



UNIwersytet Jagielloński
Instytut Sztuk Audiowizualnych

30-348 Kraków, ul. Łojasiewicza 4

Kraków, 19.02.2020

Dr hab. Anna Nacher, prof. UJ
Instytut Sztuk Audiowizualnych
Uniwersytet Jagielloński

Ocena kwalifikacji naukowych dr Agnieszki Smagi na podstawie całokształtu dorobku naukowego oraz rozprawy habilitacyjnej zatytułowanej *Cyfrowa grafosfera. Wprowadzenie do badań nad graficzną organizacją środowiska cyfrowego*, w związku z postępowaniem habilitacyjnym w dziedzinie nauk humanistycznych, w dyscyplinie kulturoznawstwo

Niniejsza ocena dorobku naukowego dr Agnieszki Smagi została podzielona na dwie części, zgodnie z kryteriami oceny określonymi w art. 16 ust. 1 *Ustawy o stopniach i tytułach naukowych oraz o stopniach i tytułach w zakresie sztuki*. Pierwsza z nich obejmuje wskazane przez Habilitantkę główne osiągnięcia badawcze, druga zaś dotyczy istotnej aktywności naukowej. W zakończeniu recenzji zamieszczam konkluzję będącą wynikiem przeprowadzonej oceny.

1. Główne osiągnięcia badawcze

Wskazany głównym osiągnięciem badawczym jest książka *Cyfrowa grafosfera. Wprowadzenie do badań nad graficzną organizacją środowiska cyfrowego* (Wydawnictwo Naukowe UKSW, Warszawa 2019). Dr Agnieszka Smaga podejmuje w niej próbę wypracowania modelu badawczego graficznej organizacji środowiska cyfrowego adekwatnego wobec jego multimodalnej i hybrydowej specyfiki. Książka składa się z trzech części podzielonych na mniejsze rozdziały. Część pierwsza ma ambicje prezentacji założeń metodologicznych przedstawionego projektu badawczego oraz aparatu pojęciowego i zaplecza teoretycznego stanowiącego jego podstawę. Autorka wprowadza przy tym własną terminologię (grafoznak, grafokod, grafometakod, grafotranskodowanie), którą konsekwentnie w dalszym toku rozważań stosuje. Agnieszka Smaga kreśli także wizję organizacji graficznej jako "wspólnej platformy komparatystycznych badań kulturowych" (s. 19). W części drugiej autorka prowadzi czytelnika przez kolejne poziomy analizy graficznej organizacji środowiska cyfrowego, poczynając od warstwy sprzętowej, czyli procesora i płyty głównej oraz matrycy w przypadku grafiki analogowej. Sporo uwagi poświęcono technicznym zawiłościom działania karty graficznej. Poziom programistyczny systemowy został omówiony na przykładzie UML - języka modelowania systemów opartego na diagramach i związanego z programowaniem obiektowym. Stąd zapewne decyzja, by poświęcić nieco uwagi zagadnieniu notacji (w tym przypadku graficznej) w oprogramowaniu komputerowym. Do pewnego stopnia naturalną ścieżką postępowania jest przejście w kolejnym kroku do etapu, który autorka nazywa poziomem programistycznym użytkowym. Zajmuje się w tej części podstawową charakterystyką komunikacji w internecie, wraz z narzędziami tworzenia stron WWW: językami programowania, skryptami i protokołami komunikacyjnymi. Kolejne poziomy analizy dotyczą wydzielonych przez autorkę jednostek: płaszczyzny semiotycznej witryny internetowej, płaszczyzny semantyczno-użytkowej strony WWW i warstwy projektowo-użytkowej. Trzecia część przynosi kategorie, które zdaniem autorki można uznać za narzędzia badań porównawczych służących do opisu i analizy cyfrowej grafosfery. W tym repertuarze odnajdujemy pojęcia takie, jak ciężar, szybkość i przezroczystość.

Zanim przejdę do właściwej oceny głównego przedsięwzięcia badawczego, chciałabym wskazać na fakt, że - jak przyznaje sama autorka - wnioski zaprezentowane w drugiej i trzeciej części rozprawy są pokłosiem projektu naukowego realizowanego m.in. w ramach grantu NCN (w którym Habilitantka była wykonawczynią). Nie ma oczywiście nic nagannego w wykorzystaniu w książce już uprzednio publikowanych materiałów. Do pewnego stopnia to naturalny rytm rzetelnej pracy badawczej, testowania swoich rozpoznań i poddawania ich pod szerszą dyskusję. Taki proces zazwyczaj istotnie kończy się publikacją pełnych wyników

prowadzonego dociekania w postaci samodzielnej książki. Niestety, w tym przypadku mamy do czynienia z aż piętnastoma artykułami, na podstawie których powstały tylko dwie części książki. Nie napawa to zaufaniem ani do oryginalności przedstawionej propozycji, ani do wiarygodności procesu badawczego. Przystępując do lektury ze sporą dozą życzliwego zainteresowania - badania kultury cyfrowej łączące rozpoznania kulturoznawcze ze znajomością procedur operacyjnych na gruncie oprogramowania wciąż nie są w Polsce zbyt liczne - musiałam w trakcie lektury z przykrością przyznać, że moją podejrzliwość budzi przede wszystkim to drugie. Zaprezentowany w książce proces badawczy uznaję za pozbawiony wiarygodności. Pisząc wprost: mamy do czynienia z fundamentalnym nieporozumieniem i to na wielu poziomach - poczynając od braku koniecznego aparatu naukowego (i to nie tylko w dyscyplinie, w której Habilitantka wnioskuje o przyznanie stopnia naukowego) a kończąc na braku wiedzy co do istotnych szczegółów technicznych.

Zazwyczaj recenzja dorobku habilitacyjnego jest okazją do polemiki z przyjętą w badaniach perspektywą lub sugestiami dopełnienia pewnych aspektów podjętej przez Habilitanta/kę pracy badawczej. W przypadku książki przedstawionej do oceny wymiana zdań na tym poziomie refleksji jest niemożliwa. Najpierw musiałoby ją bowiem poprzedzić żmudne prostowanie całego szeregu nieporozumień, błędów rzeczowych, przeinaczeń i braków w argumentacji. W niniejszej opinii zaprezentuję tylko wybrane przykłady, gdyż pełna analiza całości materiału zdecydowanie przekracza rozmiary standardowej oceny dorobku naukowego. Autorka powinna właściwie napisać zupełnie nową książkę.

W rozdziale poświęconym "zagadnieniom metodologicznym" czytamy: "Kontekstem dla prowadzonych analiz komparatystycznych będą wnioski badawcze wyprowadzone w obrębie: designu (Jacques Rancière, Vilèm Flusser, Peter Sloterdijk, Andrzej Gwóźdź, Marcin Składanek, Michał Derda-Nowakowski), materializmu komputerowego (Gunther R. Kress, Theo van Leeuwen, David Crystal), visual culture studies (William J. Mitchell, Nicholas Mirzoeff, Mieke Bal), software studies (Vilèm Flusser, Lev Manovich, Matthew Fuller), teorii interfejsów i interakcji (Don Norman), archeologii mediów (Freidrich A. Kittler, Siegfried Zieliński), antropologii obrazu (Hans Belting, Victor Stoichita), filozofii kultury (Weibel, Bauman, Virilio, Baudrillard)." (s. 67) Już sam tylko rzut oka na to arbitralne wyliczenie połączone z obietnicą uwzględnienia ich jako kontekstu w prowadzonych badaniach tego, co autorka nazywa cyfrową grafosferą, musi przyprawić o zawrót głowy i obudzić zwątpienie. Podobnie zresztą, jak decyzja zamieszczenia nazwisk Jacquesa Ranciere'a i Petere Sloterdijka w szeregu "badaczy designu". Bliższa introspekcja pogłębia negatywne wrażenia. W przytoczonym cytacie pominęłam przypisy (do strategii konstruowania przypisów powrócę oddzielnie). Dokładniejsze zbadanie

relacji między software studies a bogatą w różnorodne wątki myślą Flussera, rezonującą z wieloma nurtami refleksji w obszarze filozofii mediów, techniki i komunikacji byłoby skądinąd szalenie interesujące ze względu na oczywistą wspólnotę podejść i pojęć (takie próby są już zresztą czynione, por. na przykład Jana Horáková, *The Gestures That Software Culture Is Made Of*, MAP Media - Archive - Performance, nr 7 <http://www.perfomap.de/map7/media-performance-on-gestures/the-gestures-that-software-culture-is-made-of>). Tutaj pozostaje czysto arbitralnym, niczym nieuzasadnionym gestem inskrypcji na poziomie grafoznaków, jeśli posłużyć się terminologią autorki. Budzącym zresztą znacznie więcej wątpliwości po konfrontacji z przypisem nr 44. Przywołano w nim wykład Flussera, opublikowany w numerze 10 czasopisma *Flusser Studies* w formie kopii maszynopisu wystąpienia w Ecole Nationale de la Photographie w Arles z 23 lutego 1984 oraz jego anglojęzyczną książkę *Into the Universe of Technical Images* (University of Minnesota Press: Minneapolis 2011). Autorka wskazuje w tym przypisie, że Matthew Fuller (tym razem niekwestionowany reprezentant nurtu) "korzysta z dorobku badawczego Flussera i Kittlera". To oczywiście prawda, ale nie czyni to jeszcze z Flussera badacza z obszaru software studies! Notabene, gdyby autorka przywołała artykuł Fullera o Flusserze w tym samym czasopiśmie (M. Fuller, "The Camera That Ate Itself", *Flusser Studies* nr 4), to być może łatwiej byłoby jej dotrzeć do wyjaśnienia, jakie relacje łączą filozoficzną teorię aparatusu (Flusser) z software studies (Fuller). Wówczas być może uniknęłaby także dyskwalifikującego błędu z tego samego przypisu, który tylko pozornie wygląda, jak niewinna literówka. Software studies zamienia się nagle w "software study, lokujące się między softwarem i użytkownikiem". Dysproporcja między przywołaną liczbą tytułów oraz różnorodnością podejść reprezentowaną kolejno przez: Berry'ego, Mackenziego, Rushkoffa (który z software studies nie ma nic wspólnego) oraz Kitchina i Dodge'a każe sądzić, że autorka nie ma w istocie pojęcia, czym jest perspektywa badawcza, która rzekomo ma stanowić jedną z podstaw jej własnych badań.

Gdyby była tego świadoma, jej własne analizy kodu wyglądałyby zupełnie inaczej i nie byłyby zaledwie opisem programistycznej semantyki i syntaksy, ale - jeśli mają uwzględniać perspektywę software studies - kierowałyby się raczej ku krytycznej analizie kodu, jaką uprawiają choćby Nick Monfort czy Mark Marino wraz z Critical Code Studies Group. Ten drugi konsekwentnie oferuje możliwość otwartego dołączenia do kolejnych zdalnych działań warsztatowych (ostatnia iteracja Critical Code Studies Working Group 2020 miała miejsce między 20 stycznia i 3 lutego 2020), a wartościowe opracowania są dostępne w modelu open access (por. M. C. Marino, "Critical Code Studies", *electronic book review*, 12. kwietnia 2006 <https://electronicbookreview.com/essay/critical-code-studies/>). Książka Monforta, *Odkrywanie*

kodu. *Wprowadzenie do programowania w sztuce i humanistyce* wyszła wprawdzie po polsku nakładem Wydawnictwa Ha!Art w 2018 roku, czyli na rok przez publikacją osiągnięcia Habilitantki, ale jest dostępna od 2016 roku (*Exploratory Programming for the Arts and Humanities*, MIT Press 2016). W 2012 zaś wyszła wcześniejsza propozycja autora Taroko Gorge i zespołu, której tytuł stanowi jedna linijka kodu BASIC na Commodore64. Nie jest więc tak, że istotne pozycje software studies nie są dostępne badaczom, w tym także tym pozbawionym szerszych możliwości wsparcia finansowego swoich badań.

Już tylko zatem to jedno przytoczone powyżej zdanie (pozostawiam na razie na boku jego kształt językowy) ujawnia, z jaką skalą nieporozumień ma do czynienia czytelnik książki. Jest zresztą znamienne, że rozdziały "wprowadzające w cyfrową grafosferę" zostały zatytułowane "Zagadnienia metodologiczne" oraz "Zagadnienia terminologiczne i historyczne". Ten wybór ujawnia daleko posunięte niedostatki w operacjonalizacji tematu, potwierdzony zresztą strategią opisywania zagadnień luźno związanych z centralnym problemem badawczym (co do którego w trakcie lektury nasuwają się zresztą kolejne wątpliwości). Z takich niejasnych i na poly (lub całkiem) błędnych stwierdzeń utkana jest cała praca. Kolejna strona przynosi np. passus "Triadyczna koncepcja znaku, stworzona przez Peirce'a, opierała się na koncepcji logistycznej, czyli funkcjonującej niestety bez odniesienia do użytkownika [doszło tutaj chyba do pomylenia pojęć "logiczny" i "logistyczny"? - dop. AN]. Znak traktowany był jako "coś" (representamen), co zastępuje "coś" innego (przedmiot) pod pewnym względem lub ze względu na pewną jego właściwość (interpretant). Dopiero Morris [tu brak przypisu, ale możemy się domyślać, że chodzi o Charlesa W. Morrisa - dop. AN], rozwijając powyższą tezę, uznał, że "coś" jest znakiem tylko dlatego, że jest interpretowane jako znak "czegoś" przez interpretatora (w środowisku graficznym - użytkownika)." (s. 69). Jest to całkowita i piramidalna bzdura (i to nie tylko z powodu pomyłki leksykalnej i niejasności odniesienia). Pomijając już modyfikacje proponowanej teorii, jakich dokonywał Peirce na przestrzeni życia i jego brak konsekwencji w stosowaniu jednorodnej terminologii - jeśli sięgniemy do źródła (a sięgnijmy do oryginału, żeby nie było żadnej wątpliwości), zaskoczyć nas może w świetle przytoczonego fragmentu następująca definicja pochodząca z najwcześniejszego okresu jego badań: "I define a sign as anything which is so determined by something else, called its Object, and so determines an effect upon a person, which effect I call its interpretant, that the later is thereby mediately determined by the former." (Peirce C.S., *The Essential Peirce*, vol. 2, s. 478). Nie ma więc żadnej wątpliwości, że trójdzielna Peirce'owska koncepcja znaku od razu w znacznie większym stopniu uwzględniała jego użytkownika niż kiedykolwiek czynił to de Saussure. Co więcej, trzeba pamiętać o wspomnianych już wahaniach samego Peirce'a co do stosowanej terminologii. Chodzi

właściwie nie tyle o "znak", ile o "element znaczący" (nazywany także *representamen*, ale i m.in. *ground*, właśnie *sign* czy *representation*). Można tylko żałować, że zabrakło stosownego przypisu, który wyjaśniałby, co autorka miała na myśli pisząc o rozwinięciu tezy przez Morrisa. Jeśli bowiem chodziło o Charlesa W. Morrisa, to jego teoria znaku sytuowała się w całkowicie odmiennej tradycji o nachyleniu psychologicznym, a jego sposób rozwinięcia kategorii interpretanta był raczej sprzeczny z założeniami samego Peirce'a.

To tylko dwa przykłady. Wybrałam te najbardziej znaczące, bo odnoszące się do podstaw, które autorka uważa za zręby swojej "metody autorskiej". Pomijam drobiazgi w rodzaju mylnego przypisania klasyków krytycznej analizy dyskursu, multimodalności i semiotyki społecznej, Gunthera R. Kressa i Theo van Leeuvena do obozu "materializmu komputerowego" - co to właściwie dla autorki znaczy? - i wyraźny dalej w tekście brak rozróżniania między multimodalnością i multimedialnością oraz mediacją i remediacją. Autorka nigdy najwyraźniej nie spotkała się z kategorią protohipertekstu na określenie form literackich antycypujących praktyki zarówno tworzenia, jak i lektury w środowisku cyfrowym - i tylko dlatego może twierdzić w odniesieniu do swojej pracy badawczej: "Uznałam, że tylko ograniczenia techniczne - brak internetu - nie pozwoliły na realizację interaktywnej lektury już w propozycjach artystycznych w pierwszej połowie XX wieku". W 2009 nie była to absolutnie "eksperymentalna teza badawcza" (jak pisze Habilitantka w autoreferacie), tylko element kanonu wiedzy na temat historii praktyk kultury cyfrowej (a może raczej historii estetyk awangardowych) z zakresu studiów pierwszego stopnia.

Pomijam cały szereg nieścisłości i niejasności przy opisie procedur programistycznych i zasad działania oprogramowania, bo podobno ta warstwa książki była konsultowana przez specjalistę. Według mojej skromnej wiedzy w tym zakresie protokół HTTP trudno jednak mimo wszystko określić mianem aplikacji (s. 132) (podobnie zresztą, jak HTML i URI, ta sama strona), nie bardzo też rozumiem określenie "hipertekstowe informacje" użyte w definiowaniu tego protokołu. Nie jest dla mnie także czytelne, dlaczego język skryptowy PHP jest określony mianem systemu bazopodobnego i umieszczony w jednym zdaniu obok faktycznych systemów zarządzania treścią, takich, jak Joomla, Drupal czy Wordpress. Mogłabym to jednak złożyć na karb własnego braku kompetencji i zawierzyć autorce - gdyby tylko zechciała te zasady kategoryzacji wyjaśnić. Niestety, nawet jeśli wyjaśnienia są oferowane, bywają nader skąpe tam, gdzie powinny być bardziej rozwinięte (jak w przypadku Peirce'owskiej semiotyki i - z innej beczki - w wyjaśnieniu różnic między XML i kolejnymi wersjami języka HTML, które to wyjaśnienie zawdzięcza zresztą zbyt wiele hasłu z Wikipedii poświęconemu standardowi HTML5). Co ciekawe, w wyjaśnieniach nie pojawia się termin, za pomocą którego najłatwiej

byłoby ująć to, co odróżnia kolejne wersje języka HTML od XML, mianowicie - interoperacyjność rozwiązań programistycznych.

W świetle powyższego deklaracje o polemice z koncepcją cybertekstu Espena Aarsetha czy z Kittlerem (nazwanym przez autorkę "technokratycznym optymistą" (s. 17) - nawet mimo zastosowanego przez Smagą cudzysłowu jest to co najmniej zadziwiające) muszą brzmieć kuriozalnie. Cała książka jest przy tym napisana pseudonaukowym, belkotliwym żargonem - miejscami tak niezrozumiałym, że każe wątpić czytelniczce w jej własne zdolności kognitywne. Żeby przywołać tylko najbardziej wyraziste przykłady:

"W kontekście przyjętej w pracy perspektywy graficznej przedrostek grafo- wskazuje z jednej strony na graficzne uwarunkowania narzędziowe, z drugiej na graficzną organizację z poziomu software'u. W drugim przypadku grafometakod ma naturę ikonyczną, przede wszystkim relacyjną, czyli odnosi się do strukturalnych uwarunkowań, rzadziej obrazową - odwołującą się do poziomu wyglądown." (s. 135) (przy zastrzeżeniu, że w innym miejscu autorka nader mętnie próbuje wyłonić różnicę między ikonicznością a obrazowością.)

"Technika definiowana jest przez maszynę cyfrową i sprzęty graficzne (przedstawione w rozdziale pierwszym drugiej części książki) oraz pośrednika: programistycznego typu systemowego (opisanego w rozdziale poprzednim) oraz projektowego i użytkowego, czyli właśnie medium - internetu, aplikacji WWW, witryny WWW. Urządzenie digitalne rozumiane jest zatem jako podmiotowo-przedmiotowy układ, czyli rodzaj medium o naturze fizycznej." (s. 131).

Uznałabym takie fragmenty za wypadki przy pracy, wynik niezbyt starannej redakcji, chwilowe osłabienie formy - co może zdarzyć się każdemu autorowi i może zostać przeoczone na etapie pracy redakcyjnej (którą zresztą wydawnictwa dzisiaj coraz rzadziej oferują) - gdyby nie cały szereg przywołanych już fundamentalnych nieporozumień dotyczących rzekomych podstaw metodologicznych. Dlatego uznaję, że w przypadku tej książki nie ma mowy o żadnej autorskiej metodzie czy propozycji modelu badań. Nie zamierzam deklarowanej przez autorkę metody badawczej ani rekonstruować, ani tym bardziej z nią polemizować. Aby w ogóle móc tę metodę wyłowić z zalewu szczegółowych opisów działania urządzeń i procedur technicznych, trzeba byłoby najpierw rozjaśnić kompletny chaos w pojęciach i teoriach, będący wynikiem bardzo podstawowych błędów i nieporozumień.

Niska jakość naukowa książki znajduje także potwierdzenie w szczególnej strategii konstruowania przypisów. Wiele z nich to bardzo obszerne wyjaśnienia i opisy kwestii oczywistych. Szereg przypisów odsyłających do źródeł w sieci sporządzono niepoprawnie - przy okazji ujawniają one źródło wiedzy bądź w postaci zasobów wiedzy ogólnej, jak słowniki czy

leksykony, bądź opracowania popularnonaukowe (w rodzaju portalu zapytajfizyka.fuw.edu.pl). Korzystanie z takich materiałów jest chwalebne, ale służą one poszerzaniu wiedzy, nie zaś badaniom naukowym. Nie mogę ponadto nie zauważyć, że przypis nr 46 na stronie 192 jest kompilacją zdań wyjętych z mojego artykułu "Projektowanie jako negocjacja - między dominacją kodu a ekstazą partycypacji" w czasopiśmie *Kultura Współczesna* (na który autorka zresztą się powołuje w przypisie nr 45, ale już nie w kolejnym, tym "skompilowanym").

2. Ocena aktywności naukowej, współpracy międzynarodowej oraz dorobku dydaktycznego i popularyzatorskiego.

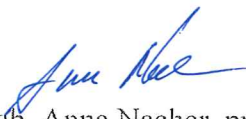
Zgodnie z informacją, którą można znaleźć w książce, jej znakomita część powstała jako szereg wcześniej opublikowanych artykułów, w większości w czasopismach o lokalnym zasięgu lub w pracach zbiorowych. Brak w dorobku Habilitantki publikacji w znaczących, czołowych polskich czasopismach kulturoznawczych. Jedyne dwie publikacje w języku angielskim obejmują artykuły w czasopiśmie "Załącznik Kulturoznawczy", w redakcji którego zasiada sama Habilitantka. Pobieżny przegląd dorobku publikacyjnego prowadzi do smutnego wniosku, że jego spora część nie powinna była się w takiej formie w ogóle ukazać, a redakcje czasopism najwyraźniej z niedostateczną uwagą kwalifikują materiały do publikacji. Agnieszka Smaga ma na koncie udział w projekcie badawczym finansowanym ze środków Narodowego Centrum Nauki, w którym była wykonawczynią. Ma na koncie także aktywność w obszarze projektowania graficznego, była ekspertką Ministerstwa Cyfryzacji i konsultowała stronę gov. pl. Posiada także stopień magistra sztuki w zakresie projektowania graficznego uzyskany na Wydziale Grafiki Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie. Jej dorobek dydaktyczny przedstawia się dostatecznie, ma na koncie różnorodne kursy prowadzone w Instytucie Filologii Polskiej UMCS, Instytucie Społecznej Psychologii, Komunikacji i Internetu SWPS Uniwersytetu Humanistyczno-Społecznego, na Wydziale Polonistyki UW oraz w Instytucie Filologii Klasycznej i Kulturoznawstwa UKSW. Była także promotorem prac licencjackich oraz recenzowała prace licencjackie i magisterskie na Wydziale Nauk Humanistycznych UKSW. Podstawowa charakterystyka dorobku Habilitantki każe sformułować wniosek, że w obecnym kształcie nie może on stanowić podstawy do nadania Jej stopnia doktora habilitowanego.

Konkluzja

Przedstawiony do oceny dorobek naukowy dr Agnieszki Smagi, składający się z głównego osiągnięcia badawczego, czyli książki *Cyfrowa grafosfera. Wprowadzenie do badań*

nad graficzną organizacją środowiska cyfrowego (Wydawnictwo Naukowe UKSW, Warszawa 2019) oraz dorobku w zakresie współpracy międzynarodowej oraz dorobku dydaktycznego i popularyzatorskiego oceniam jako niewystarczający pod względem wartości naukowej.

Biorąc zatem pod uwagę publikację stanowiącą osiągnięcie naukowe, o którym mowa w art. 16 ust. 2 z dn. 14 marca 2003 r. o stopniach naukowych i tytule naukowym oraz pozostały dorobek naukowy, dydaktyczny i popularyzatorski Habilitantki stwierdzam, że całokształt działalności naukowo-dydaktycznej dr Agnieszki Smagi nie spełnia żądanych wymogów i nie może stanowić podstawy nadania Jej stopnia doktora habilitowanego.



dr hab. Anna Nacher, prof. UJ
Instytut Sztuk Audiowizualnych
Uniwersytet Jagielloński