego został doceniony i otrzymał kilka nagród:

- iF Design Award 2017,
- European Design Award 2016! Brąz,
- Preisträger Joseph Binder Award 2016, Srebro,
- 2. edycja przeglądu Muzeum Widzialne, Najlepsze identyfikacje muzeów zrealizowane w latach 2014-2015, Kategoria identyfikacja wizualna, III nagroda,
- A+ Awards! 2016 - Finalista.

Na swoim koncie ma też projekty publikacji i identyfikacji wizualnej.

Był kuratorem kilku wystaw:

2014 „Światło i dźwięk” wystawa w ramach Nocy Muzeów, Muzeum Miejskie w Siemianowicach Śląskich,

2011 Pracownia intermediów i technik cyfrowych, ASP w Katowicach na wystawie Dialog z cyfrowym cieniem 6, Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu.

Prowadzi wykłady i warsztaty, głównie z zakresu wykorzystania nowoczesnych technologii w tworzeniu gier:

- wykład „Jak stworzyć własną grę komputerową“ w ramach V Chorzowskiego Festiwalu Nauki. Organizator festiwalu – Miasto Chorzów,
- opracowanie i przeprowadzenie warsztatów komiksu „Rysunek komiksowy od pomysłu do realizacji“ dla Bytomskiego Centrum Kultury,
- organizacja i prowadzenie warsztatów ”BETA TEST - podstawy projektowania mechaniki gier” w zakresie projektowania gier planszowych,
- prowadzenie kursu komputerowego pod nazwą “Wykorzystanie nowoczesnych technik komunikacji w biznesie z elementami grafiki komputerowej” w zakresie Adobe Flash. Realizowane przez ASP w Katowicach dla PRO COIG Sp. z o.o. Ośrodek szkolenia”

Studenci z Pracowni Intermediów i Technik Cyfrowych, w której jest asystentem odnoszą sukcesy na festiwalach i konkursach między innymi na II Międzynarodowym Triennale Mediów Cyfrowych w Radomiu.

Pan magister Jakub Cikała to osoba dobrze przygotowana warsztatowo, posiadająca odpowiednią wiedzę, a także znaczący dorobek artystyczny i projektowy, doświadczenie i sukcesy w pracy pedagogicznej.

Praca doktorska Pana Jakuba Cikały będąca przedmiotem tej recenzji, nosi tytuł „Augmented Reality Garden, pomost -możliwości ogrodu“. Przygotowana została pod kierunkiem dr. hab Dariusza Gajewskiego. Praca składa się z dwóch części, opisowej, w której doktorant próbuje zdefiniować pojęcie wirtualnej matrycy cyfrowej i praktycznej, którą stanowi seria generatywnych grafik wytworzonych za pomocą autorskiego oprogramowania.

Każdy twórca, zajmujący się grafiką artystyczną lub projektową wie, czym jest i jakie znaczenie ma matryca. Jest podstawową formą, służącą do powielania odbitek, rodzajem zapisu informacji.

Dla pana Jakuba Cikały wirtualna matryca cyfrowa jest czymś więcej. Dla niego cyfrowa forma jest nośnikiem informacji i jednocześnie informacją, sama może podlegać przetworzeniom i przekształceniom, być bezstratnie kopiowana. Autor wyróżnia, jako istotne, takie charakterystyczne cechy wirtualnej matrycy, jak: programowalność, interpretowalność, współistnienie, brak zależności od czasu i przestrzeni, skalowalność, interaktywność i tożsamość kopii. Jednocześnie ma świadomość, jak sam pisze, że:

„Stworzona przeze mnie lista atrybutów wirtualnej matrycy cyfrowej nie jest finalna. Zmieniające się i pojawiające się nowe technologie redefiniują powyższe

właściwości zmieniają lub zdezaktualizują ich warunki lub wprowadzą nowe. Z tego powodu próba finalnego zdefiniowania matrycy cyfrowej wydaje się być niemożliwa. Będzie miała ona zawsze charakter zbioru wartości brzegowych lub mikrodefinicji opisujących jej stan aktualny.“

Całość pracy opisowej jest bardzo logicznie skonstruowana i trafnie argumentowana, napisana technicznym ale przystępnym językiem. Postawione tezy najlepiej jednak uzasadnia część praktyczna, tytułowy „Augmented Reality Garden”. Budowanie ogrodu jest sztuką, trzeba znać wszystkie czynniki środowiskowe, teren, klimat, by odpowiednio dobrać rośliny. Podobnie w przypadku działań generatywnych. Kiedy używamy systemów zdarzeń losowych (w tym przypadku algorytm gry w życie), musimy mieć określoną wiedzę i doświadczenie, a dzięki nim, wizję efektu końcowego.

Augmented Reality Garden to aplikacja, lub może kilka systemów generujących proste płaskie lub przestrzenne formy geometryczne. Upływające dni wprowadzają drobne zmiany w cyfrowej strukturze tego „ogrodu” i powodują nieustanne, powolne zmiany formy wizualnej. Każdy dzień to rozwój lub obumieranie jakiegoś elementu, każdy jest inny, wypełnia inny fragment przestrzeni, innym kształtem. Nie są to kształty szczególnie wyszukane ale zaskakują, mimo pozornie niewielkich możliwości zmian. Całość ma w sobie jakiś ułamek z tego co mają realne ogrody.

Możliwość jest niezwykle ważnym pojęciem w przypadku tej pracy, oznacza możliwe rozwiązania, możliwości wizualnych przekształceń, wzrostu i obumierania, spoglądania w przeróżny sposób z bardzo różnych perspektyw. Autor prezentuje swoje prace, jako zatrzymane fazy rozwoju swojego ogrodu w formie drukowanej na bibule japońskiej i papierze. Sięga też po druk przestrzenny lub prezentuje je z wykorzystaniem okularów VR, czy rzeczywistości rozszerzonej (AR) i internetu. To wszystko są możliwości ogrodu - cechy wirtualnej matrycy cyfrowej zawartej w części opisowej.

Praca jest niezwykle interesująca pod względem artystycznym i merytorycznym. Spełnia wszystkie wymagania formalne, jest oryginalna i wartościowa.

Pracę tę jako całość oceniam bardzo wysoko.

Konkluzja.

Po zapoznaniu się z pracą doktorską i dorobkiem artystycznym pana mgr Jakuba Cikały wnioskuje przed szanowną Radą Wydziału Artystycznego ASP w Katowicach o nadanie mu tytułu doktora w dziedzinie sztuk plastycznych, w dyscyplinie artystycznej - sztuki piękne.

