

RECENZJA

rozprawy doktorskiej Pana **mgr Adama Żądło**, sporządzona w związku z przewodem doktorskim w dziedzinie sztuki, w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki, wszczętym przez Radę Dyscypliny Sztuki Plastyczne i Konserwacja Dzieł Sztuki Uniwersytetu Pedagogicznego im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie.

Ocena rozprawy doktorskiej zatytułowanej „Makietowanie rzeczywistości”, napisanej pod opieką promotora dr. hab. Sebastiana Wywiórskiego. Do sporządzenia recenzji otrzymałem: pracę doktorską, dokumentację instalacji oraz procesu jej powstania, życiorys artystyczny i zawodowy oraz portfolio doktoranta.

Pan Adam Żądło jest absolwentem Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie na Wydziale Grafiki (dyplom magisterski z wyróżnieniem w 2017 roku) oraz studiów doktoranckich na Wydziale Sztuki Uniwersytetu Pedagogicznego im. KEN w Krakowie w 2022 roku. Jest aktywnym zawodowo twórcą, autorem fotografii, animacji, filmów oraz projektów gier i przestrzeni VR. Pracuje również jako pedagog w Akademii Górniczo-Hutniczej im. Stanisława Staszica w Krakowie prowadząc przedmioty z Projektowania, Edytorów Graficznych oraz Zaawansowanej Grafiki Komputerowej 3D.

Wykaz dorobku naukowego i artystycznego kandydata do stopnia doktora jest imponujący. Zwycięzca, finalista i uczestnik kilkudziesięciu międzynarodowych festiwali, konkursów i wystaw (m. in. Sony World Photography Awards, Smithsonian.com, Nikon Photo Contest, ADOBE ADAA, Sitges IFF). Topografia udziału Pana Żądło w festiwalach, konkursach, wystawach oraz realizacjach komercyjnych świadczą o dużym potencjale twórczym i aktywności nie tylko w skali lokalnej, ale również krajowej i zagranicznej.

Współpracował m.in. z Muzeum Fotografii, Festiwalem Muzyki Filmowej, ASP i AGH w Krakowie, Studium Munka, Samsung, Space Systems, PKO Bank Polski.

Najważniejsze projekty, w których uczestniczył ostatnio to: wielokrotnie nagradzany krótkometrażowy film dokumentalny pt. „Solar Voyage”, założenie i kierowanie studium Dyslectic Games, gdzie realizował autorską grę komputerową. Wraz z Jowitą Gują jest reżyserem i koproducentem projektu „Jaskinia VR” w ramach programu vnLab Szkoły Filmowej w Łodzi.

Praca doktorska pana Adama Źądło pt. „Makietowanie rzeczywistości” jest rozbudowaną instalacją medialną wykorzystującą technologię i strategię MR (Mixed Reality).

Łączy w sobie kilka rodzajów mediów od realnego obiektu w postaci modelu samochodu zabawkowego oraz makiety samochodu w skali 1:1, przez wydruk skóry autora rozłożony w przestrzeni galerii po fantomowe ciało artysty czy wirtualny model samochodu nałożony w przestrzeni VR na makietę.

Przedstawiona praca praktyczna połączona z pracą pisemną w sposób autorski odwołują się do sfery wyobrażeń i marzeń samego artysty. Instalacja jest próbą materializacji dziecięcych pragnień, które oscyływały wokół posiadania samochodu marzeń i osiągnięcia przez to lepszego statusu społecznego.

Nieosiągalne marzenia nastolatka przechodzą przez filtr doświadczeń i refleksji autora, poddane nowej interpretacji i wrażliwości artystycznej w instalacji z wykorzystaniem zmiksowanej rzeczywistości (MR) zostają przetestowane pod względem zasadności i celowości. Mała zabawka z czasów dziecięcych, miniaturka Ferrari Testarossy zostaje zestawiona z makietą kultowego samochodu w skali rzeczywistej, wykonaną, nie bez dozy ironii, z tektury. Obiekt dziecięcych fascynacji spotyka się z jego twórczym przetworzeniem, przepełnionym dojrzałym oglądem rzeczywistości otwierając przed widzami pole do refleksji nad ludzkim pragnieniem posiadania i zawłaszczania rzeczy. Jednocześnie przeskalowanie wyobrażeń ukazuje skurczenie ich faktycznego znaczenia, wynikające z konstatacji własnych postaw.

Sposób doboru różnych mediów w celu materializacji marzeń ukazuje świadome i celowe działanie twórcy. Zauważyć można wektor działania od przyjemności tworzenia po kontemplację. Ta strategia twórcza, po części nawiązuje do doświadczeń ze wsi Czerna opisanych w pracy teoretycznej, gdzie autor zauważył dysonans pomiędzy kulturą dążenia do przyjemności, a duchowością. Niezwykle ostry kontrast pomiędzy budynkiem firmy z luksusowymi modelami zaparkowanych Ferrari, a stojącą naprzeciw zabytkową drewnianą cerkwią staje się przyczynkiem do twórczej refleksji.

Kartonowa makietka Ferrari ukazana w instalacji stanowi spełnienie dziecięcych marzeń. Swoją specyficzną formą egzemplifikuje proces powszednienia obiektu, który wcześniej upragniony, traci swój nimb nieosiągalności w momencie zaspokojenia i nasycenia chęci posiadania. Staje się już nie tylko makietą, ale wręcz atrapą wyobraźni.

W procesie wytwarzania instalacji ciekawie wpleciony jest wątek sprawdzania społecznego statusu, gdy wystawiona na parkingu domu rodzinnego makietka budzi powszechne zaciekawienie i poruszenie wśród sąsiadów. Strategia identyfikowania i odzierania wyobrażeń z fałszu przez niedoskonałą rzeczywistość w dzisiejszych czasach wydaje się być kluczową w rozumieniu postaw ludzkich. Zderzenie z absurdem sytuacji i nieosiągalną doskonałością wyobrażeń dziś, jest być może jeszcze bardziej potrzebne niż w latach 80-tych czy 90-tych. Pytanie o celowość tworzenia przeplata się tutaj z pytaniem o potrzebę posiadania dóbr, które nie są niezbędne do życia czy szczęścia.

Powierzchność odwzorowania samochodu wywołuje u odbiorcy dysonans poznawczy. Efekt zetknięcia z kartonowym pseudo-Ferrari wzmacnia moment nałożenia gogli VR. Na makietę zostaje w headsecie nałożony idealnie błyszczący model 3D renderu Testarossy. Czy posiadacz Ferrari jest w stanie zauważyć, że bierze udział w zupełnie rozpadającej się rzeczywistości? Pytanie o to, co jest bardziej wartościowe - rozchwiana makietka istniejąca w świecie fizycznym czy cyfrowa, perfekcyjnie wykonana makietka „wirtualna”, która wysyła odbiorcy dzieła mocniejszy sygnał, przez co daje bodziec do analizy, by na końcu doświadczenia postawić pytanie, po co? Co jest ważne, chwiejność realności czy precyzyjny cyfrowy fantom?

Opisując strategię kontrastowania wrażeń realnych i symulowanych wirtualnie doktorant zarówno w pracy praktycznej jak i teoretycznej nawiązuje do strategii pracy Andrzeja Pawłowskiego „Symulator wrażeń nieadekwatnych” z 1964 roku, w której zmysły poznania są wprowadzane w błąd, dzięki zmianie taktylnych bodźców osoby doświadczającej. Przytacza również wiele innych postaw artystów, którzy niewątpliwie są inspiracją dla pana Żądło. Świadczy to o dużej znajomości obszarów działań artystów w sztuce, które twórczo adaptuje jako strategię poznawczą instalacji. W instalacji po nałożeniu gogli odbiorca widzi samochód wykonany z blachy, jednak w dotyku wyczuwa kartonową powłokę makietki, co wzbudza niepokój, uczucie dyskomfortu i prowadzi do punktu, w którym dochodzi do zawieszenia wiary w to, co poznawalne zmysłowo. Doktorant w sposób świadomy prowadzi narrację tak, by odbiorca mógł poddać się refleksji nad tym, co w naszej percepcji świata stanowi o prawdziwości doświadczenia. Wykorzystuje proste środki i zestawienia, by wzmacniać efekt dysonansu i zawieszenia wiary. W świecie stworzonym przez autora należy na nowo zdefiniować znaczenia prawdy i fałszu, cielesności, warstwowości egzystencji, świadomości potrzeb i pragnień, pozycjonować humanizm na drabinie gatunkowej. Należy mocno podkreślić dużą celowość w działaniach artysty, co widoczne jest zarówno w pracy praktycznej jak i teoretycznej. Dodatkowym obszarem interpretacyjnym jest wydruk zmapowanego ciała autora, którym otwiera pojemny wątek cielesności, nawiązuje do zdobywania człowieka jako trofeum, ale też ściągania skóry jak z upolowanego zwierzęcia.

Tu nakłada się cała historia i znaczenie symboliczne ciała ludzkiego zapisana w kodach historii sztuki i zderzenie jej wyobrażeń i znaczeń w związku z technokulturą. Świadczy to o dużej świadomości doktoranta i tworzeniu pola gry z odbiorcą jak np. listek nawiązujący do wizerunków Adama w raju zasłaniającego swoją nagość. Materialność i niematerialność ciała ludzkiego w świecie cyfrowym jest problemem, przed jakim stają obecnie artyści nowomediałni w epoce Metaversum. Odzieranie własnego wizerunku z tajemnicy jest pytaniem o granice kreowanego wizerunku, który występując nagminnie w sieci wkracza w rzeczywistość już nie tylko wirtualną.

Skóra jako powłoka zewnętrzna staje się często trofeum ukazującym zdobycie wymarzonej zwierzyny potwierdzającej jakość łowcy. Ten wątek powierzchności, zachłannego zdobywania łączy się w instalacji z makietą Ferrari i nadaje przez to kontrastowe

zestawienie wielowątkowej interpretacji, która pogłębia odbiór dzieła i wzbudza wątpliwości, co jest prawdziwym trofeum w tej instalacji.

Finezyjność Ferrari i niematerialność ciała są kluczowe w tym doświadczeniu. Pomimo wysokiej jakości skanu 3D i hiperdokładnego zdjęcia ciała, człowiek wymyka się możliwości dotknięcia go w instalacji. Biel skóry wydruku w doświadczeniu MR potęguje emanację kształtu, który ani nie jest cieniem, ani duchem cyfrowego medium. W instalacji „Makietowanie rzeczywistości” mamy do czynienia z zacieraniem cielesności, rzeczywistości, materialności, transformacją wizerunku i włączaniem immersanta w świat pozornie pozbawiony logiki doznań. To szczeliny, przez które możemy doświadczyć czegoś więcej, gdzie dzieło staje się meta-komentarzem, o którym pisał David Rockeby w kontekście dzieła nowomediálnego jako metacommentary art.

Percepcja i wpływ cyfrowych wirtualnych światów od wielu lat są przedmiotem badań socjologów kultury, estetyków, psychologów i artystów. Remiksacja i hybrydyzacja są bardzo istotnymi aspektami poruszonymi w twórczości Adama Żądło. Wynikają one z krytycznego podejścia do technologii, wykorzystując świadomie jej mocne i słabe strony. Głęboka remiksacja wg Leva Manovicha jest również przenikaniem się podstawowych technik i metod pracy z różnymi treściami mediów.

Autor jest świadomy możliwości każdego z warsztatów, które wykorzystuje w instalacji i dzięki tej znajomości wciąga odbiorcę w zaplanowaną strategię partycypacji i odczytywania kontekstów. Doktorant zafascynowany rozważaniami Wolfganga Welsha dotyka samego sedna dzisiejszej technologii i świata, w którym funkcjonuje, pojęcia „realności”.

By sprzeciwić się takiej zafałszowanej rzeczywistości i zmanifestować potrzebę refleksji autor dobiera w swojej instalacji bardzo przemyślaną strategię remiksacji wykorzystując polimedialnie działające obiekty na różne zmysły immersanta. „Skóruje” przez taki właśnie dobór mediów oraz ich ograniczenia nasze postawy. To bardzo istotny imperatyw twórczy, który staje się praktyką artystyczną, kontestującą i krytycznie testującą rzeczywistość.

Praca pisemna jest logicznie skonstruowaną wypowiedzią twórcy, który odsłania kolejno etapy powstawania pracy praktycznej. Swoje przemyślenia popiera wieloma cytatami z dziedziny, w której się porusza i odsłania przed nami swoje fascynacje. Rozpiętość cytowanych źródeł świadczy o dużej znajomości problemu, w którym i nad którym pracuje - kultury, cyberprzestrzeni czy nowej rzeczywistości. Czytelnie i z dużą starannością przygotowana jest również dokumentacja wideo obrazująca proces powstawania i działania instalacji.

Z pewnością praca doktorska wykorzystująca intermedialną strategię tworzy sieć pojęć i znaczeń, które pan Żądło pragnie uaktywnić u odbiorcy/immersanta zarówno na poziomie taktylnym, jak i mentalnym. Wykorzystując zróżnicowanie technik, materii i doświadczeń interaktora, buduje sieć powiązań obiektów i sytuacji, które należy odkodować

w kluczu historycznym, filozoficznym, kulturowym czy społecznym. Metanarracja ma pobudzić naszą wrażliwość i skłonić do refleksji.

Szósty kontynent - świat wirtualny i cyfrowy współistnieje na równi ze światem fizycznym i staje się polem eksploracji twórczej i doświadczeń odbiorcy. W instalacji „Makietowanie rzeczywistości” technologia jest twórczo włączona w strategię narracyjną dzieła.

KONKLUZJA

Po zapoznaniu się z przekazanymi mi materiałami, zawierającymi: pracę doktorską zatytułowaną „Makietowanie rzeczywistości”, życiorys artystyczny, oraz portfolio, mogę stwierdzić, że mgr sztuki Adam Żądło zaprezentował oryginalną, wartościową, metodycznie i kompetentnie opracowaną rozprawę doktorską. Autor posiada wiedzę, istotny dorobek twórczy oraz umiejętności niezbędne do prowadzenia samodzielnej działalności artystycznej, spełniając wymagania art. 187 ustawy z dnia z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (tekst jedn. Dz. U. z 2022 r. poz. 574, z późn. zm.).

Rozprawa doktorska, przygotowana pod opieką promotora dr. hab. Stefana Wywiórskiego stanowi oryginalne dokonanie artystyczne oraz wykazuje ogólną wiedzę teoretyczną kandydata w dziedzinie sztuki, w dyscyplinie artystycznej: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki oraz umiejętność samodzielnego prowadzenia pracy artystycznej.

Świadczy także o jego zaangażowaniu i świadomości w zmieniającej się sytuacji społecznej i kulturalnej.

W związku z powyższym popieram wniosek o nadanie Panu mgr. Adamowi Żądło **stopnia doktora sztuki w dziedzinie sztuki w dyscyplinie artystycznej: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki.**

