

Uniwersytet Rzeszowski
Kolegium Nauk Humanistycznych
Instytut Sztuk Pięknych
Rzeszów 2022

Promotorka: dr hab. Jadwiga Sawicka, prof. UR

Ondrej Revický

Grafika proceduralna jako model subiektywnych obrazów świata

Skrócony opis pracy doktorskiej (streszczenie)

Praca doktorska pt. *Grafika proceduralna jako model subiektywnych obrazów świata* opiera się na pięciu filarach – pięciu tematach, które naturalnie uformowały jej kształt oraz wyznaczały kierunek podczas jej powstawania.

Pierwszym podjętym tematem jest figuratywność w sztuce generatywnej. Większość prac generatywnych ma charakter abstrakcyjny albo dąży do syntetycznej uproszczonej formy. W dużej mierze jest to konsekwencja stosowanych narzędzi, ale też pewnej konwencji. Pytania, które sobie zadawałem, brzmiały: czy można tworzyć generatywne kompozycje, które formalnie nie będą wskazywały na sposób powstania? Czy jest możliwe stworzenie generatora prac, które będą nie do odróżnienia od tych tworzonych w tradycyjny sposób? Albo odwrotnie: jak techniki generatywne mogą wzbogacić klasyczny warsztat?

Drugim tematem jest wariantywność w grafice. Przy odbijaniu grafik z tradycyjnej matrycy występują drobne przypadkowe zmiany między pojedynczymi odbitkami. Ta unikalność, ale także twórczy potencjał sposobu wycierania, nakładania farby, miejscowego wcierania innego koloru, albo stosowania wielu modularnych matryc, skłoniła mnie do rozważań nad ich wpływem, nie tylko na formalną, ale także znaczeniową warstwę dzieła sztuki. Pojawiły się pytania: jak wprowadzić do cyfrowych prac zmienność przy kolejnych „odbitkach”? Jak duże zmiany, np. kompozycyjne, można wprowadzać by praca była dalej „tą samą pracą”? Jaki jest stosunek takiej odbitki do matrycy i do innych prac? Czy można tę zmienność wykorzystać w sposób znaczeniowy?

Trzecim tematem jest sam generatywny albo też proceduralny proces twórczy. Dotyczy on zarówno technologicznej strony działań, jak i zmiany podejścia do procesu twórczego. Zastanawiałem się: jak wybrać i przygotować środowisko do tworzenia prac? Jaką część autonomii jestem gotowy oddać stworzonemu mechanizmowi twórczemu? Jaki wpływ na wynik będzie miało przesunięcie ciężaru z tworzenia pracy na projektowanie procesu jej powstawania? Jak projektować złożone generatywne struktury, aby utrzymać ich potencjał w pewnych ramach? Jak mogę wykorzystać przypadek w tworzeniu prac?

Kolejnym, czwartym tematem jest naśladowanie. Szukanie i tworzenie materii wizualnej dla formy dzieła. Pytałem: czy sztuka cyfrowa ma swoją materię wizualną? Jaka jest relacja zastosowanych narzędzi do wyglądu prac graficznych? Czy to konieczne, aby w sztuce cyfrowej naśladować formy niecyfrowe? Czy można stworzyć generatywny odpowiednik konkretnych technik warsztatowych?

Piątym i ostatnim filarem pracy jest przestrzeń tematyczna tworząca bazę dla wcześniej wymienionych zagadnień, łącząca je i pozwalająca wprowadzać w prace osobiste treści. Jeśli wcześniej omawiane filary dotyczą głównie sposobu powstawania grafik oraz ich formy, to na tej płaszczyźnie łączę dzieła z otaczającą nas rzeczywistością, a bardziej dokładnie ze sposobem odbierania tej rzeczywistości. Dotykam tematu tworzenia subiektywnych obrazów świata, które są zabarwione emocjami, doświadczeniami oraz ograniczeniami percepcyjnymi.

Przedstawione zagadnienia są zgłębiane w pracy teoretycznej składającej się z sześciu rozdziałów oraz dokumentacji części artystycznej.

Wstęp zarysowuje szerszy kontekst dla podjętego tematu oraz przedstawia główne założenia rozprawy doktorskiej. W pierwszej części rozdziału zatytułowanego *Grafika i proceduralność* znajdują się rozważania nad istotą grafiki i matrycy. Wprowadzone jest pojęcie *metamatrycy* oraz wytłumaczona jest jego specyfika i znaczenie w stworzonym cyklu prac. Druga część rozdziału poświęcona jest zagadnieniu proceduralności. Na przykładzie tworzenia proceduralnych tekstur przedstawia główne zalety tego podejścia, przywołuje przykłady wykorzystywania jak i tłumaczy jego znaczenie w budowaniu struktury metamatrycy. Trzeci rozdział – *Ujęcia* – osadza zjawisko wariantywności w kontekście kulturowym i historycznym, odwołując się do nowych mediów, tłumaczy przejście od stałości do zmienności oraz wyjaśnia potrzebę stosowania pojęcia *populacja* zamiast *nakład* w opisach pracy artystycznej. Kolejny rozdział – *Przypadkiem* – przedstawia rolę przypadku jako istotnego elementu w procesie kreatywnym, pokazuje jak randomizacja jest wprowadzana do struktury metamatrycy oraz pokrótce opisuje funkcje wykorzystywane do tworzenia wartości losowych. W części *Materia i brak materii* wyjaśnione jest pojęcie materii wizualnej stosowane w rozprawie, z naciskiem na jej cyfrową postać. Rozdział dotyka także problemu naśladowania w sztuce i grafice. Piąty rozdział, który niesie tytuł *Ziarno*, tłumaczy sposób tworzenia ziarna wykorzystanego w cyklu, omawia rastrowanie obrazu w środowisku programu Blender i techniczne zagadnienia z tym związane oraz przedstawia inspiracje jak i źródła tego procesu. Ostatni rozdział głównej części teoretycznej – *Subiektywne obrazy* – opisuje koncepcje treści prezentowanego cyklu, porusza problem subiektywności postrzegania świata oraz proponuje wskazówki do samodzielnej interpretacji cyklu prac. Dokumentacja pracy artystycznej przedstawia cztery ujęcia z populacji grafik stworzonej za pomocą metamatrycy oraz zdjęcia instalacji interaktywnej.

Cześć artystyczna zawiera sześć prac, które ze względu na charakter i ideę dzieła nie można zaprezentować w całości. Przedstawiony jest wycinek ujęć z populacji – przestrzeni możliwych rozwiązań. Prace są wydrukowane drukiem pigmentowym na papierze graficznym. Na cykl składają się grafiki: *Introspekcja*, *Korelacja*, *Listy Schrödingera*, *Teserakt H.C.*, *Przyodzienienie* oraz *Kto*. Dodatkowym elementem zestawu jest praca *Stany* – interaktywna instalacja – pokazująca potencjał metamatrycy oraz pozwalająca odbiorcy uczestniczyć w procesie tworzenia grafik.