

Łódź, 19 listopada 2024 roku

Prof. dr hab. Ryszard W. Kluszczyński
Katedra Nowych Mediów i kultury Cyfrowej
Uniwersytet Łódzki
Akademia Sztuk Pięknych w Łodzi

Recenzja rozprawy doktorskiej pani Sylwii Żółkiewskiej *Nowe horyzonty wizualności. Estetyka w erze mobile* przygotowanej w Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych w Warszawie

Przygotowana przez panią mgr Sylwię Żółkiewską rozprawa doktorska *Nowe horyzonty wizualności. Estetyka w erze mobile* liczy w wersji książkowej 220 stron (wraz z licznymi ilustracjami). Sam tekst rozprawy obejmuje blisko 100 stron książki. W jego skład wchodzi: abstrakt, wprowadzenie, trzy podstawowe części, podsumowanie, bibliografia oraz spis ilustracji i tabel. Chcę jednak zauważyć, że znaczna część ilustracji stanowiących drugą połowę książki jest także istotną częścią rozprawy, prezentując ważne dla jej merytorycznych rozważań szkice, notatki czy ilustracje o charakterze badawczym a nie tylko ilustracyjnym. Stanowią one istotną część dyskursu badawczego rozprawy.

We wprowadzeniu pani mgr Żółkiewska wskazuje teoretyczne i artystyczne inspiracje swojej pracy, przedstawia pokrótce jej strukturę, informuje o wcześniejszych prezentacjach i publikacjach jej fragmentów oraz zestawia słowniczek najważniejszych, jej zdaniem, pojęć wykorzystywanych w rozprawie.

Część pierwsza dotyczy teoretycznych zagadnień nowych mediów, mobilności i wizualności. Doktorantka stara się scharakteryzować nowe media w sztuce, aby na ich tle przyrzeć się technologiom mobilnym. Opis tych pierwszych jest jednak bardzo pobieżny. Pani mgr Żółkiewska przenosi bardzo szybko uwagę na technologie mobilne, rozpatrując charakterystyczne dla nich właściwości medialne oraz ich estetyczne konsekwencje. Zwraca uwagę na proponowane przez narzędzia mobilne nowe formaty obrazu, charakterystyczne dla nich formy narracyjne, skłonność do

operowania medialnymi regułami poszerzeń (Augmented Reality). Proponuje pod rozważę kategorię *sztuka aplikacji mobilnych*, która jej zdaniem w najwłaściwszy sposób ogarnia pojęciowo badany przez nią obszar praktyk artystycznych. Wpisuje ją następnie w relacje z różnymi pokrewnymi nurtami współczesnej sztuki nowych mediów, jak sztuka AR, cyfrowe graffiti, sztuka GPS, sztuka filtrów, sztuka selfie. Rozważania te doktorantka prowadzi, odwołując się do przykładów dzieł realizujących rozważane tendencje sztuki mobilnej. To właściwe podejście, pokazujące praktyczne aspekty rozważanych technologii, w szczególności, że pośród rozważanych przykładów znajdują się również dzieła ugruntowane w technologiach mobilnych.

Pani mgr Żółkiewska przygląda się też różnym aspektom swego przedmiotu badań. Poddaje rozważaniom jego funkcjonowanie w różnych obszarach praktyk społecznych (przestrzeń publiczna i prywatna). Analizuje jego cechy. Część tę kończy próbą zestawienia właściwości charakteryzujących estetykę mobilną, wskazując jako jej definicyjne właściwości: mobilność, natychmiastowość, ucieleśnienie, adaptatywność, przenikalność, wszechobecność, efemeryczność i odrealnienie. To bardzo ważna i wartościowa perspektywa, pozwalająca dobrze ulokować sztukę aplikacji mobilnych w kontekście sztuki nowych mediów oraz sztuki *en globe*.

Ważną i wartościową cechą intencji badawczej i – w konsekwencji – samej rozprawy doktorskiej pani mgr Żółkiewskiej jest również zwrócenie uwagi na wielopłaszczyznowość oraz wielokierunkowość relacji między estetyką badanych mediów mobilnych a ogólną estetyką nowych mediów, do których te pierwsze także należą. Sztuka aplikacji mobilnych, jak trafnie dowodzi doktorantka, w podobnym stopniu przyjmuje bowiem cechy ogólnie rozumianej sztuki nowych mediów, jak i inspiruje niemobilne dyscypliny sztuki medialnej i nowomedialnej do przyjmowania właściwości, które w istocie nie należą do ich medialnej charakterystyki (*media specificity*) natomiast charakteryzują media mobilne. W ten sposób doktorantka uwidacznia znaczenie sztuki mediów mobilnych w ogólnym systemie sztuki mediów i nowych mediów.

Część drugą rozprawy pani mgr Żółkiewska poświęca swej pracy artystycznej – multimedialnej instalacji *Phenuma*. Dzieło to traktuje jako formę *artistic research*. Zarówno proces twórczy, jak i sama instalacja stanowią tu bowiem rodzaj refleksji nad charakterem mobilnych obrazów oraz ich doświadczeniem, stanowiąc część prowadzonych badań. *Phenuma* składa się z trzech elementów (instalacja wideo *Transcience 2.0*, wielkoformatowy kolaż i seria wielkoformatowych grafik

cyfrowych). Wszystkie one nie tylko stanowią powiązane ze sobą elementy artystycznego procesu badawczego realizowanego przez doktorantkę, ale również zapraszają odbiorców dzieła do podobnych poznawczych zachowań. Proponują publiczności doświadczenie, w którym tradycyjne dla sztuki doznania estetyczne łączą się z refleksją dotyczącą mediów, w których dzieło zostało stworzone oraz ich zasadniczego kontekstu – sztuki aplikacji mobilnych. Pani mgr Żółkiewska umiejętnie przedstawia wszystkie parametry stworzonej przez nią instalacji multimedialnej oraz aspekty procesu twórczego, prezentując nawet szczegóły aranżacji wystawy, na której dzieło zostało po raz pierwszy przedstawione publiczności, czyli sposoby angażowania odbiorców w procesy doświadczenia dzieła. Przedstawia proces jego prototypowania oraz iteracje. Przynajmniej jednak – uznaję to za bardzo istotny aspekt rozprawy – umiejętnie wykazuje, że napisana rozprawa i dzieło artystyczne ściśle łączą się ze sobą, że są powiązane w ramach procesu *artistic research* w jedną całość artystyczno-badawczą.

W trzeciej części pani mgr Żółkiewska przedstawia założenia swych badań, narzędzia metodologiczne, jak również organizację i przebieg badań. Przedstawia też materiał badawczy, jego pochodzenie i sposoby pozyskiwania oraz metody analizy danych. Wskazuje ponadto teoretyczne konteksty i inspiracje swych badań, podkreślając szczególnie ważną dla nich rolę teorii mediów sformułowanej przez Marshalla McLuhana oraz koncepcji *media specificity*.

Kończące rozprawę króciutkie podsumowanie jest jedynie kilkoma stwierdzeniami kończącymi rozważania, określającymi konsekwencje podjętych w trakcie pracy decyzji i wyłaniające się wnioski.

Praca w swej całości – multimedialna instalacja + rozprawa – jest wartościową propozycją teoretyzacji sztuki aplikacji mobilnych, jak chce określać swój przedmiot doktorantka. Dające się zauważyć drobne usterki, niedoskonałości czy nie całkiem uzasadnione wybory nie zmieniają ogólnej bardzo pozytywnej oceny dysertacji. Przywołam jednak kilka swoich wątpliwości.

Jeśli by nawet przyjąć zasadność zaproponowania na początku dysertacji słowniczka pojęć, to należałoby proponowane hasła, jak choćby interaktywność i interfejs, opracować nieco staranniej. W obecnej postaci czytelnikowi zorientowanemu w rozważanej problematyce nie dają niczego, a czytelnikowi, który by tego potrzebował, nie rozjaśniają ewentualnych wątpliwości.

Raczej pobieżnie została też scharakteryzowana w dysertacji sztuka nowych mediów. Doktorantka bardzo zasadnie stara się charakteryzować media mobilne poprzez przypisanie im stosownych właściwości i czyni to bardzo dobrze, ale zaniedbuje analogiczny zabieg wobec sztuki nowych mediów jako takich, przez co specyficzność technologii mobilnych została opisana nieco jednostronnie, nie została w opisie należycie uwidoczniła sieć powiązań mediów mobilnych z pozostałymi rodzajami medialnymi.

W opisie tendencji pokrewnych analizowanej w rozprawie sztuce aplikacji mobilnych mieszają się właściwości charakterystyczne dla niej samej, jak filtry – sztuka filtrów, z właściwościami szerszymi, charakteryzującymi bardziej rozległe obszary praktyk artystycznych, do których badana sztuka należy.

Trafnemu rozpoznaniu znaczenia platformizacji dla współczesnej kultury nie towarzyszy dokładniejsza analiza platform oraz ich związków z mediami mobilnymi.

Zatarte są w rozprawie granice pomiędzy technologiami czy mediami mobilnymi a urządzeniami mobilnymi, co samo w sobie może być zaletą podejścia, gdyż otwiera na myślenie o środowiskach medialnych zamiast poszczególnych mediach, jednak zabieg taki wymaga eksplikacji *expressis verbis*.

Nie jestem też przekonany o słuszności decyzji podjętej przez doktorantkę, aby nie włączać w pole badań zjawisk artystycznych związanych z wykorzystaniem w sztuce *wearable technologies*. W ten sposób bowiem badany obszar sztuki mobilnych mediów pozostaje niekompletny, a proponowane jego charakterystyki nie posiadają statusu pełnego opisu badanego nurtu.

Wątpliwa bądź nie dość ugruntowana wydaje się teza postrzegająca *app art* jako narzędzie demokratyzacji sztuki. Laserowe graffiti, jak również inne formy wynikające ze spotkania *street artu* z nowymi mediami zasługują na nieco staranniejsze opracowanie.

Ostatnia moja wątpliwość dotyczy znaczenia teorii Marshalla McLuhana we współczesnej refleksji nad mediami i – w szczególności – nowymi mediami. Pomimo licznych wizjonerskich aspektów teorii kanadyjskiego teoretyka, które pozwalają współczesnym badaczom czerpać z niej wiele inspiracji, należy ona do nieco już archaicznego, esencjalistycznego stylu myślenia o technologii. W XXI wieku zostało sformułowanych wiele koncepcji teoretycznych dotyczących tego pola zagadnień, lepiej – jak sądzę – tłumaczących ich charakterystykę oraz pełnione role społeczno-kulturowe. Doktorantka ma pełne prawo posiłkować się szeroko

koncepcjami McLuhana, niektóre jej aspekty dają się rzeczywiście dobrze wykorzystać w badaniach technologii mobilnych, jednak nie powinno to oznaczać ignorowania innych teorii ani przeceniania potencji perspektywy McLuhana.

Moje nieliczne wątpliwości w odniesieniu do wskazanych aspektów rozprawy nie zmieniają, jak już stwierdziłem, ogólnie bardzo pozytywnej jej oceny.

Stwierdzam więc finalnie, że osiągnięcie artystyczno-naukowe pani magister Sylwii Żółkiewskiej: przedstawiona w ramach przewodu doktorskiego multimedialna instalacja *Pheneuma* mająca charakter *artistic research* oraz rozprawa teoretyczna *Nowe horyzonty wizualności. Estetyka w erze mobile*, spełniają wymagania stawiane rozprawom doktorskim i w pełni uzasadniają nadanie stopnia doktora w dziedzinie sztuki.

Ryszard W. Kluszczyński

Prof. dr hab. Ryszard W. Kluszczyński