

Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku  
Wydział Rzeźby i Intermediów

Paweł Dudko

**„Oblicza koła”**

**Druk przestrzenny jako medium.**

**Znaczenie utworu artystycznego w aspekcie wirtualnym i rzeczywistym**

Streszczenie rozprawy doktorskiej w dziedzinie sztuk plastycznych  
w dyscyplinie sztuki piękne

Promotor: dr hab. Jarosław Perszko, prof. PB

Promotor pomocniczy: dr Jarosław Czarnecki

Część opisowa rozprawy doktorskiej jest rozważaniem na temat technologii addytywnych w kontekście twórczości artystycznej. Relatywnie nowe zjawisko w ostatniej dekadzie przyciągnęło wielu entuzjastów i zyskało szeroką popularność, ocierając się o kontrowersje (np. możliwość produkcji broni palnej). Droga, od niszowej, przez modną i jednocześnie kontrowersyjną, do stającej się codziennością, cechuje jednak każdą z nowych technologii. W niespełna osiem lat po zbudowaniu w Polsce pierwszej drukarki 3D opartej o model RepRap Mendel, autor stara się dokonać analizy zjawiska pod kątem jego zastosowania i udziału w twórczości artystycznej, ze szczególnym uwzględnieniem relacji wirtualnego modelu cyfrowego i jego fizycznego urzeczywistnienia.

W pierwszym i drugim rozdziale rozprawy nakreślono historyczne zaplecze technologii addytywnych oraz ich umiejscowienie w początkach pracy artystycznej twórców międzynarodowych. Kryterium, obrane przy doborze twórców, wiąże się z ich szczególnym przywiązaniem do wiernego odwzorowywania obiektu z jego pierwowzorem, kojarzącym się z archetypem klasycznej zasady *mimesis*. Drugim istotnym powodem ich przywołania jest przenikanie się i wzajemny wpływ płaszczyzny cyfrowej, zarezerwowanej dla projektu, oraz fizycznej, czyli stanowiącej o ostatecznym odbiorze prac. Służy ono pogłębieniu analizy zastosowanej technologii jako procesu twórczego, wpływającego znacząco na aspekt formalny.

Druga część niniejszej pracy jest próbą zarysowania nowego sposobu myślenia o technologiach addytywnych jako metodzie twórczej. W rozdziale trzecim, w oparciu o metodę analizy struktury dzieła Rudolfa Arnheima oraz Wassilija Kandinsky'ego, zaproponowano nowe spojrzenie na relację między *virtualis* modelu cyfrowego a jego fizyczną reprezentacją. Na poziomie filozoficzno-estetycznym, głównym problemem, który wydaje się nieustannie powracać i nadaje ton niniejszemu badaniu jest platońska relacja pomiędzy światem idei a jego odbiciem w świecie rzeczy. Relacja, która stawia szereg pytań o naturę obiektu wywodzącego się ze środowiska komputerowego, przechodzącego przez zautomatyzowany proces, aż po finalny byt, którego tożsamość dowodzi utopijności zero-jedynkowych technologicznych założeń.

Zrealizowana część artystyczna rozprawy doktorskiej pt. „Oblicza koła”, która stała się przedmiotem opisu i analizy rozdziału trzeciego, jest próbą zbadania druku przestrzennego jako medium artystycznego, w oparciu o dialog cyfrowej wirtualności z rzeczywistością. Odrzucając imperatyw zasady *mimesis* autor przyjął wszystkie zjawiska towarzyszące procesowi powstawania obiektów, takie jak przypadek czy błąd, jako równoprawne czynniki sprawcze. Zaobserwowane zjawiska pozwoliły na dostrzeżenie wartości artystycznej powstałych obiektów. Tym samym, zrealizowany projekt staje się pretekstem do wysnucia tezy, że pozornie automatyczny i bezduszny proces urzeczywistniania cyfrowego modelu przy wykorzystaniu technologii FDM, może być źródłem obiektów, posiadających charakter artystyczny. Można również założyć w dłuższej perspektywie, że technologie addytywne uzyskają potencjał, aby być włączonymi do zbioru równoprawnych procesów realizacji form przestrzennych.