

Kraków, 6.12.2020

Sidey Myoo (prof. Michał Ostrowicki)
Zakład Estetyki
Instytut Filozofii
Uniwersytet Jagielloński

Recenzja rozprawy doktorskiej p. mgr Andrzeja Sikory, zatytułowanej
Interactive Relationships between Artist and Recipient in Virtual Reality

Rozprawa składa się z obszernego wstępu, trzech rozdziałów podzielonych na podrozdziały, zakończenia i podsumowania. Jest napisana po angielsku, poprawnym, zrozumiałym językiem. Na czwartej stronie autor określa obszar badań stwierdzając, że chodzi o analizę fenomenu rzeczywistości wirtualnej, jako tematyki wiodącej z uwzględnieniem interaktywności, w połączeniu z opisem projektów artystycznych.

Analiza prowadzona jest w perspektywie poglądów takich teoretyków, jak m. in. CL. Shannon, J. Lanier, M. Foucault, M. Heidegger, R. Kurzweil, L. Manovich, M. Castells, R. W. Kluszczyński, P. Zawojski, czy M. Ostrowicki (ps. Sidey Myoo). Tematyka wirtualności została szeroko zarysowana i w całości tekstu skorelowana jest z interaktywnością. Powoduje to różnego rodzaju konotacje dla jej określania, co dotyczy np. produkcji filmowej wykorzystującej różnorodne techniki komputerowe, odnosi się do muzyki, tak jak w przypadku J. M. Jarre'a, czy B. Eno, choć w przypadku muzyki zabrakło omówienia przykładów wokaloïdów. Autor dobrze porusza się po literaturze przedmiotu, zwłaszcza lat 60. XX wieku. Czytając początkowe podrozdziały, traktowane jako podstawa filozoficzna i kulturoznawcza dla podjętej analizy, można domniemywać że właśnie źródła literackie są genezą i inspiracją dla eksplikacji rzeczywistości wirtualnej. Szerokie podejście do wirtualności jest możliwe poprzez odwołania się, np. do filozofii G. Deleuze'a lub W. Welscha i jak sądzę na tych teoretykach można było się bardziej skupić. Pomimo tego, że takie szerokie podejście do wirtualności budzi u mnie wątpliwość, o czym napiszę w dalszej części, praca zawiera interesujące i oryginalne fragmenty, przez co uważam że zamiar jakim było szerokie przedstawienie rzeczywistości wirtualnej jest wart uwagi i pozytywnej oceny.

Doktorantowi bliskie są, przywoływane w szeregu miejsc, poglądy J. Laniera lub L.-M. Ryan. Na stronie 32, odwołując się P. Levi'ego, p. Sikora wyszczególnia jedną z wielu definicji VR: „the message is space of proximity interaction in which the explorer can directly control a representative of himself”. Nazwałbym to *dyskretną* definicją, która posiada potencjał dla rozumienia tego, czym ogólnie mogłaby być wirtualność lub wirtualizacja, ale stwierdzenie

to nie określa wystarczająco, czym jest rzeczywistość wirtualna. Pomimo tego, że w podrozdziale *What is Virtual Reality* wymianiono kilkanaście definicji VR, autor nie identyfikuje się z żadną z nich w sposób zdecydowany. Brak konkretnej definicji rzeczywistości wirtualnej jest niedociągnięciem w analizie. Podkreślam przy tym, że VR przede wszystkim jest definiowana jako przestrzeń 3d wyrastająca z zastosowania odpowiednich technologii, głównie wykorzystująca interfejsy head-mounted display lub mniej rozpowszechnione, specjalistyczne technologie Cave Automatic Virtual Environment. W rozprawie winno to być bardziej sprecyzowane. (S. La Valle, *Virtual Reality*, LaValle S., *Virtual Reality*. University of Illinois, Cambridge 2017: <http://lavalle.pl/vr/>).

W miejscach, w których tekst jest bardziej poświęcony interaktywności niż wirtualności, fenomen wirtualności jest limitowany i zdominowany interaktywnością. Interaktywność jest podobnie jak wirtualność szeroko rozumiana – jako sieciowa, społeczna, także jako istniejąca w różnych rodzajach sztuki, co powiązane jest przykładowo z mediatyzacją: „Mediation has been used to analyze the very many aspects of the interaction between userinitiated events and the technology used to create these events.(s. 77). W rozdziale *Participatory and Action Art* oraz w następnym *Social and Cultural Impact of Participatory Art*, daje się wyczytać w jaki sposób doktorant implementuje wirtualność do swojej pracy. Dzieje się to na podstawie analizy kilku dzieł sztuki, w których wykorzystuje się Internet i poprzez to określa się fenomen wirtualności. Jest to interesujące podejście, choć w tej analizie jest *języczek u wagi* wskazujący na to, że tak pojmowana VR może odnosić się w pierwszej kolejności do Net Art lub Post-Internet Art.

Zainteresował mnie podrozdział *Can we agree for definitions?* Na początku wskazano na ważny punkt, pojawiający się praktycznie w każdej analizie VR, związany z odpowiedzią na pytanie o symulacyjność rzeczywistości wirtualności. Autor odwołuje się tu do M.-L. Ryan i komentuje myśl J. Baudrillarda, wskazując na płytkość takiego podejścia, w którym wirtualność przedstawia się w perspektywie symulacji. To ważna i słuszna, ontologiczna uwaga, gdyż u J. Baudrillarda VR występuje właśnie jako źródło symulacji, co przy głębszej analizie prowadzi do błędów. Pan Sikora słusznie wybiera poglądy P. Leviego i jego określenie VR jako rodzaju realności. Rozdział kończy wypowiedź J. Laniera: „...pointing to interactivity as a biological motion, which VR enables to experience stronger intuitive realness of presence in virtual reality” (s. 17). Należy podkreślić, że istotne jest, by rozprawa naukowa na temat VR zawierała tego rodzaju ontologiczne rozstrzygnięcia, gdyż w innym przypadku teoria taka będzie zawsze niepełną w znaczeniu, czy mamy do czynienia z rodzajem symulacji, czy rzeczywistości, co

zwłaszcza w tym pierwszym przypadku będzie prowadzić do słabego pojmowania jej istnienia i w efekcie do nieporozumień. Na następnych stronach autor wykonał zwrot i czytelnik ponownie znalazł się w latach 60., tyle że w otoczeniu sztuki awangardowej, i ponownie na tym tle eksplikacji zjawiska interaktywności. W pojawiających się tu nawiązaniach do kultury partycypacji i działań wystawienniczych sugeruję, by w przypadku publikacji doktoratu dodać przykład Ars Electronica 2020, gdyż usieciowienie tej edycji Festiwalu było daleko idącym przedsięwzięciem, wykorzystującym dokumentację lub streamowanie festiwalowych wydarzeń.

Wstęp, ze względu na swoją długość zasługujący na miano rozdziału, jest cyberkulturowy, przy czym napisano tu sporo o tekstualnym dialogu pomiędzy artystą/artystką a odbiorcą w wyniku powstawania interpretacji. W odniesieniu do R. Rorty'ego p. Sikora pisze: „*the text is an effect of correlation of text with the reader/recipient - the text is a source of the interpretative stimuli and the reader has a couple of expectations from encountering the text*” (s. 11). Są tu także nawiązania do R. Barthesa, U. Eco, czy P. Lévy'ego, także do początków interaktywności w postaci interaktywnego kina. Jest to zasadnie zarysowana problematyka kulturoznawcza na tle tradycyjnych mediów proscenicznych, szczególnie tekstu i kina, co jak wynika z tekstu rozprawy było genezą dla powstania relacji społecznych za sprawą mediów interaktywnych. Od podrozdziału *Computer* tekst się zmienia, staje bardziej potoczny i przekonujący. Do końca tego nadzwyczaj długiego wstępu znajdziemy szczegółowe opisy różnych technologii definiujących w historii rzeczywistość wirtualną. Wspomina się o takich postaciach, jak I. Sutherland i jego *Sword of Damocles*, odkrywcy pracach M. Kruegera lub poglądach M. McLuhana. W nawiązaniu do L. Manovicha i dyskusji dotyczącej różnic pomiędzy przestrzenią płaskiego wyświetlacza a dookołymi technologiami wyświetlania, możemy przeczytać: “*defines the screen as a window into the space of representation that itself exists in our normal space.*” (s. 49). W rozdziale o haptyczności (*VR Haptics – Completing the Illusion*) znajdziemy podziały na pasywne i aktywne urządzenia (s. 60). Można tu było dodać parę słów o takich twórcach, jak Paul Sermon i Roy Ascott oraz idei telematyczności, która ma swoją genezę w latach 70. XX wieku. Końcowych 5 rozdziałów wstępu zawiera również szereg przykładów dzieł Sztuki Nowych Mediów, które są dobrze dobrane dla wyeksplikowania filozoficznych lub cyberkulturowych wartości. Pan Sikora orientuje się w tej sztuce, co w połączeniu z tematyką Human-Computer Interaction tworzy dobre uzupełnienie dla budowania całościowego poglądu autora na rzeczywistość wirtualną. W przypadku publikacji

tekstu doktoratu sugeruję skrócić i podzielić wstęp w taki sposób, by wyłonić z niego pierwszy rozdział.

Rozdział I, *Ubiquitous Interactivity* to ponowny powrót do interaktywności. Autor stwierdza, że interaktywność definiuje wirtualność, niemniej w świetle wcześniejszych treści wypada dodać że interaktywność jest dopełnieniem wirtualności w jej najlepszym wydaniu. Rozdział ten, podobnie jak końcówka wstępu, jest dynamicznie napisany. Pojawiają się tu cytaty w odniesieniu do wirtualności, takie jak w przypadku opisu pracy *To the Moon* autorstwa Hsin-Chien Huanga „*to be free, and that is the biggest thing about VR that I love: it is that you are not presented with a work of art as is that cannot change, but you walk into it, fly into it, you become it. This is what we want people to do. We want them to walk into works of art and wander around inside them and see what they can see. I have a secret goal, which is that people feel free, and they are not trapped by their minds.*” (s.66). Znajdziemy tu nawiązania do immersji i konwergencji: „*element of immersion in VR is fundamental in the perception of experiencing virtual. This immersion is a sum of vector impressions received by the human brain*” (s. 67), przy czym szkoda, że problematyka immersji nie została rozwinięta.

Zainteresował mnie rozdział *We are Interactive. Are We?*, w którym doktorant podjął zasadną analizę, na bazie ontologii, dotyczącą różnicy pomiędzy rzeczywistością wirtualną a światem fizycznym. Rozróżnienie dotyczy takiego rodzaju aktywności, których rzeczywistość wirtualna nie jest w stanie zagwarantować: „*The problem begins when the task involves drinking from that glass. Today, our brain can only be fully satisfied in the physical world scenario (this may change with advancement in neuroscientific research in the future). This example demonstrates a state of the duality of being offline and online, and the difference between “Second Life” and “real life” and the switch between immediacy and mediation*” (s. 82). Pan Sikora ma w tym miejscu rację i jest to niezbywalny argument, jakiego można użyć przy takiej porównawczej analizie dwóch rzeczywistości. Właśnie taki rodzaj uzasadnienia przydałby się w innych miejscach tekstu, gdzie chodzi o zajęcie bardziej dookreślonego stanowiska jeśli chodzi o pojmowanie rzeczywistości wirtualnej. W kolejnych podrozdziałach ponownie czytelnik ma do czynienia z interaktywnością, do której dość szczegółowo autor powraca na stronach 97-99.

Rozdział II, *Physical Embrace of Digital Reality*, zawiera zasadne treści, związane tak z zagadnieniem wirtualności, jak ze sztuką VR. Opisano tu także dwa przykłady VR’owych systemów edukacyjnych: *EON Reality* and *Sketchfab*, a następnie kilka przykładów prac

artystycznych powstałych z wykorzystaniem technologii head-mounted display. Wskazano na prace interaktywne, w których odbiorca ma dostęp do aplikacji i na bazie oprogramowania może kreować swoje wizje w procesie odbioru. Nawiązano także do muzealnictwa, wskazując na kilka wirtualnych muzeów. W kolejnym podrozdziale, w kontekście sieci, autor pisze że potrzeba wspólnych poglądów jest ważniejsza niż ich prawdziwość – to interesująca, interdyscyplinarna refleksja warta rozwinięcia, np. w kontekście wirtualizacji informacji dokonującej się za sprawą bańki informacyjnej.

Kolejny podrozdział, *Interactivity in film and video* zawiera krótką charakterystykę interaktywnego filmu. Na kilku stronach można dowiedzieć się o historii i sposobach tworzenia filmowej interakcji, a także przeczytać opinie teoretyków dotyczące formy sztuki oscylującej pomiędzy linearnością kina i alinearnością gry wideo.

Kolejne rozdziały bezpośrednio odnoszą się do rzeczywistości wirtualnej podbudowanej technologią. Pan Sikora sprawnie wykorzystuje terminologię, dobrze porusza się po różnych koncepcjach VR'u, przy tym rozróżnia jej rodzaje: Augmented Reality (AR), Mixed Reality (MR), Extended Reality (XR). Zabrakło tu informacji o twórcy pojęcia XR Reality z lat 60. XX wieku, jakim był Charles Wyckoff. Nawiązania do Second Life są poprawne. Tekst jest tu wilopoziomowy, można dostrzec istotne niuansy w analizie dotyczącej rzeczywistości wirtualnej traktowanej jako odrębna w stosunku do świata fizycznego sfera bytu: „*The advancement of SL (putting aside technological disruptions) is oscillating around the design and the construction of virtual worlds using 3D architectural tools, which in principle should be guided by different, virtual concepts rather than the traditional physical world definition of architecture*” (s. 132). Znajdują się tu krótkie odniesienia do sztuki tworzonej w Second Life i tu warto było dodać informacje o działalności Stelarca, który miał tu swoje miejsce, jak również o artystce Bryn Oh i jej długofalowym projekcie artystycznym *Immersiva*. Doktorant słusznie podkreśla znaczenie prób twórczych w środowiskach VR'owych: „*The VR technology is still for the pioneers and the artists have a big role to play in finding new ways of storytelling or rather ... story-living.*” (s. 136), choć można było dodać informacje o powszechnie wykorzystywanym programie Mozilla Hubs. To jeden z lepszych fragmentów dysertacji, także ze względu na to, że bezpośrednio odnosi się do założonego przedmiotu analizy.

W rozdziale III, *Expanding the Digital Universe*, wskazuje się na genezę rzeczywistości wirtualnej przytaczając przykłady filmowe. Moim zdaniem należało bardziej zdecydowanie zaznaczyć niezależność rzeczywistości wirtualnej od filmu, np. stawiając pytanie o to, czy

Sensorama jest bliżej kina, czy jest początkiem czegoś w stosunku do kina nowego i od niego niezależnego? W nawiązaniu do N. Negroponte p. Sikora pisze: *“He claims that during his social virtual reality experiences the user can create a strong connection with another person engaged via the VR headset”* (s. 153-154). Jest tu opisanych wiele interesujących szczegółów i VR’owych technologii, choć można było wspomnieć o interfejsie VirtuSphere, a wśród wielu wymienionych filmów o „Matrixie”.

Kolejne rozdziały poświęcone są produkcji filmów 3d. Autor zwraca uwagę na powstanie w 2009 Virtual Production Committee – organizacji filmowców, która miała znaczący wpływ na rozwój wirtualnego kina. Doktorant wiąże rozwój VR ze ścieżką filmową, a nie z rozwojem gier komputerowych lub światów wirtualnych, poczynając Multi-User Dungeon, czy takich światów jak historyczny *There*, założony przez J. Ventrelle, teoretyka VR’u. To nakierowanie na film wyraża się głównie w produkcji filmowej, która stała się bardziej mobilną, skomputeryzowaną i bardziej przygotowaną do obróbki w postprodukcji. Fragmenty te dotyczą w większym stopniu filmu, a nie rzeczywistości wirtualnej – warto zauważyć, że przełom dotyczący wirtualnego filmu wiąże się dopiero z upowszechnieniem w ostatnich latach kamery 3d i wprowadzeniem do takiego filmu interaktywności. Na stronie 163 p. Sikora pisze: *“The two worlds of film and of video games were standing drastically apart then. Two decades later, these worlds are merging from both directions. The field of gaming narrative has been gravitating towards the film.”* Podkreślam, że rzeczywistość wirtualna to nowy sposób myślenia o medialnym wytworze, którego geneza tkwi w rozwoju technologii procesorowej, a film rozwija się przy tym wtórnie w stosunku do technologii VR’owych. Wirtualizacja części produkcji filmowej zmienia film, ale film nie wpływa zasadniczo na ideę VR. Zasadne w kontekście wirtualności jest nawiązanie doktoranta do takich projektów, jak wystawa dotycząca Modiglianiego w Londyńskiej *Tate Modern Gallery*, czy artystyczna prezentacja Mana Lisy w Luwrze, *Mona Lisa: Beyond the Glass*, wiążących się z wykorzystaniem różnego zakresu augmentacji lub technologii immersyjnych stosujących interfejs HMD.

Podrozdział *AI is Calling* i kolejne podrozdziały zawierają szereg stwierdzeń dotyczących sztucznej inteligencji, z odwołaniem do takich teoretyków jak Nick Bostrom. Interesująco przywołano *Odyseję Kosmiczną* S. Kubricka, podobnie przedstawiono współczesne, eksperymentalne prace dotyczące rzeczywistości wirtualnej, takie jak *Seeing I* Marka Farida (2019), *Happiness* Driesa Verhoevena (2019), czy *Digital* autorstwa Bjork (2016). Pojawiają się tu rozważania dotyczące m. in. kreatywności sztucznej inteligencji, singularyzmu, czy

uploadingu świadomości do komputera. Za podsumowanie mogłoby posłużyć stwierdzenie: "...and as many humans spend hours immersed in cyberspace between their smartphones, game and movie online platforms and online work, this author can imagine a growing demand for physically embodied virtual environments (s. 231).

W epilogu autor sięgnął po filozoficzne, posthumanistyczne poglądy P. Verbeeka i D. Ihde, które będąc szeroko dyskutowane w literaturze światowej, w pracy zostały jedynie zarysowane. W polskim podsumowaniu czytamy, że: *Autor stawia więc ostatnie pytanie: czy sztuczna inteligencja odbierze nam interaktywność, sprowadzając nas znów do roli obserwatorów?*(s. 239) Tekst zamyka appendix w którym interesująco przedstawiono produkcję filmu *Król lew*. Całość kończy zadowalająca bibliografia.

Rozprawa Andrzeja Sikory, zatytułowana *Interactive Relationships between Artist and Recipient in Virtual Reality* zawiera wartościowe rozwiązanie problemu naukowego w postaci zaprezentowania rzeczywistości wirtualnej, bazując na szerokim jej rozumieniu w połączeniu ze zjawiskiem interaktywności, które zostało szczegółowo omówione. Jest to praca przekrojowa, w której uwzględniono sporo faktów historycznych z zakresu cyberkultury i Sztuki Nowych Mediów, choć tekst jest zachowawczy, tj. że można było stawiać odważniejsze tezy, np. w jednoznacznym zdefiniowaniu rzeczywistości wirtualnej.

Biorąc pod uwagę wartość przeprowadzonej analizy dotyczącej interaktywnych związków w rzeczywistości wirtualnej, niniejsza rozprawa doktorska wskazuje na wiedzę doktoranta w dziedzinie nauk o kulturze i religii oraz na umiejętność samodzielnego prowadzenia badań naukowych. Tym samym stwierdzam, że rozprawa doktorska spełnia warunki określone w art. 13.1 ustawy z dnia 14 marca 2003 „O stopniach naukowych i tytule naukowym oraz o stopniach i tytule w zakresie sztuki.” Opiniuję pozytywnie rozprawę doktorską *Interactive Relationships between Artist and Recipient in Virtual Reality* autorstwa p. mgr Andrzeja Sikory i wnoszę o dalsze procedowanie w przewodzie doktorskim.

Sidey Myoo