

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

Recenzja pacy doktorskiej w dziedzinie sztuki w dyscyplinie sztuki plastyczne
i konserwacja dzieł sztuki: **Była sobie... Rzeczywistość | Studium technik
immersyjnych w doświadczeniu wirtualnym Roberta Mleczko**

W pierwszej kolejności, uwagę należy zwrócić na autorską metodologię badania przestrzeni wirtualnej przez twórcę. Z każdą, kolejną realizacją doktorant eksploruje inne sposoby konstrukcji mentalnych przestrzeni implementowanych za pomocą silnika działającego w czasie rzeczywistym. Jest to kluczowe, ponieważ ukazuje to niebywale istotną strategię artystyczną - *research as practise* lub *practise as research*. Poszukiwania artystyczne doktoranta są z jednej strony bardzo wrażliwe, z drugiej - mają silnie nakreśloną konstrukcję i ramy. Wpisują się w współczesne kierunki i nurty artystyczne, noszą ze sobą silny ładunek intelektualny, rezonują z koncepcją tworzenia nowych, immersyjnych i interaktywnych przestrzeni.

Rozprawa teoretyczna ma rzeczowo zaplanowaną konstrukcję, w której doktorant biele nakreśla rys rozwoju technologii rzeczywistości wirtualnej. Zajmujące jest skupienie się na zagadnieniu badania kontekstu obecności konstytuującej zjawisko bycia w świecie wirtualnym. Propriocepcja, kinestezja, zmysł kinestetyczny, czucie głębokie, mierzenie aktywności elektrycznej mózgu, określanie skali obecności ciała analizowane przez artystę - to najbardziej istotne elementy w budowaniu zjawiska immersji. Interesujące są dalsze poddawane pod uwagę tematy - zachodzące w mózgu procesy językowe oraz możliwości opanowania tych relacji przez inne gatunki. Doktorant bada znaczenie pojęcia dochodząc do rdzenia źródłosłowu, starając się wniknąć w tak skomplikowane do jasnego i jednoznacznego zdefiniowania zagadnienie. Interesujące jest zwrócenie uwagi na obecne w kulturze sposoby ekspozycji dzieła - od pierwotnych jaskiń aż po technologiczne i naszpikowane sensorami systemy Cave. Zasadne jest zwrócenie uwagi na działalność Lamberta



Wiessinga, Jasona Jeralda oraz twórczość Waltera Beniamina. Artysta wyklada konstrukcję wirtualnych światów biorąc pod uwagę sposoby ich eksploracji tj. od liniowego przemierzania przestrzeni, przez ścieżki podróży z możliwościami eksploracyjnymi, dochodząc do monomitu labiryntu. Artysta zwraca uwagę na najbardziej współczesne zagadnienia - rozwój modeli uczenia maszynowego oraz coraz modniejszą synthografię aby dalej romantyzować o transferze przeżyć skupiając się na Traktacie Wittgensteina. Osobny rozdział poświęcony jest problemowi awatara, który autor utożsamia z wirtualnym *klonem*. Robert Mleczo dochodzi do analizy kwantowej wersji rzeczywistości, nierozwiązanego problemu czasu, depresyjnego zjawiska entropii, ciemnej energii oraz ciemnej materii, bardzo sprawnie powracając do Becketta oraz stawiając schemat kosmosu Dantego jako kontrapunkt poszukiwań. Dalej czytamy o ciepłej śmierci wszechświata - autor z lubością zatapia się w coraz głębszych i mroczniejszych zjawiskach. W rozważaniach teoretycznych na uwagę zasługują własne opracowania ideogramów oraz poglądowych renerów. Tekst konkretny, rzetelny, ważny i wnikliwy.

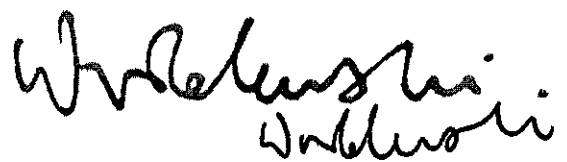
Część praktyczna stanowiąca autonomiczne doświadczenia nazywane przez twórcę *ekspedycjami* jest świeżą, interesującą i wciągającą propozycją. Po zapoznaniu się z doświadczeniami VR Roberta Mleczo nasuwa mi się wychodzący na pierwszy plan brutalizm. Artysta buduje przestrzeń, wizualność i interakcję przy pomocy lapidarnych środków. Kluczowy jest cel i forma rozgrywki, mniej interesują go elementy zbliżające wirtualny świat do ogólnie przyjętej wersji rzeczywistości. Repetycje tekstur, brak zmiany efektów świetlnych w zależności od odległości, wyłączenie globalnej luminacji oraz rezygnacja z obciążających wydajność systemu procesów wiążących z realnością jest uzasadniona. Nie jesteśmy świadkami symulacji rzeczywistości, a jej kreacyjnej wersji - wkraczamy na nowe terytoria, eksplorujemy proponowaną przez artystę nową estetykę obecności.

Najbardziej rozbudowaną realizacją jest doświadczenie *Multiverse*. Założeniem pracy jest badanie opuszczonych, liminalnych przestrzeni, doktorant bada w nich „funkcję zaangażowania pamięciowego uczestnika i metody komunikacji kontekstowego doświadczenia własnego jednostki jako platformy przeżycia”¹. Zajmujące jest bycie w zmieniających się okolicznościach audialno-przestrzennych. Niewielkie możliwości interakcji z otoczeniem budują zjawisko sytuacjonistycznej podróży, niemożność wejścia w relacyjną interakcję ze środowiskiem (polegającą na zaawansowanych trybach mechaniki) sprawia, że jesteśmy turystami-obszernymi. Czy w tego typu rozbudowanych

¹ Rozprawa doktorska w dziedzinie sztuki w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki "Była sobie... Rzeczywistość. Studium technik immersyjnych w doświadczeniu wirtualnym". Robert Mleczo

światach opartych na nieograniczonych możliwościach budowania interakcji, systemów kar i nagród, zmiennych trybów opartych na algorytmach artystki i artyści nie powinni szerzej traktować metody sprawczości i eksplorować zmienne interaktywne formy komunikacji? Wspomniany przeze mnie *nowy brutalizm* (lub też *immersyjny brutalizm*) realizowany przez artystę nawiązywać może do wczesnych projektów pierwszej fali VR. Taktuję kierunki Mleczek jako estetyczne wybory: lo-fi dźwięki oraz low-res obrazy kojarzą się z nostalgią wychodzącą z nurtu synthwave, a tu wchodzi w relację z płynnym dreamcore’em oryginalnie i autorsko traktowanym przez doktoranta. Surowość i twardość obecne są również w innych doświadczeniach - interesującym zabiegiem jest wyświetlanie zmieniających się grafik z przeźroczystym tłem jako widgety przyklejone do pola widzenia, zasłaniające ekstensywne środowiska możliwe do zmiany w ciągu sekundy. To wyjątkowo nowotarskie traktowanie medium, charakteryzuje go rezygnacja z półśrodków i propozycja własnych, estetycznych wariantów. Wysoko oceniam konsekwencję Roberta Mleczeckiego w budowaniu autorskich sposobów osiągnięcia zjawiska immersji przy użyciu określonej, surowej estetyki. Innowacyjnym działaniem jest wprowadzenie kontrolera lokomocji (doświadczenie *Multiverse*) - wydrukowany 3d obiekt wprowadza nowe sposoby komunikacji i interakcji, zrywając z klasycznym połączeniem dłoń-kontroler.

Po przeanalizowaniu dostarczonej dokumentacji zawierającej osiągnięcia i dorobek artystyczny i badawczy magistra Roberta Mleczeckiego a także oceniając przełożoną pracę doktorską składającą się z rozprawy zatytułowanej „Była sobie... Rzeczywistość. Studium technik immersyjnych w doświadczeniu wirtualnym” oraz dzieła przewodowego (na które składają się doświadczenia: Sonda 2 - SEN BENIAMINA, Sonda 3 - CHINESE ROOM, Sonda 5 - MULTI-VERSE (beta, work in tests), Sonda 6 - WYLUDNIACZ (beta, in tests) stwierdzam, że mamy do czynienia z jeszcze młodym, lecz już bardzo dojrzałym i utalentowanym twórcą w pełni przygotowanym do samodzielnej pracy badawczej i artystycznej. Tym samym jednoznacznie konkluduje, że spełnia ona wymagania określone w art. 13 ustawy z dnia 14 marca 2003 roku o Stopniach naukowych i tytule naukowym oraz o stopniach i tytule w zakresie sztuki (Dz.U. z 2017, poz. 1789 z późn. zm.). Uważam, że nadanie panu magistrowi Robertowi Mleczekowi stopnia doktora w dziedzinie sztuki, w dyscyplinie artystycznej: sztuk plastycznych i konserwacja dzieł sztuki jest w pełni zasłużone i zasadne.



dr hab. Jakub Wróblewski, prof. ASP
Warszawa 17.10.2023

