

dr hab. Jakub Wróblewski, prof. ASP
Akademia Sztuk Pięknych w Warszawie
Pracownia 3D i Zdarzeń Wirtualnych II
Wydział Sztuki Mediów

Recenzja pracy doktorskiej autorstwa Macieja Cyryla Gniadego pt. *“HOLOAGORA. XR dla wszystkich - otwarte wirtualne obszary ekspozycji i partycypacji w świecie sztuki”*; przygotowana pod kierunkiem promotora dr hab. Grzegorza Bilińskiego, prof. ASP, w związku z przewodem wszczętym na ASP im. Jana Matejki w Krakowie.

Analiza dorobku artystycznego i pedagogicznego

Mgr Maciej Gniady jest twórcą znanym w środowisku osób artystycznych zajmujących się działaniami opartymi na rzeczywistości rozszerzonej, wirtualnej i mieszanej. Dla właściwego określenia charakteru jego twórczości istotne jest pochylenie się nad jego pracą magisterską *“Słoń”*¹ powstałą w pracowni Archisfery (związanej z Wydziałem Intermediów ASP w Krakowie). Projekt jest interesującym przypadkiem, w którym artysta wykracza ponad standardowo wykorzystywany system narzędzi tworząc autorskie i interaktywne środowisko. W realizacji Gniady analizował zagadnienia historii XR, sztucznej, wirtualnej oraz poszerzonej rzeczywistości i interrzeczywistości, paracosmy, konstrukcji wirtualnych światów, haptyczności oraz BIM’ów. Gniady wykorzystał kompleksowy zestaw HTC Vive nie jako finalny display, a jako narzędzie, które można udoskonalić, poszerzyć oraz przeprogramować tworząc nową formę artystyczną. Gniady *“W swoich*

¹ <https://www.intermedia.asp.krakow.pl/dyplomy/slon> [dostęp 13.02.2023]

badaniach postanowiłem wykorzystać możliwości mieszanej rzeczywistości, aby nałożyć na świat fizyczny dodatkową warstwę, współistniejący z nim świat wirtualny który możemy poznać tylko za pomocą specjalnego urządzenia które będzie przetwarzać syntetyczny dźwięk na haptyczne bodźce. Na kształt fali użytej do generowania wibracji wpływ ma wiele czynników, między innymi wirtualny materiał mający określone właściwości fizyczne i fakturę, prędkość kontrolera w z wirtualnym obiektem, kąt pod jakim kontroler dotyka wirtualnego obiektu oraz jak głęboko w wirtualny obiekt.² Opis dzieła pokazuje jakimi kategoriami operuje artysta i jak szerokim instrumentarium się posługuje. Doktorant posiadający praktykę w operowaniu kodem tworząc realizację oparte na językach programistycznych wykorzystuje autorski hardware - tworzy narzędzia których w danej chwili potrzebuje. Jest to niezwykle unikalna strategia artystyczna - wrażliwe i istotne poszukiwania sprzężone są z profesjonalnym inżynierskim know-how pozwalają budować nowe rozwiązania, które wcześniej nie były specyfikowane ani zaprogramowane. Gniady nie wykorzystuje dostępnych, skomercjalizowanych narzędzi - tworzy intermedialne, autorskie Systemy. Droga twórcza dyplomanta doprowadziła do uzyskania istotnego dla dalszych działań artysty Diamentowego Grantu³ w 2017 roku, który dał możliwość dalszego prowadzenia zaawansowanych badań, prototypowania rozwiązań oraz zawężenia kierunków zainteresowań kandydata. Twórca zaznaczył swoją pozycję artystyczną realizując interaktywne systemy wirtualnej rzeczywistości m.in. przeznaczone dla trybu Multi-user w kolektywie Dream Adoption w wielu doświadczeniach, m.in *Locus Solus, Nic, Aporia. The city is the city, Plato's Symposium / Republic, A Courageous Heart / VR Experience, Nietota* oraz *The Cave*. Realizacje prezentowane w formie spektakli i/lub doświadczeń wirtualnej rzeczywistości były pionierskimi działaniami na pograniczu

² Opis praktyczny realizacji „Słoń” Promotor : prof. ASP dr. hab. Grzegorz Biliński Recenzent: prof. dr. hab. Michał Ostrowicki (Sidey Myoo) / DYPLOM MAGISTERSKI [Praca Teoretyczna] Maciej Cyryl Gniady [nr albumu 9839] Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie, Wydział Intermediów, Kraków 2019 r.

³ <https://www.gov.pl/web/edukacja-i-nauka/diamentowy-grant> [dostęp 13.02.2023]

sztuk wizualnych i performatywnych, kolektywnych doznań zbiorowej świadomości wcześniej nie prezentowanych w przestrzeni teatrów jak i galerii (m.in w Teatrze Powszechnym, CSW Zamek Ujazdowski; kolektyw zaprezentował swoje instalacje i spektakle VR podczas wielu festiwali między innymi w Nowym Jorku, Berlinie, na Jamajce, oraz w Kanadzie).

Analiza pracy doktorskiej

W pracy pisemnej artysta interesująco wprowadza czytelnika wychodząc od doświadczeń PRLowskich odłamów nurtu DIY⁴ zestawiając ją z działaniami Ivana Sutherlanda oraz filmu *“Our Friend the Atom”* produkcji Walta Disneya - co w samo siebie generuje trafione zestawienie bagażu symbolicznych wątków ukazując spostrzegawczość i poczucie humoru dyplomanta. W rozdziale *Przyszłość już jest, ale tylko dla wybranych*, Gniady analizuje inkluzywność medium w kontekście dostępności: *“Uznałem za konieczne, by medium, które po raz trzeci w historii może mieć swój renesans, stało się bardziej demokratyczne i dostępne dla wszystkich. Dotyczy to między innymi nowego podejścia do tworzenia treści cyfrowych, które nie wyklucza osób mniej w z cyfrowymi mediami, ale daje im narzędzia do ekspresji w nieliniarnych narracjach i symulacjach.”*⁵ Dalej, Gniady przedstawia interesujący i niebywale istotny wywód dotyczący obecnych na rynku skomercjalizowanych systemów VR - w jego odczuciu urządzenia nie spełniają jego i należy zastąpić je spersonalizowanymi i otwartoźródłowymi rozwiązaniami. Artysta ma świadomość kapitalistycznego oddziaływania technokratycznych podmiotów na charakter i zakres powstawania cyfrowych dóbr kultury i sztuki. Analizuje tworzenie usieciowionych, digitalnych doświadczeń przy pomocy algorytmów widząc niebywałą potrzebę popularyzowania i upowszechniania w trybie OpenSource. Artysta poddaje krytyce kapitalistyczne rozwiązania Mety, widząc upadek Metaversu zanim na dobre się narodził. Wskazuje na błędne założenia i procedury w i zorientowanych na działania komercyjne wirtualnych przestrzeniach kolektywnych. Gniady sprawnie wyprowadza

⁴ <https://en.wiktionary.org/wiki/DIY> [dostęp 13.02.2023]

⁵ HOLOAGORA. XR dla wszystkich - otwarte wirtualne obszary ekspozycji i partycypacji w dziele sztuki, Maciej Gniady, 2022

wywód dotyczący *holosu* i *agory*, osądzając kontekst i charakter realizacji doktorskiej. Wprowadzenie postaci dr Timothyego Learego bardzo współcześnie referuje tożsamość i połączenia między doświadczeniem psychodelicznym a doświadczeniem rzeczywistości wirtualnej. Proces ten porównywalny jest z marzeniem sennym a nawet procesem śmierci⁶ / oddzieleniem świadomości od ciała (celowo nie rozwijam tu problemu iluzji powstających w Rzeczywistości Wirtualnej analizowanych przez Mar Gonzalez-Franco oraz Jarona Laniera⁷ jak również przez Mela Statera⁸ kładąc nacisk na analogię do rytuału przejścia oraz procesu transgresji) co w dalszej części pracy porusza artysta. Dalej, doktorant rozszerza temat demokratyzacji dostępu do w kontekście zagadnień społeczno-cywilizacyjnych. Gniady tworzy paradygmat otwartości przy poszerzaniu dostępności i przeźroczystości kodu oraz architektury urządzenia. Jest to dojrzała, i niebywale potrzebna strategia artystyczna. Podobne kierunki zauważam w twórczości absolwentek, absolwentów i osób wywodzących się ze środowiska Krakowskich Intermediów. Mam na myśli m.in. duet Eternal Engine⁹ (MartiX Navrot oraz Jagodę Wójtowicz) oraz inne osoby aktywnie działające w duchu aktywistycznego programowania z nastawieniem na OpenSource i skill sharing. Pokazuje to istotny charakter kulturotwórczy i społeczny pracowni Archisfery, której założenia mają wymiar nie tylko w niebagatelnym potencjale artystycznym i technologicznym. Gniady przechodzi przez pojęcia Noosfery i Cyberprzestrzeni zrezygnując kończąc wywód polemiką i krytyką aspektów sieci. Interesująca jest analiza wirtualnych platform społecznościowych pod względem dostępności dla użytkowniczek/ków o obniżonej sprawności ruchowej lub komunikacyjnej oraz opis prac nad Wirtualnym Instytutem XR. Gniady szczegółowo opisuje swoje badania, prototypy,

⁶ “Czy doświadczenie wirtualnej rzeczywistości można porównać do doświadczenia psychodelicznego? I czy może być tożsame ze zjawiskiem śmierci ego? Co wiemy o psychologicznych aspektach technologii haptycznej i wirtualnej? Jak oddziałują na siebie materia fizyczna i cyfrowa? Jakie są prognozy dotyczące rozwoju i wykorzystania medium rzeczywistości wirtualnej i jak będą ewoluować zaawansowane technologicznie projekty artystyczne? To tylko kilka zagadnień, jakie podejmiemy podczas spotkania Krzysztof Garbaczewski / Jakub Wróblewski.

Śmierć w VR – otwarcie galerii Dream Adoption Society w Teatrze Powszechnym
<https://www.powszechny.com/index/smierc-w-vr.html> dostęp 18.02.2023

⁷ <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2017.01125/full>

⁸ https://www.researchgate.net/publication/38062247_Place_Illusion_and_Plausibility_Can_Lead_to_Realistic_Behaviour_in_Immersive_Virtual_Environments

⁹ <https://www.instagram.com/eternal.engineer/?hl=en>

udział oraz prowadzenie zaawansowanych projektów cyfrowych. Rzeczowo analizuje komponenty hardware'owe oraz programistyczne, uczenie maszynowe dochodząc do problemu wykluczenia społecznego, wspomnianego wcześniej opensourcu oraz platform do kolektywnych działań związanych z kodem. Podsumowując: tekst i wydana do niego publikacja jest i oryginalnym ujęciem tematu wirtualizacji w kontekście społecznym, opiekuńczym i włączającym, porusza istotny problem wykluczenia technologicznego. Strategia artystyczna Macieja Gniadego polegająca na zestawieniu humanistycznych założeń z demokratyzacją rozwiązań politechnicznych jest propozycją nowych modeli połączeń i relacji między użytkowniczkami i użytkownikami.

Praca artystyczna zbudowana na powyższych założeniach, łączy w sobie aspekty z fizycznymi poszerzając środowisko oraz obiekty o reprezentacje w przestrzeni wirtualnej przy pomocy narzędzi elektronicznych oraz programistycznych. Uwagę zwraca konsekwentna estetyka oparta na monochromatycznych elementach nawiązujących do pixelartu o AR'owym klimacie i nawiązaniach do *Screen-door effect*. Trashowy look kartonów tworzących instalację koresponduje z obranym kierunkiem obrazowania. Możliwość zmiany układu opakowań wprowadza wartościowy nurt skoncentrowany na haptyczności i interakcji. Poszerzone treści tworzą przyjemny, lowbitowy klimat. Gniady sprawnie wprowadził możliwość nanoszenia grafik na płaskie powierzchnie przy pomocy mobilnej drukarki. Powstaje tu paralelna relacja między procesem a natychmiastową możliwością naniesienia markera na powierzchnię. Zakresy na jakich pracuje Gniady rezonują - wybór środków wyrazu oraz charakter systemu są skrupulatnie zaplanowane. Głównym triggerem odpalającym treści w HMDem jest graficzna informacja. Bit - jako najmniejsza ilość informacji potrzebna do określenia, który z dwóch równie prawdopodobnych stanów przyjął układ - koresponduje z wizualnością oraz samą ideą cyfrowego poszerzenia, interface'u czy nakładki. Opakowania nie zawierają ładunku - są puste. Nanoszone na nie dwuwymiarowe przedstawienia stają się portalem do poszerzonych przestrzeni. Opracowane przy pomocy WebXR wirtualne środowiska rezonują z ich fizyczną, modułarną reprezentacją. Obszar kartonowego przedsionka jest jednocześnie lity i niezapełniony, gotowy na zapisanie czy przechowywanie w nim informacji.

Gniady zbudował grę między przestrzenią a metaprzestrzenią, obiektem a znakiem wykorzystując element czasu oraz śledzenie pozycyjne. Traktuje cyfrową reprezentację na równi z procesami przebiegającymi w świecie fizycznym. Środowisko ma zaprogramowany pipeline - pomiędzy punktem początkowym A, oraz punktem końcowym – B tworzą się zależne od kontekstu relacje. Jednak nie ma tu mowy o liniowości per se. Układ displayu determinuje charakter informacji poszerzonej. Zależności są z zasady dynamiczne i otwarte na ingerencję. Procesualność osiągnięta jest poprzez działania użytkowniczek i użytkowników - ich działanie może zostawić w patternie - zmiana fizycznych elementów wpłynie na odbiór cyfrowych wątków. Natychmiastowy sposób nanoszenia treści może być implementowany praktycznie w każdym miejscu - zawłaszczając, poszerzając lub opisując przestrzeń.

Podsumowując, realizacja jest dojrzała, właściwie zaprojektowana, i wyprodukowana. Tworzy nowe konteksty audiowizualne, intermedialne oraz hipermedialne wykorzystując poszerzony, autorski system.

Konkluzja

Po dokładnym zapoznaniu się z dorobkiem kandydata jak i z pracą doktorską stwierdzam, że zarówno przedstawiona praca teoretyczna jak twórcza, spełniają warunki określone w "Ustawa Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce z dnia 20 lipca 2018 r. (Art.186, Art. 187)" i stanowią oryginalne dzieło artystyczne. W związku z tym wnioskuje o nadanie magistrowi Maciejowi Cyrylowi Gniademu stopnia doktora w dziedzinie - sztuki plastyczne, w dyscyplinie artystycznej - sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki.



dr hab. Jakub Wróblewski, prof. ASP
23.02.2023 Warszawa