

Recenzja dysertacji doktorskiej mgr. Jakuba Cikały: AUGMENTED REALITY GARDEN

Przestrzeń wirtualna jest rosnącym w siłę fenomenem cywilizacji technicznej, z którą łączy nas niezliczona ilość urządzeń, bez których nie potrafimy już wyobrazić sobie współczesnego życia. Jest nierozłączną częścią życia zawodowego i społecznego, przestrzenią służącą do szybkiego uzyskiwania informacji lub odwrotnie, do szybkich rozczarowań. Wpływa to na nasze podejmowanie decyzji, zachowanie i ustalanie priorytetów. Jest w stanie przyspieszyć i ułatwić komunikację, integrować grupy ludzi lub przeciwnie - podżegać do nienawiści. Może być podstawą gier twórczych, rozwijających naszą fantazję, może aktywować na przykład umiejętności mózgu dzieci w walce z chorobami nowotworowymi lub inaczej - pełnić rolę symulatorów bojowych, dzięki którym jesteśmy w stanie przenieść się na konkretne pole walki w centrum Syrii. Może stać się zarówno tymczasową wyspą wolności, jak i przestrzenią wojny cybernetycznej. Przestrzeń wirtualna wykorzystuje i rozwija naturalne zdolności naszego mózgu, które mogą być dla nas korzystne lub odwrotnie - niszczące, w zależności od tego, jaki obierze sobie cel. Nic dziwnego zatem, że wywołuje szereg pytań, zmuszając nas do poszukiwań odpowiedzi. Dziedziną, która jest ściśle związana z wirtualnością i która w perspektywie długoterminowej przyczynia się do jej poznania, jest bezsprzecznie sztuka wizualna. Wciąż rozwijające się technologie cyfrowe umożliwiają artystom nowe możliwości wyrazu, natomiast sztuka pełni rolę laboratorium dla sprawdzania zmysłu, funkcjonalności i limitów tych technologii, czym wspiera ich postęp.

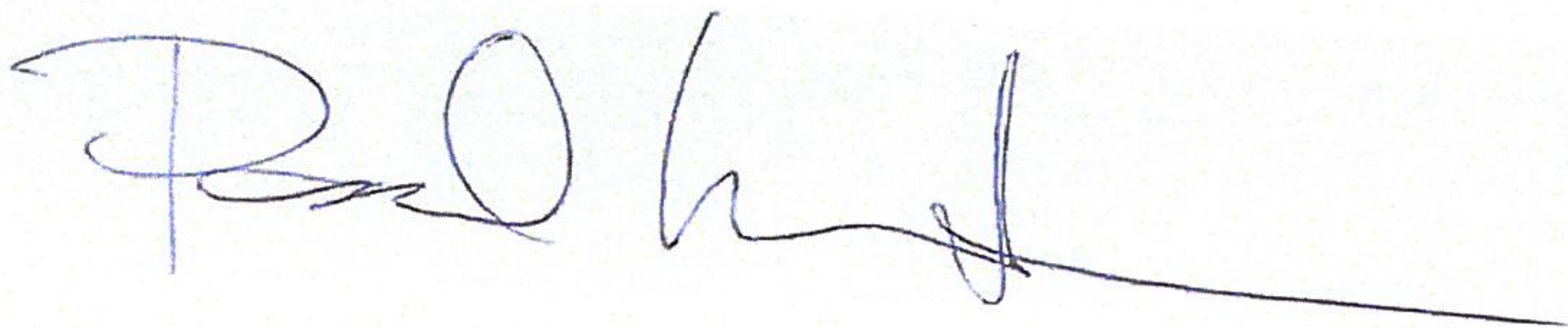
Granica między realnością a wirtualnością jest jednym z aktualnych tematów sztuki współczesnej i tematem dysertacji pana mgr. Jakuba Cikały, który pojmuje ją jako potencjalną przestrzeń dla twórczości graficznej. Na wstępie swoich rozważań stawia sobie podstawowe, modernistyczne pytanie, czy dzisiejszy artysta ma być aktywną częścią składową rewolucji technologicznej, czy przeciwnie działać w odwrotnym kierunku niż jej główny nurt, szukając alternatywnych możliwości tworzenia. Osobiście uważam, że jeżeli ten rozwój technologiczny nie zmierza do poniżania wolności osobistej człowieka, będąc jedynie instrumentem strategii dla zysku podmiotów z branży reklamowej i finansowej lub innej propagandy ideologicznej a sama sztuka nadal ma możliwość tworzenia na zasadach wolności, jestem zdecydowanie za. Myślę, że takie stanowisko przyjmuje w swojej pracy doktorskiej również mgr Jakub Cikała. Doktorant nie pojmuje obu rzeczywistości - realnej i wirtualnej, jako niemożliwych do połączenia przeciwieństw, ale jako pewien proces rozwoju obu kierunków, na końcu którego jest przestrzeń realna i przestrzeń wirtualna. Poprzez takie stanowisko określa tę granicę jako dynamiczną międzyprzestrzeń wzajemnego oddziaływania sił, która ma znaczący potencjał dla powstania nowych form sztuki.

Doktorant dzieli swój projekt na trzy zasadnicze części. Pierwsza część jego pracy jest czysto teoretyczna. Definiuje w niej kulturowe oraz naukowe punkty wyjścia oraz podstawowe pojęcia wirtualności. Uświadamia sobie powagę, ale także szerokie spektrum tematów, ingerujących do wielu obszarów ludzkiego poznania, dlatego wybiera wyważoną, przyjemną w lekturze formę, bez zagłębiania się w niepotrzebne szczegóły. Opiera się na podstawowych ideach i momentach w historii oraz we współczesności, które formowały i formują nasze poglądy na tę rzeczywistość. W drugiej części swojej dysertacji opisuje już konstrukcję, zasady i narzędzia

programowania matrycy wirtualnej - podstawowych kodów, które od zewnątrz modelują wygląd cyfrowego dzieła sztuki. Równocześnie dokumentuje wszystko, wykorzystując przykłady rozważań współczesnych, światowych twórców takich jak Marina Abramović, Olafur Eliasson czy Golan Levin, ale także własne artefakty artystyczne, ilustrujące zasady sztuki cyfrowej i pokazujące, że kwestie tej sztuki są palące. Zajmuje się możliwościami dekodowania - czytania dzieł cyfrowych. Uważa przy tym, że interaktywność, która jest nie tylko narzędziem wciągnięcia widza w proces powstającego dzieła, ale również możliwą drogą do jego zrozumienia, jest elementem ważnym. Jednocześnie stanowi podstawę ciągłej przemiany dzieła i jego relatywnie nieskończonej formy. W ramach swoich badań opracował specjalne oprogramowanie „ARGarden”, umożliwiające wprowadzanie zmian, integrację i zwiedzanie wirtualnej grafiki przestrzennej w rzeczywistości rozszerzonej. I tak dostajemy się do trzeciej, ostatniej części pracy doktorskiej pana Jakuba Cikały, która jest praktycznym efektem w formie „ogrodu wirtualnego”, złożonego z szeregu grafik przestrzennych w wersji drukowanej lub wirtualnej. Na podstawie zaprogramowanych, dwuwymiarowych grafik autorskich - plam graficznych, odczytanych przez proste urządzenia takie jak telefon komórkowy czy tablet, za pomocą oprogramowania „ARGarden” dochodzi do wzrostu przestrzennego tych grafik. Wzrost ten przypomina krystalizację i jest generowany za pomocą zasady matematycznej automatu komórkowego Johna Conwaya, rozwiniętej do trzeciego wymiaru. Wykorzystanie tej zasady uważam za niezwykle ciekawe. Sprawia, że praca Cikały to dzieło dynamiczne i jest dla mnie dowodem na ważne umiejętności autora, mianowicie rozpatrywanie wizualnego dzieła sztuki na podstawie większej ilości czynników niż tylko estetyczne. Abstrakcyjna, sztuczna forma wyrasta lub znika na zasadzie „przeżywania, umierania i rodzenia” komórek jak „most” między światem realnym a wirtualnym. Projekt „Bridge” uważam za kluczowe osiągnięcie dysertacji mgr. Jakuba Cikały. Transfer dzieła do rozszerzonej rzeczywistości wirtualnej, którą odbieramy za pomocą okularów „HTC vive”, przenosi nas do otoczenia, w którym trudno rozróżnić realne od wirtualnego. Jedyne wskaźnikami może być tylko fakt, że wirtualne otoczenie „rozpuszcza” nasze własne ciało i nie jesteśmy w stanie niczego dotknąć czy bezpośrednio, fizycznie zderzyć się z wytworzonym dziełem sztuki. Jeżeli zbliżamy się do wizualnie realnej kolizji z artefaktem wirtualnym, przechodzimy przez niego jak duch. Przestrzeń wirtualna jest cyfrowym magazynem zmysłowych i informacyjnych rzeczywistości wirtualnych odbieranych za pośrednictwem wzroku, które aktualizują się za pomocą interakcji z człowiekiem. Za pomocą krystalicznej linii umożliwia nam wypełnić przestrzeń wokół nas lub odwrotnie - rozdrobnić ją na pewne elementy całości, której ponowne dekodowanie może przypominać na przykład odczytywanie hebrajskich słów, które w przeszłości były tworzone wyłącznie ze spółgłosek a ich rozszyfrowanie uzależnione było od prawidłowego wstawienia samogłosek. Jak więc odczytywać dzieło końcowe Jakuba Cikały? Czy ma ono balansować wciąż jakby „pomiędzy”, na granicy świata realnego i wirtualnego lub może posiadać formę jednego z nich a być prezentowane w perspektywie tego drugiego? Myślę, że kluczem jest tutaj wybór kompozycji poszczególnych elementów, wybór przestrzeni i sposób ich instalacji. Efektem mogłaby być na przykład instalacja czarnych wydruków 3D w galerii „white cube”, podobna do instalacji austriackiej artystki Esther Stocker, która jednak w większym stopniu „rozpuszczałaby” granice namacalnej przestrzeni tak, że moglibyśmy doznawać wrażenia przestrzeni wirtualnej. Myślę, że zasadnicze jest bycie „wewnątrz” dzieła bez żadnego lub mając zaledwie minimalny dystans, dzieła oferującego wielość punktów widzenia, które w określonych warunkach za

pośrednictwem naturalnego widzenia obuocznego odbieramy jako rzeczywistość wirtualną. Abyśmy nie stracili gruntu pod nogami i nie zatracili się w nieskończoności wirtualnych snów, myślę, że istotne jest, by wciąż poddawać ocenie wyniki badań dotyczące naszej cielesności, jak zachęcała nas do tego w przeszłości na przykład fenomenologia.

Starannie przestudiowałem dysertację mgr. Jakuba Cikały, przygotowaną pod kierunkiem dr. hab. Dariusza Gajewskiego, oceniłem poziom artystyczny części praktycznej i wartość informacji w części teoretycznej, i muszę stwierdzić, że stanowi znaczące osiągnięcie w dziedzinie cyfrowej sztuki przestrzennej oraz sztuki graficznej, wykazuje wymagany poziom wiedzy teoretycznej doktoranta w zakresie sztuk pięknych a także potwierdza umiejętność samodzielnej pracy, od umiejętności programowania, przez myślenie koncepcyjne, po konsekwentną realizację samego dzieła. Dlatego z przyjemnością popieram, aby na podstawie przedłożonej dysertacji, panu magistrowi Jakubowi Cikalce nadać stopień doktora.



Doc. MgA. Pavel Korbička
Brno, dnia 03.11.2017