

Recenzja pracy doktorskiej mgr Klaudiusza Ślusarczyka
pt. *Visibility: ideas on the formation of self in the digital experience* oraz
realizacji *The One Who Laughs* w postępowaniu w sprawie nadania
stopnia doktora wszczętym na Polsko–Japońskiej
Akademii Technik Komputerowych w Warszawie
w dyscyplinie artystycznej: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki.

Pan Klaudiusz Ślusarczyk zdał międzynarodową maturę na kierunku teatralnym w Hadze (2019), ukończył licencjat (z wyróżnieniem; 2003) na Monash University w Melbourne na kierunku sztuk performatywnych, studia magisterskie na Polsko–Japońskiej Akademii Technik Komputerowych w Warszawie (również z wyróżnieniem; 2021) na kierunku komunikacja multimedialna. Od 2009 brał udział w licznych aktywnościach akademickich i poza akademickich prowadząc wykłady [PJATK, SWPS, University of West Attica, Saúde e Sociedade (UVA) Polskie Towarzystwo Transhumanistyczne, Forum Polskie Pola Lacanowskiego] i międzynarodowe warsztaty, był członkiem międzynarodowych zespołów badawczych (AGH, PJATK), kierownikiem interdyscyplinarnych badań (Future Text), uczestnikiem Blended Intensive Programme Erasmus+ (St. Pölten University of Applied Sciences) oraz LABO international, organizatorem wydarzeń artystycznych (Lights and Music Warsaw) oraz hakatonów (Synth Design Hackathon).

Na uwagę zasługują jego wcześniejsze prace: *Przęsło* (2025), *Tremor / Drzenie* (2025), *Steps* (2024), *Self-Maintenance* (2023), *How Go* (2016) zaznaczające obszar zainteresowań artysty, dążenie do tworzenia interaktywnych systemów i eksperymentowania z estetyką.

W rozprawie doktorskiej *Visibility: ideas on the formation of self in the digital experience* autor podejmuje jeden z kluczowych problemów współczesności - przekształcenie doświadczenia „ja” w warunkach wszechobecnych technologii cyfrowych. Teza, iż widzialność i podporządkowanie stają się dziś operacjami dyscyplinującymi wpisanymi w samą tkankę społeczną, została rozwinięta w sposób konsekwentny i wieloaspektowy. Rozprawa nie ma charakteru klasycz-



nej pracy akademickiej – co zresztą autor wyraźnie zaznacza – lecz przyjmuje formę eseistyczną-dyskursywnej interwencji (na uwagę zasługuje również forma rozprawy – to bardzo dobrze zaprojektowana publikacja z właściwie dobraną szatą graficzną). Uważam ten wybór za w pełni uzasadniony w kontekście przewodu doktorskiego w dziedzinie sztuk pięknych. Forma jest tu integralną częścią metodologii – sposób pisania odzwierciedla bowiem stan „rozproszonej” i „post-selfowej” podmiotowości, którą autor analizuje.

Szczególne znaczenie ma umiejętne osadzenie refleksji w szerokim kontekście filozoficznym i kulturowym. Autor twórczo dialoguje z myślą Michela Foucaulta, Hannah Arendt, Byung-Chul Hana, Petera Sloterdijka czy Zygmunta Bauman, nie ograniczając się jednak do referowania ich koncepcji per se. Teorie te stają się narzędziami reinterpretacji współczesnych praktyk cyfrowych: nadzoru, auto ekspozycji, algorytmizacji życia społecznego czy komercjalizacji intymności. Szczególnie trafne jest odczytanie foucaultowskiej koncepcji panoptyzmu w kontekście technologii satelitarnych oraz systemów cyfrowej obserwacji. Autor przekonująco pokazuje, że dawne instytucje dyscyplinarne nie zanikły, lecz zostały przekształcone i „rozpuszczone” w interfejsach, aplikacjach i platformach. Na uwagę zasługuje również wprowadzenie kategorii „post-self”, która stanowi interesującą propozycję autorską. Termin ten nie jest jedynie opisem kultury mediów społecznościowych, lecz próbą uchwycenia głębszej transformacji ontologicznej – przejścia od podmiotowości zakorzenionej w cielesności i prywatności do podmiotowości funkcjonującej w trybie permanentnej aktualizacji, widzialności i autoarchiwizacji. Autor trafnie identyfikuje zjawisko nieustannego „bycia online” jako formę współczesnej ascezy – nie tyle wyzwalającej, ile wytwarzającej nowe zależności i lęki.

Cennym elementem rozprawy jest również refleksja nad relacją między technologią a lękiem – zarówno lękiem przed niewidzialnością, jak i przed utratą prywatności. Autor pokazuje, że cyfrowe systemy nadzoru funkcjonują nie tylko jako narzędzia kontroli, lecz także jako odpowiedź na egzystencjalną potrzebę bycia zauważonym. Ta ambiwalencja – jednoczesna opresyjność i uwodząca atrakcyjność technologii – została uchwycona z dużą wrażliwością analityczną.

Rozprawa cechuje się spójnością koncepcyjną, klarowną strukturą oraz dojrzałością refleksji. Autor wykazuje się nie tylko znajomością literatury przedmiotu, lecz przede wszystkim umiejętnością jej twórczego przetworzenia. Praca wnosi istotny wkład w dyskusję nad kondycją podmiotu w epoce cyfrowej oraz nad rolą sztuki jako przestrzeni krytycznego namysłu nad technologią.

Projekt artystyczny *One Who Laughs* stanowi przekonujące rozwinięcie podjętych w rozprawie zagadnień. Instalacja nie jest ilustracją tez teoretycznych,



lecz autonomiczną, doświadczeniową przestrzenią, w której widz zostaje wciągnięty w mechanizm widzialności i obserwacji. Tytułowa figura „śmiejącego się” podmiotu – przywołująca literacki pierwowzór – nabiera tu wymiaru metafory współczesnego użytkownika cyfrowych platform: nieustannie obecnego, formującego własny wizerunek, poddanego spojrzeniu innych i systemów. Warstwa techniczna projektu świadczy o wysokim poziomie kompetencji realizacyjnych autora, a opis procesu twórczego ujawnia świadomość zarówno artystycznych, jak i inżynierskich aspektów pracy.

Wielowarstwowa realizacja składająca się z połączonych ze sobą pięciu komponentów jest wielowymiarowym i wielowarstwowym systemem. Urządzenie przeznaczone do zakładania na głowę (wearable technology) stworzone jest przy pomocy technologii druku 3d, podłączone jest pod system satelitarny, koordynaty prezentowane są na ekranie, LCD jest częścią ekspozycji. Urządzenie wraz z display'em spoczywa na minimalistycznym ekspozycytorze, który estetycznie wpisuje się w wizualność pracy. Widoczne przewody, okablowanie i podłączenie tworzą futurystyczny, cyberpunkowy mood. W publikacji autor dzieli się kodem źródłowym służącym do mapowania pozycji satelity (Code used to display the satellite and GPS visualisation on mini-display - created by Piotr Gnyś using Python code language, s.220). Urządzenie jest mapowane przez satelity, które w czasie rzeczywistym określają jego położenie. W budowie urządzenia na uwagę zasługuje brawurowe zaprojektowanie i wdrożenie dmuchanych form okalających skronie użytkownika. Interaktywny system wyzwala się, gdy satelity znajdują się bezpośrednio nad urządzeniem, skutkuje to przesłaniem sygnału do drukarki 3d (jej design również wpisuje się w wizualność projektu, ekspozycytor, projekt drukarki jak i omówione dalej druki, spoczywają na ustawionych w formie sześcianu syntetycznych blokach - całość jest minimalistycznym, koherentnym zestawieniem) . Drukarka drukuje model głowy, którego zniekształcenie wynika z pozycji urządzenia. System generuje wersje portretu, zależne od działania algorytmu - formy są niedoskonałe, wypaczone, zdegenerowane. Artysta gra z współczesnym tematem portretu – który dzięki wykorzystaniu technologii – tworzy unikalne podejście do tematu wizerunku, reprezentacji oraz cyfrowej powtarzalności. Głowy zyskują wymiar obiektowy – są rzeźbiarskim cyklem tworzonym przez zaprojektowany przez twórcę system, na ich replikację mają wpływ odbiorcy, jednak możliwe są do wygenerowania w specjalnych, określonych warunkach, wynikających z ton oprzyrządowania i czujników poruszających się nad nami, w temperaturze $-270,45$ stopni celsjusza. Deformacja druku 3d (PLA) pozwoliła na stworzenie ośmio częściowego cyklu rzeźbiarskiego, czarny kolor druku przyjemnie kontrastuje z białym filamentem urządzenia przeznaczonego do zakładania na głowę. Artysta poszerza działanie interaktywnym doświadczeniem gamingowym na bazie Unreal Engine 5. Dając odbiorcą sprawczość two-



rzy środowisko w którym jego alter ego – cyfrowy bliźniak – przemierza miasto z urządzeniem założonym na głowie. Celem działania jest unikanie systemu satelitarnego. Tym działaniem doktorant wprowadza interesujące wątki. Projektując system obecność i użycie koordynatów satelit niezbędne jest do zaczenia procesu, jednak w komponencie wirtualnym sygnały satelitarne zyskują działanie opresyjne – są niebezpieczne. Powstaje pytanie, czy realistyczna estetyka doświadczenia koresponduje z resztą projektu - realistyczne budynki, tekstury są naturalistyczne, powierzchnia zbudowana z terakotowych płytek nawiązuje do toskańskiej willi, mniej do minimalistycznego projektu w duchu DIY. Charakter budynków jest obcy syntetycznemu klimatowi druków i skonstruowanych urządzeń, czy jeśli zastosować w silniku brak tekstur na rzecz jednorodnych materiałów (ambient occlusion) a lite formy zastąpić niedoskonałymi skanami lidar to czy doświadczenie nie byłoby estetycznie bliżej całości? Cykl zamyka prawie siedemnasto minutowa forma filmowa – wejście w pracownię konstruktora budującego mechaniczną lalkę, który swobodnie opisuje zakres swojej pracy oraz osobistą historię. Narracja nawiązuje do doświadczenia gamingowego - zadaje pytania o figurę awatara łącząc wątki wirtualne i fizyczne w duchu mechatroniki. Film jest interesującym wejściem w proces dopełniającym projekt.

Konkluzja: Podsumowując, stwierdzam, że rozprawa doktorska mgr Klaudiusza Ślusarczyka wraz z projektem artystycznym *One Who Laughs* spełnia w pełni wymagania stawiane pracom doktorskim w dziedzinie sztuk plastycznych i konserwacji dzieł sztuki. Praca stanowi oryginalne rozwiązanie problemu artystycznego i teoretycznego, potwierdza wysokie kompetencje twórcze oraz badawcze autora i zasługuje na jednoznacznie pozytywną ocenę. Jako recenzent niniejszej rozprawy doktorskiej, pragnę wyrazić jednoznacznie pozytywną opinię na temat przedłożonej pracy teoretycznej oraz towarzyszącego jej projektu artystycznego. Rozprawa mgr Klaudiusza Ślusarczyka stanowi dojrzałe, konsekwentne i oryginalne opracowanie problemu widzialności, podmiotowości oraz mechanizmów kontroli w epoce cyfrowej, a instalacja *One Who Laughs* jest przekonującą, artystycznie spójną materializacją podjętych w części pisemnej rozważań.

Wnoszę o dopuszczenie mgr Klaudiusza Ślusarczyka do dalszych etapów przewodu doktorskiego oraz o nadanie mu stopnia doktora w dziedzinie sztuki.

dr hab. Jakub Wróblewski, prof. ASP

