

Szczecin, 12.08.2020r.

dr hab. Andreas Guskos, prof. AS
Wydział Architektury Wnętrz
Akademia Sztuki w Szczecinie

Recenzja w przewodzie doktorskim w dziedzinie sztuk plastycznych, w dyscyplinie sztuk projektowych mgr Katarzyny Cykowskiej-Halczuk z ASP we Wrocławiu.

Materiały przedłożone do recenzji:

1. Praca doktorska pt. *Estetyka immersji. Wirtualna rzeczywistość jako nowe medium cyfrowego uniwersum. / Autorski projekt przestrzeni wirtualnej.* /, 140 str.
2. Dokumentacja projektu *Encounter VR. Authorial Virtual Space Design*, 94 str.
3. Portfolio zawierające wykaz dorobku artystyczno-naukowo-projektowo-dydaktycznego oraz prezentację wybranych osiągnięć z tego zakresu, 159 str.
4. Streszczenie pracy w języku polskim, 5 str.
5. Streszczenie pracy w języku angielskim, 5 str.
6. Płyta CD zawierająca wersję cyfrową powyższych materiałów.

Pani mgr Katarzyna Cykowska-Halczuk urodziła się w 1990 roku w Częstochowie. W latach 2007-2011 otrzymywała szereg stypendiów: Artystyczne od Prezydenta Miasta Częstochowy, dwukrotnie od Prezesa Rady Ministrów, dwukrotnie od Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego, Artystyczne Powiatu Kłobuckiego oraz dwukrotnie od Rektora ASP we Wrocławiu dla najlepszych studentów. W 2014 roku ukończyła studia na Wydziale Architektury Wnętrz i Wzornictwa Akademii Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu uzyskując dyplom z wyróżnieniem oraz tytuł magistra sztuki i od tego czasu pracuje na stanowisku asystenta w Pracowni Projektowania Architektury Wnętrz i Przestrzeni Wirtualnych prowadzonej przez prof. Dariusza Grzybowicza. Ponadto w zakresie działalności dydaktycznej w 2019 roku prowadziła zajęcia w języku angielskim z zakresu projektowania przestrzeni wirtualnej na studiach niestacjonarnych drugiego stopnia oraz uczestniczyła w dydaktyce i pracach badawczych w Pracowni Projektowania Przestrzeni Interaktywnych i Multimedialnych prowadzonej przez Panią dr hab. Dominikę Sobolewską.

Pani mgr Katarzyna Cykowska-Halczuk uczestniczy aktywnie w wystawach, festiwalach i konkursach ogólnopolskich i międzynarodowych zdobywając liczne nagrody i wyróżnienia. Realizuje prace badawcze, uczestniczy w szkoleniach z zakresu nowych technologii w projektowaniu, w realizacji grantów, współpracuje z zewnętrznymi pracowniami przy realizacji projektów, prezentuje szeroki zakres działalności projektowej i artystycznej na polu architektury, scenografii, projektowania gier i wirtualnej rzeczywistości.

Prezentowany dorobek projektowy ukazuje profesjonalny warsztat projektanta i swobodę w wykorzystywaniu technik projektowych, zarówno manualnych jak i cyfrowych oraz tych związanych z nowymi technologiami. W prezentowanych projektach dostrzec można fascynację bioniką, nowymi technologiami, projektowaniem parametrycznym, fantastyką naukową i światem gier, które składają się na ich wyjątkowy nastrój. Zauważalna jest również konsekwencja działań związanych z tymi



odniesieniami w kolejnych projektach, które pozwalają zauważyć pewną ścieżkę zawodową obraną przez projektantkę prowadzącą ją w naturalny sposób do zagadnień podjętych w pracy doktorskiej.

Ocena pracy doktorskiej.

W skład pracy doktorskiej Pani mgr Katarzyny Cykowskiej-Halczuk wchodzi opracowanie pisemne pt. *Estetyka immersji. Wirtualna rzeczywistość jako nowe medium cyfrowego uniwersum. / Autorski projekt przestrzeni wirtualnej* oraz dokumentacja projektu *Encounter VR. Authorial Virtual Space Design* w formie opracowania albumowego z ilustracjami oraz częścią opisową. Dysertacja składa się z trzech części, wprowadzenia i zakończenia. We wprowadzeniu autorka sygnalizuje kontekst pracy poprzez skrótowe odwołania do filozofii i rozwoju technologii, przedstawia swoją motywację do podjęcia tematyki oraz nakreśla strukturę pracy poprzez krótkie omówienie poszczególnych części. Jako motywację podaje możliwość podjęcia alternatywnej ścieżki rozwoju architekta wewnątrz poprzez podjęcie tematyki przestrzeni wirtualnych. Pogląd ten argumentuje bezpośrednią relacją pomiędzy kształtowaniem wirtualnych przestrzeni wizualnych, a wywoływaniem określonych emocji u użytkownika. Istotnym wsparciem dla podjęcia tej tematyki są doświadczenia nabyte w procesie dydaktycznym, w szczególności w ramach Pracowni Projektowania Architektury Wnętrz i Przestrzeni Wirtualnych prowadzonej przez prof. Dariusza Grzybowicza a także kilkuletnie doświadczenie zawodowe na tym polu. Jako cel pracy doktorantka podaje: *przywołanie wiadomości niezbędnych do zrozumienia specyfiki VR-u, nakreślenie roli nowych mediów w kształtowaniu cyfrowej rzeczywistości oraz przybliżenie perspektywy twórcy autorskiego doświadczenia VR „Encounter”*. [str.14]

W pierwszej części pracy omówione zostaje podłoże teoretyczne zagadnienia, geneza i kontekst używanych pojęć oraz ich związek z poszczególnymi aspektami technologicznymi. Następnie przedstawione zostaje tło kulturowe, w szczególności w odniesieniu do literatury i filmografii fantastyczno – naukowej. Tematyka zostaje pogłębiona w rozdziale trzecim, w którym doktorantka przedstawiła dosyć obszerny zarys rozwoju technologii z doбором kluczowych momentów dla ewolucji VR, rozpoczynając opowieść w nawiązaniu do eksponowanej we Wrocławiu Panoramy Raławickiej. Omawia najważniejsze zagadnienia związane z rozwojem technologii, również w powiązaniu ze sztuką, przedstawiając na koniec w obszerniejszy sposób dwie fale rozwoju komercyjnego VR. Pod koniec następuje omówienie obecnych i potencjalnych zastosowań VR w nauce, sztuce, edukacji i rozrywce. Część pierwsza pracy jest w mojej ocenie dobrym wprowadzeniem do podjętego tematu uwzględniającym kluczowe zagadnienia związane z rozwojem nowego medium.

W kolejnej części pracy doktorantka precyzuje obszar swoich badań proponując w tym kontekście zawężoną definicję cyfrowego uniwersum jako: *zbiór działań podejmowanych przez konkretnego użytkownika komputera i w określonym celu, w tym przypadku – siebie i własnej twórczości. Upatrując we własnych działaniach projektowych konsekwencji potrzeby ekspresji wrażliwości artystycznej, dostrzegam – w wirtualnej rzeczywistości – rolę nowego medium pozwalającego na swobodną translokację pomiędzy poszczególnymi wytworami wyobraźni twórcy oraz doświadczania przenikliwej immersji stymulowanej przez – w głównej mierze – wizualne bodźce*. [str.73] Autorka sygnalizuje również, że podjęta tematyka nawiązuje do rozprawy habilitacyjnej prof. Dariusza Grzybowicza pt. *Przestrzeń wirtualna jako alternatywne pole aktywności twórczej projektanta architektury wnętrz*. oraz zaznacza dwutorowość swoich działań w tym kontekście, czyli podejmowanie zarówno pracy badawczej, eksperymentalnej, jak i w zakresie projektów komercyjnych. Drugą część pracy zamyka opis realizacji *PRO8L3M. OUTPOST – INSTALACJA*, instalacji multimedialnej wykonanej we współpracy z założycielami studia MELT, którą to współpracę autorka określa jako istotną dla jej drogi zawodowej w kontekście VR. Instalacja w przestrzeni starych magazynów na warszawskim Targówku, która miała miejsce w dniach 22-26.02.2019r. była częścią kampanii promocyjnej albumu zespołu PRO8L3M i podejmowała tematykę dystopijnej wizji przyszłości przy pomocy multimedialnej aranżacji przestrzeni



połączonej z doświadczeniami VR. Projekt uzyskał szereg nagród. W mojej pozytywnej ocenie połączenie opuszczonych hal magazynowych z aranżacją światłem w zestawieniu z doznaniem VR w estetyce i o tematyce cyberpunkowej było spójne i prawdopodobnie stwarzało intensywne immersyjne doznania u odbiorcy. Miałem możliwość większego doświadczenia projektu ze względu na odnalezienie materiałów filmowych w sieci, z czym wiąże się moja uwaga, że w przypadku tego typu realizacji, co również dotyczy projektu *Encounter VR*, korzystne byłoby załączenie do pracy materiałów multimedialnych, chociażby w formie plików video.

Zarówno czwarta część dysertacji jak i dołączony album dotyczą projektu *Encounter VR Authorial Virtual Space Design*. Jak zaznacza autorka: *Celem projektu jest przeprowadzenie działań badawczych o charakterze eksperymentalnym poruszającym zagadnienie zależności stopnia immersji od widzianego obrazu*. [str. 10 albumu]. W odniesieniu do projektu stwierdza również, że *VR stanowi przede wszystkim medium, które służy do przekazu informacji. To jaki będą one posiadać charakter zależy przede wszystkim od twórców wirtualnych doświadczeń*. [str. 4 i str. 7 albumu] oraz że *warstwa wizualna i narracyjna została urozmaicona o nawiązania do obecnych w popkulturze oraz koncepcjach filozoficznych wyobrażeń na temat obcowania człowieka ze sztucznie wykreowaną rzeczywistością (cyfrowego uniwersum, jaskini platońskiej, pomocnej sztucznej inteligencji, androidami zagrażającymi dalszej egzystencji ludzkości* [str. 10 albumu]

Na potrzeby projektu w przestrzeni rzeczywistej został przygotowany kwadratowy obszar o boku 5 metrów, w który wpisana została strefa interakcji o boku 4m. Tworzenie tego typu projektów jest procesem wymagającym sporej wiedzy i doświadczenia, dlatego w firmach tworzących gry zadania są podzielone pomiędzy członków zespołu projektowego, w którym każdy zajmuje się odrębnymi zagadnieniami. W tym przypadku, podobnie jak ma to miejsce przy produkcjach niezależnych (tzw. Indie games) większość zakresu prac związanych z projektem, w tym przypadku wyłączając kodowanie, leżała po stronie doktorantki. Harmonogram prac wraz z wyszczególnieniem oprogramowania wykorzystanego w procesie projektowym został przedstawiony w rozdziale II tej części opracowania.

Doświadczenie *Encounter VR* składa się z trzech etapów – *Infinity box*, *Laboratory* i *Encounter* – mających w zamyśle wprowadzać użytkownika w kolejne poziomy zanurzenia w wirtualną przestrzeń. Etap pierwszy jest w zamyśle płynnym wprowadzeniem odbiorcy w przestrzeń wirtualną, gdzie występują elementy odwzorowujące zastaną przestrzeń realną z tymi ze świata wirtualnego, jak np. tytuł lub systemy cząsteczek. Scena pierwsza ulega stopniowej dekonstrukcji przechodząc do sceny drugiej, jaskini wirtualnej, nawiązującej w zamyśle autorki do jaskini Platona. Na tym poziomie widz uzyskuje możliwość interakcji z otoczeniem z pomocą wirtualnych dłoni. W efekcie tych interakcji użytkownik zostaje przeniesiony do poziomu trzeciego, gdzie znajduje się na dłoni humanoidalnej postaci.

Cały proces powstawania wirtualnego doświadczenia został szczegółowo udokumentowany w albumie *Encounter VR Authorial Virtual Space Design*. Znajdują się tutaj szkice koncepcyjne, zrzuty ekranów z oprogramowania, czyste i oteksturowane modele 3d, próbki tekstur wraz z mapami głębokości, fragmenty kodu, modele poglądowe wykorzystanej przestrzeni wraz z zapleczem technologicznym, zdjęcia z użytkowania aplikacji, wizualizacje z poszczególnych etapów doświadczenia, oraz składający się z 42 kadrów storyboard, wszystko podparte częścią opisową. Tak jak wspominałem powyżej, chociaż projekt jest dobrze udokumentowany i posiada bogatą warstwę ilustracyjną, przy tego typu realizacjach korzystne byłoby dołączenie materiałów multimedialnych, lub/ oraz opisów doświadczenia od innych użytkowników projektu niż sama autorka.

Zaprezentowane do oceny materiały ukazują profesjonalny i szeroki warsztat z zakresu architektury, projektowania gier i przestrzeni wirtualnych. Autorka sprawnie posługuje się specjalistycznym oprogramowaniem i interfejsami konsekwentnie rozwijając swoje koncepcje w obranym kierunku.



Pisząc odnośnie swojego projektu: *Trzy poziomy pracy odpowiadające coraz intensywniejszym stopniom immersji mają za zadanie zapoznać użytkownika z namiastką cyfrowego uniwersum stale rozszerzającego się za sprawą twórczej działalności autora* sugeruje, że jest on początkiem pewnej drogi artystyczno-naukowej, która będzie miała swoją kontynuację. W prezentowanym projekcie podejmuje próbę połączenia elementów popkultury wyjętych ze świata gier z filozofią. W moim odbiorze tego typu działania powinny być w przyszłym rozwoju projektu pogłębione w celu uzyskania większej czytelności i siły przekazu. Zdobyte przez Panią mgr Katarzynę Cykowską-Halczuk doświadczenia stanowią również cenne źródło wiedzy dla studentów.

Konkluzja

Po przeanalizowaniu materiałów przedstawionych do recenzji oceniam, że Pani mgr Katarzyna Cykowska-Halczuk spełniła zadania, których podjęła się w pracy doktorskiej. Przedstawiony materiał jest spójny. Autorka jest świadoma swojej drogi rozwoju i konsekwentnie zmierza w obranym kierunku, prezentując wysoki profesjonalizm, dużą aktywność zawodową oraz umiejętności dydaktyczne. Stwierdzając, że przedstawiona praca doktorska Pani mgr Katarzyny Cykowskiej-Halczuk spełnia wymagania art. 13 ust. 1 Ustawy o stopniach i tytułach naukowych oraz stopniach i tytułach w zakresie sztuki rekomenduję Szanownej Radzie Wydziału nadanie Pani mgr Katarzynie Cykowskiej-Halczuk stopnia doktora w dziedzinie sztuk plastycznych, w dyscyplinie sztuk projektowych.

dr hab. Andreas Guskos, prof. AS

