

Dr hab. Małgorzata Kręcka- Rozenkranz prof. ASP  
Dziedzina sztuki plastyczne, dyscyplina sztuki piękne  
Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku  
Wydział Rzeźby i Intermediów

Gdańsk, dnia 27. 10. 2018

Ocena dorobku artystycznego oraz rozprawy doktorskiej mgr Piotra Idziego pod tytułem „Formy e-tektoniczne – rzeźba w rzeczywistości poszerzonej” sporządzona w związku z przewodem doktorskim w dziedzinie sztuki plastyczne, w dyscyplinie sztuki piękne, wszczętym przez Radę Wydziału Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie.

Akademia Sztuk Pięknych w Krakowie, Wydział Rzeźby, pismem z dnia 27.02. 2017 roku poinformowała o powołaniu mnie przez Radę Wydziału Rzeźby na recenzenta rozprawy doktorskiej oraz oceny dorobku artystycznego mgr Piotra Idziego. Do zlecenia dołączono następujące dokumenty:

1. Rozprawa doktorska pt. „Formy e- tektoniczne – rzeźba w rzeczywistości poszerzonej”.
2. Dokumentacja artystycznej części pracy doktorskiej.
3. Dokumentacja dorobku artystycznego ( portfolio).
4. Życiorys i informacja o osiągnięciach artystycznych, dydaktycznych i organizacyjnych.
5. Sprawozdanie z opieki promotorskiej i opinia o pracy doktorskiej mgr Piotra Idziego sporządzona przez promotora dr hab. sztuki Józefa Wąsacza z Wydziału Architektury Politechniki Krakowskiej im. Tadeusza Kościuszki w Krakowie.

Mgr Piotr Idzi studiował na Wydziale Rzeźby ASP w Krakowie, w latach 2004- 2010. Dyplom uzyskał w pracowni profesora Józefa Murzyna. Równocześnie ukończył studium pedagogiczne. Od 2013 roku doktorant pracuje w pracowni rzeźby Zakładu Rysunku, Malarstwa i Rzeźby na Wydziale Architektury Politechniki Krakowskiej im. Tadeusza Kościuszki w Krakowie. Pracę dydaktyczną rozszerza o działalność powołanego z jego inicjatywy Studenckiego Koła Naukowego „ Rzeźba”, nad którym sprawuje opiekę merytoryczną. W latach 2013- 2015 studenci zrzeszeni w „ Rzeźbie” brali udział w uczelnianych sesjach kół naukowych Politechniki Krakowskiej, aktywności tej towarzyszyły publikacje. Zaangażowanie doktoranta zostało uhonorowane w 2014 roku dyplomem uznania za działalność na rzecz Koła Naukowego „ Rzeźba” przyznany przez Rektora Politechniki Krakowskiej.

Z dokumentacji dorobku artystycznego mgr Piotra Idziego wynika, że od ukończenia studiów uczestniczył w 10 wystawach zbiorowych, m.in. w: Berlinie, Warszawie, Monachium, Mugli ( Turcja), Krakowie. Doktorant wykazuje także aktywność w konkursach rzeźbiarskich oraz sympozjach:

2010- udział w międzynarodowym konkursie na pomnik ofiar holocaustu Atlantic City, USA  
2010- udział w indywidualnych warsztatach odlewniczych Kirti Mandir Studio, Glenbuck, Szkocja  
2012- udział w konkursie na projekt pomnika Armii Krajowej do przestrzeni Ogrodu Pamięci Narodowej na Bulwarze Czerwieńskim w Krakowie ( praca w zespole).  
2012- udział w III International Wood Symposium, Mugła w Turcji

Mgr Piotr Idzi ma w swoim dorobku artystycznym 4 wystawy indywidualne :

2013- Galeria „Kotłownia”, Kraków  
2016- „ Tektonika / e- tektonika”, MŻK, Kraków  
2016- „ Wieliczka 2016- Artefakty 2.0”,CSW Solvay, Kraków  
2017- „ Kopiuj- Wklej”, Galeria BB, Kraków

Działalność twórcza mgr Piotra Idziego, z którą miałam przyjemność zapoznać się na podstawie portfolio, została przez autora podzielona na dwa etapy zawierające się w latach 2010-2013 oraz 2014- 2016. Pierwszy z nich jest poszukiwaniem własnego języka kreacji, związanym z deformacją, przerysowaniem, ale także już z początkiem penetrowania środowiska cyfrowego. Od 2014 roku skupienie uwagi doktoranta na możliwościach programów komputerowych i szczególnie rodzaju dialogu z maszyną staje się priorytetowe. W 2016 roku powstają prace eksponowane w Muzeum Żup Krakowskich pod wspólną nazwą „ Tektonika / e-tektonika”. Oprócz wydrukowanych przestrzennie obiektów autor wprowadza na ściany projekcję kształtów za pomocą rzutnika. W projekcję wpisują się uczestnicy, których obecność powoduje dodatkowe zaginanie się rzutowanej siatki. W specyficzny sposób ich ciała zostały „ przypięte” do tła za sprawą wyświetlonego obrazu. Użyte wówczas przez autora po raz pierwszy sformułowanie „ e-tektony” oraz skonfrontowanie go z tektoniką wyraźnie wyznaczyło dalszy kierunek artystycznych badań rzeźbiarza. Odtąd zaczyna się eksperyment artystyczny, który trwa do dziś, „ cyfrowa” przygoda z obiektem modelowanym w przestrzeni programu 3D, materializowanym za sprawą drukarki addytywnej. Sam autor określa ten proces jako obserwację przenikania dwóch rzeczywistości. W komentarzu do indywidualnej wystawy „ Artefakty 2.0”, która odbyła się w CSW Solvay, w Krakowie (2016 r), autor pisze:

„...prace powstały na styku dwóch światów- wirtualnego i realnego. Oba obszary wzajemnie przenikają się- ich granice stają się płynne. ... Jestem ciekaw, jak wirtualny obraz przestrzenny, widoczny na ekranie komputera, materializuje się w naszej rzeczywistości. To, co widzimy na wyświetlaczu staje się częścią naszego świata- nie za pomocą światła cyfrowego rzutnika czy ekranu komputera, ale fizycznie, z całym swym zapleczem, chropowatością, ciepłotą, fizycznością... Staram się relacjonować przebieg tego zjawiska, przyglądając się światu, którego realność przestała być oczywista”. Ten osobisty komentarz można z pewnością uznać za nadal aktualne credo artystyczne doktoranta. Badanie płynności granicy offline i online doprowadza z czasem do włączenia AR ( augmented reality) do projektu artystycznego, jako rzeczywistości reprogramującej realność i będącej niejako wartością dodaną.

Mgr Piotr Idzi jako oryginalne dokonanie artystyczne będące podstawą do ubiegania się o nadanie stopnia doktora sztuki przedstawił dzieło składające się z części artystycznej oraz części teoretycznej o tym samym tytule: „ Formy e-tektoniczne – rzeźba w rzeczywistości poszerzonej”, przygotowane pod opieką dr hab. sztuki Józefa Wąsacza z Zakładu Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, Wydz. Architektury Politechniki Krakowskiej im. T. Kościuszki w Krakowie. W części teoretycznej autor przybliży skondensowaną historię modelowania 3D, analizuje stanowiska współczesnych twórców wobec narzędzi cyfrowych. Odnosi się także do autorskiego pojęcia „ e-tektoniki”, wskazującego na materializację obiektu zaistniałego uprzednio w zapisie

elektronicznym. Doktorant przeprowadza wnikliwą analizę własnych wniosków, które są wynikiem obserwacji opisanego procesu, dzieląc się z czytelnikiem szeregiem istotnych refleksji. Zwraca uwagę na specyficzne cechy pracy w materii cyfrowej, których doświadczył w trakcie szeregu eksperymentów twórczych. Jako istotne zapisuje: transfer form przestrzennych, szybki czas generowania obiektów, uzyskiwanie niezliczonej ilości powtórzeń, dostępność nieograniczonej liczby skanów 3D „gotowych do użycia”, dokonywanie modyfikacji z możliwością natychmiastowej odwracalności. Jako cechy szczególnie istotne wymienia autor również możliwość wniknięcia do wnętrza rzeźby. Jest to ważne także z czysto technicznego punktu widzenia. Pozwala na przykład, na natychmiastowe, precyzyjne określenie grubości ścian opisanego obiektu. Cytując Bruce'a Beasley'a, amerykańskiego rzeźbiarza, mgr Piotr Idzi podkreśla ważkość otwarcia się na dialog z urządzeniami technicznymi, podczas którego program komputerowy jest w stanie formatować ludzkie myślenie. Programy bowiem dają możliwość przekraczania barier czysto fizycznych, a co za tym idzie, barier wyobraźni, w których wzrastamy wobec doświadczeń realnego świata. Bliski autorowi jest pogląd Beasley'a, że w zetknięciu z rzeczywistością cyfrową reakcja na „propozycję” maszyny pozwala poszerzyć własne zasoby intelektualne zawężone przez nawyki. Artysta- video Woody Vasulka uważał wręcz, że ów „dialog z maszyną”, będący składową procesu twórczego posługującego się współczesnymi mediami, powoduje, że maszyna jest raczej partnerem artysty niż bezwolnym wykonawcą.

Dzieło artystyczne doktoranta składa się z sześciu obiektów zrealizowanych na przełomie 2017 i 2018 roku. Zostały one wygenerowane w programie 3D a następnie wydrukowane przy pomocy drukarki przestrzennej. Autor stosuje druk addytywny używając filamentu PLA (polilaktyd), którego bezbarwna postać jest materiałem całkowicie biodegradowalnym i bezpiecznym dla środowiska, i jako taki znajduje szerokie zastosowanie technologiczne, także w medycynie. Prezentowane przez mgr Piotra Idziego obiekty są swobodną kompilacją pochodzących ze stron internetowych skanów 3D. W kolażach artysta łączy ze sobą fragmenty przedmiotów, maszyn czy części ciała. Ze zgromadzonej bazy kształtów komponuje przestrzenie konstruując obiekty zgodnie z wyobraźnią pobudzoną składowymi konstruktów. Rozważania formalne autora rozgrywają się wyłącznie w sferze abstrakcji. W interesujący sposób angażują postrzeganie rytmu, proporcji, masy czy napięcia. Materiał nadaje obiektom szczególnej szlachetności poprzez metaliczną połyskliwość, nawarstwienie i surowość „spawów”. Celowo obnażony proces tkania materii dzieje się w czasie... Autor przetwarza, zagęszcza siatkę badając graniczną wydruku. Akceptuje błędy, odrzuca, pozostawia... Twórczość to przecież w rzeczy samej ustawiczne podejmowanie decyzji w świecie rozszerzonej intuicji artysty.

Opisanym obiektom towarzyszy wirtualny „e-tekton 7” prezentowany na ekranie smartfona. Percepcja rzeźby może się odbywać wyłącznie za pośrednictwem ekranu, który towarzysząc wędrowni odbiorcy wokół obiektu pozwala dostrzec kolejne jego profile. Połączenie realności z wklejonym fragmentem rzeczywistości cyfrowej tworzy prezentację w rzeczywistości rozszerzonej. AR (augmented reality) umieszcza obiekt wirtualny w konkretnym kontekście, oscyluje pomiędzy offlinem a onlinem i stanowi połączenie między światem realnym a wirtualnym (VR, virtual reality). Ponadto warunkiem zaistnienia rzeczywistości rozszerzonej jest jej trójwymiarowość i interaktywność w czasie rzeczywistym. Technika ta wykorzystuje najczęściej obraz z kamery nakładając na niego grafikę 3D. AR może być intensyfikowana przez dźwięk czy zapach. Stosowana dosyć powszechnie w medycynie, edukacji czy marketingu „zagęszcza” świat o dodatkowy element. To przenikanie rzeczywistości Ewa Wójtowicz\* nazywa przeprogramowaniem świata. Obiekt dzieje się, ale nie istnieje realnie, podmiot percepcyjny jest zaproszony do uczestnictwa poprzez ekran w skonstruowanej przez artystę przestrzeni.

Działania mgr Piotra Idziego wpisują się w dyskurs dotyczący wielości i miksowania różnych rzeczywistości, cyrkulacji pomiędzy nimi, domniemanej fizyczności przedmiotu, „nawigacyjności” kultury i interakcyjności sztuki. Autor pisze: „Nie pytam zatem, czy forma przestrzenna pozbawiona materiału jest rzeźbą, lecz czy jako trójwymiarowa forma otwiera



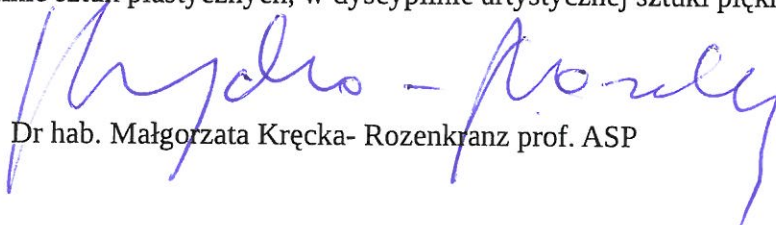
odbiorcę na kolejne warstwy rzeczywistości. Czy jest zaproszeniem do dialogu? Dokładniej zaś, czy rzeźba cyfrowa zawiera inny, nieznanym do tej pory, potencjał interpretacyjny”.

Niewątpliwie rodzi się tu refleksja na temat materializacji i dematerializacji obiektów zaprojektowanych cyfrowo oraz symultaniczności przestrzeni VR i AR. Problematyka ta była przedmiotem działań Arama Bartholla, jednego z protoplastów sztuki postinternetowej. W „Map 2006-2013” umieścił on obiekt przypominający „pinezkę” z Googlemap w realnej przestrzeni kilku miejsc na świecie ( m.in. berlińskiej Gubener Strasse). Ewa Wójtowicz\* pisze: „...w tym wypadku przeniknięcie do rzeczywistości wirtualnego symbolu pod postacią realnego obiektu wskazuje na istnienie równoległego świata informacji, w którym nie tylko szukamy wskazówek, ale sami jesteśmy częścią tego informacyjnego systemu”

Mgr Piotr Idzi wprowadza dwa, kontekstualnie czytelne, obiegi. Znaczenia przestrzennych rzeźb drukowanych piętrzą się w świadomości odbiorcy, przechodzą różne stadia: gromadzenie skanów 3D, budowanie modelu wirtualnego, powstawanie wydruku, przeprowadzanie obiektu do rzeczywistości rozszerzonej. Ekran smartfona decyduje o istnieniu jednego z obiektów. Wystarczy kliknięcie, aby zniknął. Ekran sankcjonuje więc znaczenie wydarzenia. Doktorant nie ucieka od trudnych pytań o kondycję współczesnego świata, kondycję sztuki i artysty. Podejmuje próby zaadaptowania współczesnych mediów do poszerzenia możliwości dialogu z odbiorcą, robi to w sposób przekonujący i odpowiedzialny. Obok przesłania o charakterze egzystencjalnym trudno nie zauważyć istoty badań doktoranta w sferze czysto technologicznej. Artysta porusza się bardzo sprawnie w zakresie programów 3D, kilkuletnie eksperymenty w tej dziedzinie sprawiają, że doktorant stał się wysokiej klasy specjalistą. Przytoczę opinię promotora dr hab. Józefa Wąsacza: „ Na szczególną uwagę zasługują zdobyte w czasie realizacji doktoratu wiedza i umiejętności operowania programami i urządzeniami technologii 3D. Obsługa skanera, znajomość programów, umiejętność sterowania drukiem w kontekście miejsca zatrudnienia czynią z doktoranta eksperta”.

Trudno się z tą opinią nie zgodzić. Z przyjemnością zapoznałam się zarówno z częścią teoretyczną dzieła doktorskiego, jego częścią artystyczną oraz dorobkiem twórczym doktoranta. Każdy z tych elementów oceniam wysoko, dostrzegając konsekwencję i kreatywność w mierzeniu się ze współczesnymi wyzwaniem technologii cyfrowej wobec hybrydycznej rzeczywistości.

Niniejszym stwierdzam, że przedstawiona rozprawa doktorska spełnia warunki określony w art. 13 ust. 1 ustawy o stopniach i tytule naukowym oraz o stopniach i tytule naukowym w zakresie sztuki, stawiany kandydatom ubiegającym się o uzyskanie stopnia doktora sztuki. Jest to dzieło w pełni oryginalne a kandydat wykazał umiejętność samodzielnego prowadzenia pracy naukowej i artystycznej. W związku z powyższym w pełni popieram nadanie stopnia doktora sztuki mgr Piotrowi Idziemu w dziedzinie sztuk plastycznych, w dyscyplinie artystycznej sztuki piękne.



Dr hab. Małgorzata Kręcka- Rozenkranz prof. ASP