

dr hab. Bogdan Achimescu prof. ASP  
Wydział Intermediów  
Akademia Sztuk Pięknych  
im. Jana Matejki w Krakowie

Recenzja pracy doktorskiej

Klaudiusza Ślusarczyka

pod tytułem

One Who Laughs

/

Visibility: ideas on  
the formation of self in the  
digital experience

sporządzona w związku z przewodem doktorskim wszczętym przez  
Polsko-Japońska Akademia Technik Komputerowych w Warszawie  
Promotorka: prof. dr hab. Ewa Satalecka  
konsultant: prof. Krzysztof Wodiczko

Recenzję rozprawy doktorskiej magistra Klaudiusza Ślusarczyka sporządzam w celu przedstawienia Radzie Dyscypliny Sztuki Plastyki i Konserwacja Dzieł Sztuki, działającej w Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych.

## **Podstawa recenzji**

Do recenzji służył mi kompletny i czytelny zestaw dokumentów. Składał się z pakietu treści drukowanych i cyfrowych zawierającego:

- Rozprawę pisemną pod tytułem *Visibility: ideas on the formation of self in the digital experience*
- Film artystyczny *Człowiek Śmiechu* o długości 16'20''
- Film o charakterze wypowiedzi odautorskiej o długości 3'09''
- zestaw dokumentacji o Kandydacie (wykazy dorobku dydaktyczno-badawczego i artystycznego)

## **Profil Kandydata**

Wykazy dorobku wskazują na kandydata jako artystę i wykładowcę, który konsekwentnie łączy praktykę performatywno-intermedialną z dydaktyką oraz komponentem badawczo-warsztatowym w PJATK (m.in. kursy „Art and Making Meaning”, „Academic Writing”, a od 2022 r. także moduły z pogranicza performansu i technologii), równoległe inicjując działania o profilu badawczo-laboratoryjnym (Think Art Robotics Lab) i prowadząc warsztaty oraz wydarzenia międzynarodowe (np. Social Design – Conceal, Deceive, Seduce – Robotics, In Regards to Waste), przy jednoczesnym uczestnictwie w zespole badawczym Environments & Networks (AGH).

W sferze artystycznej dorobek układa się w ciąg projektów i prezentacji instytucjonalnych: od prac z obszaru teatru/performance (m.in. J&H, projekty Warszawa–Tokio) po instalacje i realizacje intermedialne, w tym ostatnie ekspozycje w obiegu wystaw i festiwali (Warsaw Fringe 2025, Media Art Biennale WRO 2025 – z Samuelem Bianchinim, BWA Wrocław 2024, Lucid Dreams 2025).

To treściwe oraz imponujące CV harmonizuje elementy naukowe, artystyczne i dydaktyczne o zdecydowanym rysie interdyscyplinarnym.

## **Praca pisemna**

### **Status tekstu wobec projektu**

Rozprawa *Visibility: Ideas on the Formation of Self in the Digital Experience* stanowi integralną, choć niesamodzielną wobec projektu artystycznego *One Who Laughs*, część doktoratu. Jego zasadniczym rdzeniem pozostaje realizacja artystyczna. Rola tekstu nie polega na klasycznym „objaśnieniu” dzieła ani na jego teoretycznej legitymizacji: słowa krążą wokół projektu, narasta wraz z nim i z niego wyrasta, pozostając w relacji sprzężenia zwrotnego z procesem twórczym. Autor konsekwentnie określa tę formę jako dyskursywną i interwencyjną, świadomie lokując ją na pograniczu eseju, notatnika badawczego oraz refleksji filozoficzno-artystycznej. Ta decyzja formalna jest trafna, ale stawia czytelny warunek: rozprawa musi utrzymać „autorską władzę” — tak, by notatnikowy tryb pracy nie przechodził w referat z lektur.

## **Układ i logika czterech części**

Struktura dzieli się na cztery części. Trzy pierwsze budują ramę pojęciową „widoczności” jako mechanizmu kształtującego współczesną podmiotowość w doświadczeniu cyfrowym; część czwarta przenosi tę ramę na grunt projektu One Who Laughs, rekonstruując jego powstawanie wraz z zapleczem technologicznym, materialnym i performatywnym. Dzięki temu układ pracy nie tyle prowadzi od teorii do praktyki, ile utrzymuje między nimi krążenie: pojęcia wracają w postaci procedur, a procedury stają się argumentem.

### **Część I: Cyfrowe doświadczenie i erozja prywatności**

W części pierwszej („Rage Against the Machine”) autor buduje mapę pojęciową współczesnego „cyfrowego doświadczenia”, rozumianego nie jako zbiór narzędzi, lecz jako środowisko egzystencjalne. W centrum stawia procesy erozji prywatności, permanentnej obecności technologii, zaniku samotności i algorytmicznego pośrednictwa relacji, a także stopniowe przesuwanie granic między tym, co wewnętrzne, a tym, co wystawione na widok. „Widoczność” funkcjonuje tu jako kategoria podwójna: warunek uczestnictwa i jednocześnie mechanizm kontroli.

### **Część II: Władza i nadzór – sekwencyjność jako problem autorski**

Druga część („Control”) podejmuje kluczowy dla całej rozprawy wątek dyscypliny, nadzoru i produkcji podmiotowości, lecz w jej zasadniczym odcinku ujawnia się słabość warsztatowa: tekst zaczyna funkcjonować jak rozbudowane, sumienne notatki z lektury Foucaulta. Tok wywodu idzie niemal rozdział po rozdziale za *Surveiller et punir* — od spektaklu kary, przez dyscyplinowanie ciał oraz organizację przestrzeni i czasu, po panoptyczne formy nadzoru — i to właśnie ta sekwencyjność, a nie autorska selekcja, organizuje narrację. Skutkiem jest wysoka poprawność referencyjna i klarowność rekonstrukcji, ale zarazem utrata inicjatywy: w tej partii to Foucault wyznacza rytm, zakres problemów i kolejność argumentów, a głos doktoranta zbyt rzadko przejmuje ster. Podobnie mają się sprawy przy nieco sekwencyjnym omawianiu pracy Hanny Arendt.

Można bronić tego fragmentu jako świadomie ujawnionego zapisu warsztatu — materiału roboczego, który miał prowadzić proces twórczy, a nie domykać część teoretyczną. Taka interpretacja jest jednak w pełni przekonująca tylko wtedy, gdy zostaje wprost zasygnalizowana jako strategia kompozycyjna; bez tego odbiorca ma pełne prawo oceniać segment według kryteriów dyskursu teoretycznego, a wówczas „nadmiar Foucaulta” staje się realnym niedociągnięciem autorskim.

Tym bardziej warto je wypunktować, że w pozostałych odniesieniach (np. Byung-Chul Han) Ślusarczyk pracuje znacznie dojrzej: korzysta z pojęć selektywnie, instrumentalnie i podporządkowuje je własnym pytaniom, dzięki czemu filozofia nie przejmuje kontroli nad strukturą wywodu, lecz wzmacnia argumentację jako narzędzie.

Nie mówiąc już o tym, że w innych częściach pracy, gdzie odnosi się do wątków własnej praktyki czy biografii, tekst Ślusarczyka ujmuje spontanicznością i autentycznością, wynikającą z funkcjonalnego związku pomiędzy pracą artystyczną a myślą teoretyczną.

### **Część III: Przestrzeń publiczna, intymność i „pojawianie się”**

W trzeciej części („Spaces of Appearance”) refleksja przesuwa się ku przestrzeni, publiczności i intymności. Autor pokazuje, jak przestrzeń publiczna przeobraża się w pole permanentnej obserwacji, a prywatność traci status azylu; cyfrowe „przestrzenie pojawiania się” stają się obszarami, w których podmiot nie tyle się ujawnia, ile zostaje skonstruowany poprzez widzialność i śledzenie. Pomimo zastrzeżenia powyżej, jest oczywiste, że tym miejscu dobrze pracuje Arendtowska perspektywa: pojęcie alienacji świata zostaje przepisane na warunki późnonowoczesne, w których relacja z ciałem, miejscem i ziemią ulega dalszemu rozszczelnieniu.

#### **Część IV: Przełożenie pojęć na procedury projektu One Who Laughs**

Część czwarta przenosi całość na grunt projektu One Who Laughs i stanowi szczegółowy zapis jego powstawania: od koncepcji urządzenia — egzoszkieletu twarzowego reagującego na obecność satelitów — po jego komponenty materialne i technologiczne (GPS, druk 3D, mechanika pneumatyczna, oprogramowanie, elementy interaktywne).

To bardzo mocna część pracy: pokazuje dzieło jako proces otwarty i sytuacyjny, w którym dane przestrzenne i orbitalne zostają dostownie „wpisane” w formę ludzkiej głowy, a język pojęć wraca, wcielony w procedury.

#### **Bilans: spójność, ryzyka i siła tej części doktoratu**

Całość rozprawy pisemnej układa się w spójną, choć celowo nielinearną narrację o formowaniu się współczesnego „ja” w warunkach totalnej widzialności. Wartą odnotowania zaletą, jest fakt, że tekst nie zmierza do domknięcia problemu ani do sformułowania jednoznacznych konkluzji. Działa raczej jako pole napięć, w którym refleksja teoretyczna, doświadczenie osobiste autora i praktyka artystyczna pozostają w stałej wymianie. Taka konstrukcja ma wyraźny walor w doktoracie artystycznym: pozwala śledzić myślenie „w ruchu”, w ścisłym związku z wytwarzaniem dzieła. Jednocześnie stawia wymagania dyscypliny autorskiej — tak, aby nielinearność nie przechodziła w sekwencyjne referowanie lektur tam, gdzie potrzebna jest selekcja i decyzja.

Mamy więc do czynienia z solidnym, intelektualnym zapleczem projektu, oraz z autorskim zapisem procesu myślenia prowadzonego w i przez sztukę.

#### **Język i ton w partiach o projekcie**

Na koniec odnotujmy ponownie spontaniczny, żywy język tej części tekstu, która się odnosi do substancji i metody dzieła artystycznego. Odczuwanie tego namacalnego pulsu nie pozostawia wątpliwości, po której stronie leży serce piszącego.

#### **Praca artystyczna**

#### **Poza tekstem, ale w kontekście**

Na wstępie tej sekcji, krótko o metodzie recenzowania. Do części artystycznej początkowo podchodzę przy minimalnej znajomości tekstów, które jej towarzyszą. Ostatecznie, komentarz przetwarza również informacje z części tekstowej, ale staram się na początek zachować „higienę eksperymentu”. Dostęp do projektu w znacznej mierze realizuje się przez formy zapośredniczone: po pierwsze przez przystępnie komentowany film autora (Oprowadzenie po projekcie – One Who Laughs), po drugie przez ilustracje obecne w czwartej części pracy pisemnej (Part Four: The One Who Laughs art project), uzupełnione o warstwę refleksji autorskiej nad procesem powstawania projektu. Jedynym elementem artystycznym dostępnym bezpośrednio, a nie w trybie reprodukcji, jest film artystyczny – wywiad z technikiem (film Człowiek Śmiechu). Ubolewam nad brakiem kontaktu z instalacją jako doświadczeniem przestrzennym, ale niniejszy tekst ma pozostać recenzją pracy p. Ślusarczyka, a nie komentarzem do praktyk oceny prac doktorskich w dziedzinie sztuki w Polsce. Dostarczone materiały, przygotowane rzetelnie i w możliwie szerokim zakresie, pozwalają na wiarygodną rekonstrukcję komponentu artystycznego rozprawy.

Wracając do konieczności stworzenia naczynia adiabatyckiego wokół sztuki: uznałem, że na etapie wstępnym taka izolacja jest metodologicznie potrzebna – nie jako postulat „sztuki bez słów” ani trwałej autonomii dzieła wobec kontekstów, lecz jako punkt wyjścia lektury, który pozwala sprawdzić, co projekt uruchamia w bezpośrednim kontakcie z jego formą i materią. Mówiąc prościej: pierwsze oglądanie części artystycznej odbywało się w możliwie dużym oderwaniu od tekstu, ponieważ przyjąłem zasadę „No ideas but in things<sup>1</sup>”.

## Artysta

Pozostając w kontekście rozgraniczeń pomiędzy aktem a refleksją, zauważmy, że Ślusarczyk konsekwentnie pracuje metodą typowo artystyczną: nielinearną, iteracyjną i podatną na produktywny przypadek. Impulsy do formowania dzieła pochodzą zarówno z faktów biograficznych (s. 188), jak i z zastyszanych, pozornie ubocznych bodźców (przypadkowo usłyszana audycja radiowa – s. 163), a proces napędzają „instynkty [...] strukturalne” i obsesje (s. 171). Charakterystyczne jest również przesunięcie celu: projekt ma raczej inicjować spotkania niż udzielać jednoznacznych odpowiedzi (s. 160, 163). W tym kontekście znaczący okazuje się epizod porzuconego krzesła biurowego – symbolu korporacyjnego wysysku: odrzucony element („Idea that was dropped”) wraca jako zapalnik kolejnych rozwiązań, uruchamiając logikę uczenia się na odrzutach i błędach. W takiej strategii refleksja nie wyprzedza działania, lecz powstaje równolegle z nim; notatka i szkic pełnią funkcję sterującą, a nie wyłącznie archiwalną. Autor nazywa ten tryb pracy „absurdystycznym eksperymentem interfejsu”, sygnalizując świadome wprowadzenie paradoksu w samą konstrukcję narzędzia i jego reguły działania. To właśnie akceptacja paradoksu chroni projekt przed redukcją do ilustracyjności (nawet jeśli przywoływane idee są trafne) i stanowi zarazem odpowiedź na retoryczne pytanie konsultanta, profesora Krzysztofa Wodiczki, o wybór pomiędzy pozycją artystyczną a naukową.

## Film

---

<sup>1</sup> „No ideas but in things” („–Say it, no ideas but in things–”) – fraza z poematu *Paterson* Williama Carlosa Williama (Księga I), bywa przywoływana jako skrót jego postulatu pierwszeństwa konkretności („things”) nad uprzedzającą czy objaśniającą go abstrakcją.

Film „Człowiek Śmiechu” buduje się jako autobiograficzna relacja o pracy i karierze, jednak forma wizualna konsekwentnie rozszczelnia tę jednoznaczność.

Dokamerowa wypowiedź protagonisty, Marka Gnysia ma formę spokojnej, autobiograficznej relacji technika i inżyniera-praktyka, rekonstruującego swoją drogę zawodową w przemyśle farmaceutycznym – od pracy fizycznej na najniższych stanowiskach po udział w opracowywaniu i wdrażaniu innowacyjnych technologii oraz projektowaniu aparatury produkcyjnej. Narracja odśladania zaplecze techniczne i ludzkie procesów, które zwykle pozostają niewidoczne w oficjalnych opowieściach o produkcji i postępie, a jednocześnie ukazuje ciągłość między pracą zawodową a hobbystycznym „dłubaniem” w elektronice i radiu. Wypowiedź ta funkcjonuje jako świadectwo wiedzy ucieleśnionej, opartej na doświadczeniu, oraz jako cichy komentarz do relacji między techniką, instytucją i indywidualnym podmiotem.

Niepokój – kontrpunkt wobec spokojnej relacji – pojawia się w dwóch obszarach: w sposobie prowadzenia kamery oraz w pracy ostrością. Ujęcia mają ruch „wędrujący”, nieprzystający do klasycznego panoramowania: kamera krąży, orbituje, chwilami jakby ignorowała pion grawitacji. Ten wybór formalny podważa oczywistość ludzkiego punktu widzenia i uruchamia pytanie o podmiot spojrzenia – o to, „kto patrzy”, skoro perspektywa nie zachowuje się jak spojrzenie stabilnego obserwatora. Równocześnie ostrość konsekwentnie faworyzuje instrumenty i detale pracy: uwaga widza przenosi się z twarzy na narzędzia. W efekcie narzędzia przestają być tłem – zaczynają działać jak przedłużenia ciała i sprawczości bohatera, a granica „człowiek / otoczenie techniczne” ulega rozmyciu.

Po wstępnym oglądzie, tekst rozprawy ujawnia nam kolejną perspektywę nad funkcją filmu. Cytując Ślusarczyka, to „medytacja nad pracą, rzemiosłem i ciałami, które podtrzymują praktykę twórczą, lecz rzadko bywają uznawane i doceniane w jej narracjach<sup>2</sup>” a więc przestrzeń, w której uhonorowana zostaje praca technika, w ślad za wysokimi standardami etycznymi Autora.

W kadrze (choć częściowo poza polem ostrości) pojawia się również aparat rejestrująco-interwencyjny Ślusarczyka, skonstruowany przy technicznym udziale Marka Gnysia. W filmie działa on jak węzeł łączący poziomy elementów rozprawy: przenosi uwagę z relacji biograficznej na materialny reżim narzędzi i urządzeń, który organizuje także tekst i obiekty.

Kolejnym elementem artystycznym jest skomplikowany proces prowadzący do produkcji antropomorficznych wizerunków głów, na który składają się aparatura, procedury, korpus danych i formy pochodne, drukowane i czysto cyfrowe.

## **Aparat / The Device**

Do zbierania niezbędnych danych służy centralny element projektu – urządzenie pozycjonująco-rejestrujące zakładane na głowę. Nie jest ono jedynie narzędziem prowadzącym do „finalnego dzieła” (rzeźb), lecz pełni rolę jednego z kluczowych instrumentów w postfluksusowskim exposé projektu. W tej funkcji urządzenie wychodzi poza pole fetyszy technologicznych: staje się prototypem aparatu dyscyplinującego, zaprojektowanego nie po to, by wspierać ciało, lecz by je korygować oraz wystawiać na obserwację.

---

<sup>2</sup> p 203 z omawianej pracy

## Uśmiech

Reakcja urządzenia na sygnał satelitarny uruchamia (w następnych etapach procesu) wymuszony uśmiech, który w tym kontekście przestaje być gestem komunikacji społecznej, a staje się widocznym objawem podporządkowania wobec niewidzialnej, lecz bezwzględnej infrastruktury nadzoru. Uśmiech ten nie jest adresowany do konkretnego widza – jest odpowiedzią na spojrzenie systemu. W tym znaczeniu praca Kandydata staje się technologiczną repliką do realizacji takich, jak “One Hours Smile” Charleya Friedmana<sup>3</sup>, w której performer rejestruje ujęcie ciągłego, godzinnego, przechodzącego “naturalnie” w przymus uśmiechu. Wyjście poza tradycyjne instrumentarium performerera pozwala Ślusarczykowi na znaczne rozszerzenie pola konotacji dzieła.

## Wyzwalacz / Trigger

Artysta wykorzystuje publicznie dostępne dane o położeniu satelitów orbitujących wokół Ziemi, aby obliczać pozycje tych z nich, które w danym momencie znajdują się w pobliżu Aparatu. Powstałe w ten sposób wektory stają się „magnetycznymi siłami” lub tropizmami wykorzystywanymi w procesie tworzenia wizerunków. W tle obecna jest nie tylko współczesna globalna inwigilacja, lecz również perspektywa historyczna – dla autora przyjmująca konkretną postać wspomnień z australijskiego obozu dla uchodźców. Ten komponent biograficzny jest istotny, ponieważ ujawnia realną motywację wewnętrzną, bez której dzieło mogłoby pozostać wyłącznie ćwiczeniem formalnym.

Tekst rozprawy określa wspomnianą instytucję mianem „detention center”. Zestawienie współrzędnych z obrazem satelitarnym ujawnia dziś<sup>4</sup> to samo miejsce pod zmienioną, eufemistyczną nazwą Maribyrnong Community Residential Facility. Pozostają jednak wysokie metalowe ogrodzenia, zamknięte spacerniaki, przejścia tunelowe pomiędzy budynkami oraz systemy bram ze słuzami, charakterystyczne dla architektury więziennej. Ten związek z porządkiem karceralnym pozwala czytać pracę jako zakorzenioną w realnym doświadczeniu (ludzkim i instytucjonalnym), choć praca pozostaje artystycznym zabiegiem, nie dokumentem.

## Rzeźby

Istotnym gestem artystycznym, wyróżniającym pracę Ślusarczyka na tle eksperymentów takich jak realizacja Friedmana, jest przeniesienie ulotnego momentu z poziomu efemerycznego performansu w sferę trwałej materializacji. Każde uruchomienie mechanizmu inicjuje proces druku 3D zdeformowanej głowy, której forma zostaje bezpośrednio zdeterminowana przez dane lokalizacyjne. W ten sposób autor dokonuje dosłownego „wpisania” miejsca i technologii w ludzką twarz.

Powstałe obiekty nie są portretami ani karykaturami; bliżej im do śladów po operacji – resztek procesu, w którym anatomia, a pośrednio także tożsamość, zostaje przetworzona przez system zewnętrzny. Samemu artyście przywodzą na myśl skutki stymulacji elektrycznej mięśni mimicznych twarzy, dokumentowane w czarno-białych fotografiach XIX-wiecznych eksperymentów medycznych. W tym kontekście przywołuje twórczość Duchenne’a de Boulogne – francuskiego neurologa i elektrofizjologa, który rejestrował fotograficznie mechanizmy ekspresji twarzy, często groteskowo zdeformowanej pod

---

<sup>3</sup> zob. <https://www.patheos.com/blogs/cultivare/2012/07/charley-friedmans-one-hour-smile-1995/> (dostęp 10.01.2026)

<sup>4</sup> Zob. <https://duckduckgo.com/?q=Maribyrnong+Community+Residential+Facility&t=newext&atb=v480-1&iaxm=maps&source=places> (dostęp 15.01.2026)

wpływem impulsów elektrycznych<sup>5</sup>. Twarzami z pracy Ślusarczyka sterują jednak nowe, współczesne „tropizmy” i „magnetyzmy”: dane oraz infrastruktury, które projekt jedynie ujawnia.

Zbiór ośmiu głów, powiązanych z różnymi etapami życia artysty, wprowadza wątek autobiograficzny pozbawiony funkcji narracyjnej czy sentymentalnej. Biografia zostaje tu potraktowana jako zbiór danych – lokalizacji, współrzędnych, punktów przecięcia – podlegających tej samej logice rejestracji i deformacji co każde inne ciało w przestrzeni cyfrowej. Materiał PLA, biodegradowalny i nietrwały, dodatkowo osłabia aurę „dzieła trwałego”, podkreślając procesualność i warunkowość formy (dla uniknięcia ekohura optymizmu warto wspomnieć, że PLA jest biodegradowalne tylko pod warunkiem spełnienia rygorów przemysłowego kompostowania).

Szczególnie trafne wydaje mi się to, że trwała materializacja dotyczy właśnie twarzy – obszaru, w którym zwykle lokujemy rozpoznanie, godność i podmiotowość. W tej pracy głowa staje się nie tyle portretem, co zapisem działania zewnętrznego reżimu: klasyczny „nośnik osoby” zamienia się w indeks procedur, które osobę opisują, klasyfikują i przekształcają. Ten kontrast działa precyzyjnie: im bardziej „klasyczna” figura, tym mocniej widać, co robi z nią system, przejmujący rolę rzeźbiarza.

## **Uciekinier**

Interaktywna symulacja w silniku Unreal Engine 5 stanowi rozszerzenie instalacji oraz jej logiczną konsekwencję. Artysta w dużej mierze unika eskapizmu i narracyjnej gratyfikacji choć mechanika gry z zasady wiąże się z przyjemnością „opanowywania” reguł.

Próba unikania satelitów szybko ujawnia się jako ćwiczenie z bezsilności: widz, przejmując kontrolę nad postacią, doświadcza niemożności wyjścia poza system, który definiuje reguły widzialności. To doświadczenie nie jest metaforyczne – jest strukturalne. Gra nie symuluje przyszłości; raczej kondensuje (grywalizuje) teraźniejszość do formy czytelnej, choć niekomfortowej.

## **Ryzyko odśrodkowości form**

Projekt operuje szerokim wachlarzem form i trybów odbioru: urządzenie noszone na ciele i procedury lokalizacyjne, materializacje w druku 3D, filmowy komponent dokumentalno-performatywny, moduł grywalizacyjny w Unreal Engine oraz docelowa całość instalacyjna.

Ta rozpiętość jest zarazem siłą i realnym ryzykiem konstrukcyjnym: każda z form ma tendencję do wytwarzania własnego „ciągu sensów” (autobiograficznego, etycznego, technologicznego, krytyczno-instytucjonalnego), co łatwo mogłoby przejść w efekt nadprodukcji — nie tyle dzieła, ile pakietu równoległych wątków. W zaprezentowanym układzie próg ten nie zostaje przekroczony, ponieważ rdzeń pozostaje czytelny: ta sama procedura widzialności (rejestracja–wyzwalacz–reakcja) przechodzi przez kolejne media, utrzymując wektor od aparatu, przez jego skutki, po doświadczenie widza.

Jednocześnie warto wskazać punkt graniczny tej integracji: film z udziałem technika dzieła „na dwóch nogach” — z jednej strony jest sprzęgnięty z aparatem i etycznym wątkiem niewidzialnej pracy, z drugiej posiada własną autonomię i ciężar, który mógłby funkcjonować poza całością jako osobny moduł na wspólny temat. Ten rodzaj pół-przynależności nie musi być wadą; jest jednak miejscem, w którym projekt zbliża się do granicy między spójną instalacją a układem bardziej kuratorskim (wielością prac powiązanych problemowo).

---

<sup>5</sup> str. 187 recenzowanej rozprawy

Właśnie dlatego spójność całości nie jest dana z góry, lecz wypracowana wbrew naturalnej odśrodkowości zastosowanych formatów, co jest zaletą warsztatu doktoranta.

Nieprzypadkowo poświęcam filmowi relatywnie dużo miejsca: jego „pół-autonomia” działa jak sejsmograf całego projektu. Z jednej strony to właśnie on najczytelniej wiąże porządek doktoratu (aparatus, procedura, etyka widzialności) z konkretną, ucieleśnioną relacją pracy i rzemiosła; z drugiej — sugeruje możliwe przyszłe tory rozwoju praktyki autora, w których wątek relacji z techniką, pracą i niewidzialnym zapleczem produkcji mógłby stać się równie istotny jak krytyka infrastruktury nadzoru. Film jest więc jednocześnie elementem składowym instalacji i „zwojnikiem” między jej obecną konstrukcją a potencjalnymi kontynuacjami — i to podwójne usytuowanie stanowi o jego sile, ale też o graniczności wobec spójności całości.

### **Sztuka stosowana?**

Jeśli odczytać biograficzne i systemowe odniesienia projektu jako doświadczenia potencjalnie traumatyzujące (inwigilacja, obserwacja, przymus ekspresji), praca nie proponuje języka terapii ani gestu „uzdrowienia”. Nie oferuje też widzowi komfortowego wyjścia z sytuacji kontroli. To zastrzeżenie jest istotne: *One Who Laughs* nie pełni funkcji kompensacyjnej, nie „leczy” ani nie obiecuje katharsis.

Projekt proponuje przechwycenie opresji jako materiału poznawczego; to gest ważny, choć obarczony ambiwalencją (poznawanie nie znosi przemocy, tylko ją ujawnia). Mechanizmy nadzoru zostają tu odwrócone jako procedura: lokalizacja, wektory, wyzwalacz, interfejs i łańcuch produkcyjny nie neutralizują przemocy systemu, lecz czynią ją czytelną, mierzalną i „do obejrzenia” w postaci materialnych śladów. W tym sensie praca zamienia bezimienny nacisk infrastruktury w wiedzę o jej działaniu.

Najbardziej produktywny wymiar tej operacji dotyczy sprawczości: nie polega ona na ucieczce, lecz na orientacji. Projekt przesuwając punkt ciężkości z samego afektu na kompetencję rozpoznawania reguł widzialności oraz na odpowiedzialność za to, kogo i co system czyni niewidocznym. Jeśli mówić tu o wzroście, to wyłącznie w sensie rekonstrukcji sensu i etycznego punktu widzenia – w obrębie ograniczeń, a nie poza nimi.

### **Konkluzja**

Projekt *One Who Laughs* jest intermedialną realizacją o wyraźnie wyczuwalnym ciężarze konceptualnym (wręcz „gravitas”). Jej forma, technika realizacyjna i dyskurs krytyczny pozostają w stanie trwałego, czasem niewygodnego napięcia. Praca konsekwentnie wprowadza widza w sytuację uwikłania, w której doświadczenie estetyczne zostaje podporządkowane mechanizmom kontroli, ekspozycji i przymusu widzialności. Zachowuje przy tym autonomię wobec zaplecza technologicznego i części pisemnej: nie redukuje się ani do demonstracji medium, ani do ilustracji tezy, lecz utrzymuje status spójnego dzieła, które myśl krytyczną wytwarza w działaniu i w odbiorze.

Decyzja o prezentacji pracy poza neutralną przestrzenią galeryjną wzmacnia jej krytyczny wymiar. Umieszczenie projektu w przestrzeni zdegradowanej, naznaczonej ekonomicznym i społecznym zanikiem rezonuje z logiką projektu: nie jako scenografia, lecz jako realny kontekst, który sam stał się przedmiotem selekcji i opuszczenia. W tym sensie *One Who Laughs* operuje nie tylko na poziomie reprezentacji, lecz również realnej sytuacji ekspozycyjnej.

W warstwie interpretacyjnej projekt sytuuje się świadomie w tradycji krytyki nadzoru i biopolityki – wprost poprzez procedury lokalizacyjne, interfejs dyscyplinujący i wymuszoną ekspresję. Panoptikon nie pojawia się tu jako figura architektoniczna, lecz jako rozproszona infrastruktura orbitalna, której opresyjna obecność jest stała, choć niematerialna. Przymus widzialności nie zostaje narzucony z zewnątrz – jest automatyczny, bezosobowy, pozbawiony intencjonalnego „oka”.

One Who Laughs to dla widza propozycja wymagająca, gdyż nie proponuje wyjścia ani łatwego do przyswojenia gestu oporu. Zamiast tego oferuje doświadczenie, w którym każdy ruch – fizyczny, performatywny czy interaktywny – odbywa się już wewnątrz systemu. W tym sensie praca jest spójna: nie tylko opisuje mechanizmy widzialności, ale daje je odczuć. Jej siła bierze się z tego, że nie szuka łatwych wyjść.

### **Werdykt**

Praca artystyczna One Who Laughs oraz towarzysząca jej rozprawa teoretyczna Visibility: ideas on the formation of self in the digital experience stanowią nowatorskie, oryginalne dokonanie artystyczne i naukowe, skupiające się nad aktualną i ważną problematyką. Rozprawa doktorska prezentuje ogólną wiedzę teoretyczną Kandydata o Dyscyplinie. Kandydat posiada umiejętność samodzielnego prowadzenia pracy naukowej i artystycznej.

Po analizie całości materiałów, bez wahania rekomenduję przyznanie mgr. Klaudiuszowi Ślusarczykowi stopnia doktora w dyscyplinie Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki.



Kraków, 14.01.2026