



Lublin, 30.11.2020 r.

## Recenzja pracy doktorskiej

### *Interactive relationships between artist and recipient in virtual art* mgr Andrzej Sikory (UŚ w Katowicach)

Niniejsza recenzja została sporządzona na podstawie uchwały Rady Naukowej Instytutu Nauk o Kulturze Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach z dnia 29 września 2020 roku. Tekst składa się z czterech części: zaczynam od omówienia przedmiotu badań, sposobu jego ujęcia, struktury pracy by w dalszej kolejności ocenić język i techniczne aspekty pracy. Na koniec stawiam wniosek.

#### Przedmiot badań

Przedmiotem, na którym swoją uwagę badawczą koncentruje Andrzej Sikora, są – odwołuję się do sformułowania tytułowego pracy – *interaktywne relacje pomiędzy twórcami i odbiorcami rzeczywistości wirtualnej*. Jak to następnie dopowiada Autor – chodzi o analizę „podstawowego doświadczenia VR – interaktywnej relacji pomiędzy twórcą a odbiorcą jego dzieła, które jest rodzajem interaktywnej sztuki osadzonej w cyfrowej rzeczywistości”. Idzie w pracy zatem o zapośredniczone medialne doświadczenie sztuki i kultury, obecność światów wirtualnych i możliwość interakcji z nimi.

Ta problematyka, choć doczekała się już wielu opracowań, wydaje się wciąż być nie wystarczająco skonceptualizowana i objaśniona. Nie tylko ze względu na niedoskonałe, mało precyzyjne pojęcia, niedostatki teoretycznych ujęć czy ograniczenia humanistycznej perspektywy. Chyba przede wszystkim ze względu na to, że technologiczna kreatywność i polityczno-ekonomiczny „wyścig zbrojeń” w tym obszarze są bezprecedensowo szybkie i obfitują w kolejne przełomy owocujące jeszcze doskonalszymi aparatami, formatami, protokołami i interfejsami oferującymi dopełnienie snów o interaktywności i bezpośredniości. W bezprecedensowym tempie powstają kolejne medialne warstwy naszego życia i formaty działania w cyfrowym środowisku. W tej sytuacji wszelkim badawczym wysiłkom próbującym chwycić „w locie” dynamikę cyfrowej technosfery należy przyklasnąć i tym samym zgodzić się z Autorem rozprawy, który zdecydował się na badania tego niejednoznacznego przedmiotu uznając go za ważny dla aktualnego stanu debaty naukowej w ramach nauk o kulturze.

Tytułowe *rzeczywistość wirtualna* i *interaktywność* to jednak także medioznawcze kategorie pojęciowe, które wciąż budzą ogromne kontrowersje w debacie naukowej. Wielu badaczy skłonnych jest żegnać się z *wirtualnością* widząc większy potencjał wyjaśniający w kategoriach takich: *rzeczywistość poszerzona*, *mixed* czy *hybrydowa*. Podobnie z *interaktywnością*, wobec której formułuje się wątpliwości choćby w postaci takich kategorii jak *interpasywność*. Towarzyszący dotychczasowej fazie namysłu nad technologiami cyfrowymi i sieciowymi dualizm realne-wirtualne coraz mniej skutecznie tłumaczy naturę naszych komunikacyjnych uwikłań i obyczajów. Myślę, że echa tego sporu mogłyby i powinny być bardziej dowartościowane w przedstawionej dysertacji.

Andrzej Sikora ogólny problem swoich dociekań, czyli napięcie pomiędzy wspomnianymi kategoriami, rozkłada na następujące problemy szczegółowe: rozpoczyna od próby usystematyzowania wiedzy na temat „rzeczywistości wirtualnej” sięgając w tym celu do wybranych teoretyków zajmujących się mediami, komunikacją, kondycją ponowoczesną, socjologią czy filozofią; przechodzi następnie do referowania „aktualnej dyskusji na temat roli interaktywności w relacjach pomiędzy artystą a odbiorcą”; w kolejnym kroku, jak deklaruje, „poddaje analizie wzorce obecne w sztuce interaktywnej”; by w części ostatniej części skupić



się na „wybranych projektach z zakresu wirtualnej rzeczywistości”. Taki dobór i hierarchia spraw korespondują z głównym celem jaki postawił sobie Doktorant i są świadectwem jego orientacji zarówno w przedmiotowej materii jak i stanie wiedzy na jej temat. Te szczegółowe kwestie przekładają się na kształt tekstu. Autor poświęca im rozdziały.

Trzeba przyznać, że w zaprojektowanych w ten sposób analizach Andrzej Sikora jest wiarygodny i przekonujący. Nawet jeśli czasem nie artykułuje wprost swojego stanowiska czy niezbyt precyzyjnie porusza się w gąszczu pojęć, praktyk i teorii (wróć do tego wątku przy okazji oceny ujęcia przedmiotu badań) to udaje mu się uchwycić i zestawić ważne i aktualne płaszczyzny definiowania i teoretyzowania fenomenów interakcji, technologii wirtualnej rzeczywistości czy imaginariów medialnych. Praca oferuje przekonującą selekcję problemów szczegółowych i autorskie sposoby ich łączenia, daje reprezentatywny wgląd w stan aktualny i prognozowany kompleksowego i wieloznacznego zjawiska kultury medialnej.

Jednocześnie chciałbym wskazać również na pewne ograniczenia przyjętej na potrzeby dysertacji perspektywy. Sądzę, że swoje rozpoznania zbyt jednoznacznie osadza Autor w duchu myślenia o kulturze mediów „przedspołecznościowych”, hierarchicznie zorganizowanych i komunikujących się według modelu niewielu mówi do wielu. Czym innym będzie konceptualizowanie *wirtualności* i *interaktywności* w sytuacji uprzywilejowanych technicznie, ekonomicznie i społecznie autorów, producentów i dystrybutorów wobec swoich odbiorców niż konceptualizowanie tych kategorii w sytuacji mediów demokratyzujących i decentralizujących te pionowe struktury (przy czym nawet nie próbuję tu wchodzić w zasadność narracji i wyobrażeń dotyczących otwartości i dostępności mediów społecznościowych, to osobny temat). Dobrze zrobiłoby wskazanie na wieloznaczności i równoległości w rozwoju kultury cyfrowej i sieciowej, w której z powodzeniem mieszczą się i rywalizują przecież różne modele komunikacyjne, siły sprawcze i reguły funkcjonalne.

Ograniczenie drugie dotyczy nadmiernej uniwersalizacji oglądu przedmiotu. Praca odwołuje się przede wszystkim do praktyk z kręgu kultury anglosaskiej z jej imaginariami, ikonocznymi i wpływowymi luminarzami i technikami medialnymi. Autor milcząco uznaje, że wszystkie je można ekstrapolować bez ograniczeń. Nawet globalnie sięgający świat zachodnich, to jest liberalnych, wpływów i formatów nie wyczerpuje jednak palety możliwości w zakresie korzystania z mediów i porozumiewania się za ich pośrednictwem. Polskiemu czytelnikowi należy się także większa doza uwagi poświęconej temu, co właściwe dla tej problematyki w jego kręgu kulturowym w skali mikro (to, naturalnie, problem większości tekstów naukowych podejmujących się analizy mediów i kultury cyfrowej – ich autorzy najczęściej rozpatrują problemy całego świata nawet jeśli takimi one nie są).

### **Ujęcie**

O ile przedmiot badań i sposób jego uszczegółowienia nie budzi wątpliwości i stanowi bezsporny atut pracy, o tyle przyjęta przez Autora metoda redakcji tekstu przekładająca się na sposób ujęcia problematyki i rozmieszczenia stosownych dla niej akcentów w strukturze dysertacji pozostawia recenzenta w sytuacji ambiwalentnej. Jestem, z jednej strony, pod wrażeniem doskonałej orientacji Autora w problematyce i sposobach jej humanistycznego rozumienia. Widać wyraźnie na łamach pracy, że mamy do czynienia z Autorem czytającym, rozumiejącym różne teoretyczne aspekty i możliwe punkty patrzenia na obrany przedmiot. Imponuje także jego znajomość praktyk artystycznych i technokulturowych obejmujących interesujące go w pracy obszary. Ciekawe i oryginalne są także odczytania i analizy praktyk artystycznych i technologicznych – tego typu studia przypadków są wartościowe dla krajowego obiegu. Wreszcie także i elementy prognostyczne zasługują na bardzo pozytywną ocenę.

Z drugiej strony, praca wywołuje poczucie niedosytu gdy idzie o sposób prezentacji zagadnień, klarowność prowadzonej argumentacji, autorskie rozstrzygnięcia i syntezy. W natłoku przywoływanych praktyk, teorii i dzieł łatwo zgubić wątek przewodni a trudniej odnaleźć narratora, który zdecydowanym głosem prowadziłby



czytelnika ku własnym konkluzjom, propozycjom i rewolucjom. Narratora, który udzielałby głosu swoim bohaterom w ramach z góry założonego porządku, którego konsekwentnie by pilnował w toku wywodu – czy to historycznego, problemowego czy odwołującego się do, na przykład, podziałów w ramach formatów technologicznych. Niekonsekwencja w tym zakresie powoduje, że w pracy nieustannie, niekiedy do granic nierozpoznawalności, mieszają się wątki interpretacyjne z faktograficznymi, diagnozy teoretyczne z ekspresjami artystycznymi, opisy detali technologicznych z wypowiedziami o charakterze społecznym czy ideowym. Nazbyt dowolnie Autor przemieszcza się pomiędzy ustaleniami poczynionymi w ramach różnych stanowisk badawczych i tradycji dyscyplinarnych nie wskazując jednoznacznie na to, kiedy to robi ani na to, co dzięki temu osiąga. Tekst traci przez to na wyrazistości i selektywności. Nie można być pewnym kiedy Autor mówi swoim głosem a kiedy jedynie referuje czy komentuje cudze stanowiska. Dodatkowo poszczególne problemy i wątki powtarzają się w różnych miejscach, są porozrzucane w tekście czasem dosyć dowolnie – tak jest na przykład w przypadku pytań o figurę autora, które padają w tytułach różnych podrozdziałów, czy w przypadku rozważań dotyczących natury rzeczywistości wirtualnej. Byłby to zabieg zupełnie standardowy gdyby nie wspomniany wcześniej fakt niewystarczająco wyrazistych rozstrzygnięć co do przyjętych na potrzeby pracy znaczeń kluczowych pojęć. Sposób ujęcia i logika prowadzenia narracji to, w mojej ocenie, największe wady przedłożonej rozprawy.

### Struktura

Niedoskonałości definicyjne i ujęciowe spotęgowane są strukturą wywodu. W pierwszej części pracy zatytułowanej *Introduction* (trudno ją uznać za typowy wstęp, to raczej pełnoprawny rozdział) dostajemy, w rezultacie wskazanych powyżej decyzji podjętych przez Autora, przegląd pojęć, opisów przedmiotów i realizacji artystycznych, panoramę możliwych do wykorzystania teorii oraz „odwiarty” w materii historiozofii mediów zrealizowane za pomocą metodologii archeologii mediów. To bardzo szeroko zakrojone działanie budujące panoramiczny obraz wszelkich odniesień i skojarzeń, którymi chce posługiwać się w pracy Andrzej Sikora. I w tym zamyśle z rozpędem przemieszcza się od frankfurczyków przez Foucaulta aż do Manovicha czy Kluszczyńskiego, od rozważań i diagnoz formułowanych w ramach teorii literatury przez kulturową teorię techniki i mediów, aż po dyskursy skupiające się na teorii i historii sztuki z ostatnich kilkudziesięciu lat. W tym rozdziale roi się od nazwisk, pojęć, wydarzeń i hipotez. Ich obecność jest dla omawianej tematyki zarazem bezdyskusyjna – to uznani znawcy tematyki, których nie mogłoby zabraknąć, jak i świadczy o szerokim horyzoncie poznawczym i analitycznym Autora wypowiedzi.

Jednocześnie jednak rozdział (czy też raczej ta część pracy) pozostaje bez ostatecznych rozstrzygnięć co do stanowiska przyjętego jako punkt odniesienia dla dalszych analiz. Czytelnik nie do końca ma jasność w zakresie wynikającego z przeprowadzonych tu badań znaczenia kluczowych kategorii: *interaktywności*, *wirtualności*, relacji pomiędzy artystą (czy też autorem – te kategorie są używane zamiennie) a odbiorcą, mediów cyfrowych. Dzieje się tak zarówno na poziomie definiowania znaczeń pojęć jak i wskazywania dla nich tożsamości teoriopoznawczej (także w duchu interdyscyplinarności). Intencji i sposobów myślenia Autora należy się w tym przypadku w wielu miejscach raczej domyślać, nie wykląda ich wprost i nie oferuje na ich temat wystarczających konkluzji. W rezultacie rozdział pokazuje bardzo szeroko zakrojoną panoramę adekwatnych problemów, pojęć i teorii dotyczących wszystkich tytułowych, centralnych dla pracy zagadnień, ale pozostawia ją bez należytej syntezy i hierarchizacji. Tak to zazwyczaj jest z obrazami panoramicznymi, że słabo widać na nich szczegóły – jednak w przypadku pojęć o kluczowym znaczeniu dla całości wywodu ich dokładna osadzenie jest sprawą najwyższej rangi.

Kolejne rozdziały pracy także nie przynoszą jednoznacznych rozstrzygnięć terminologicznych, definicyjnych czy przetasowań w zastanym polu teoriopoznawczym. Także i tu czytelnik otrzymuje potok skojarzeń teoretycznych i pojęciowych, które towarzyszą prezentacji wyselekcjonowanych praktyk kulturowych, rozwiązań technologicznych i strategii artystycznych. Trudno mieć jednak w przypadku tych rozdziałów



podobne czy identyczne oczekiwania jak w stosunku do otwierającej partii rozprawy. Tym razem Autor siłą rzeczy decyduje się pochylić nad bardziej szczegółowymi problemami. Nieostrości terminologiczne z powodzeniem rekompensują tu dobrze dobrane studia przypadków, wnikliwe analizy strategii artystycznych czy pogłębione opisy technik i formatów medialnych. Wreszcie także i obecne w tekście przewidywania siłą rzeczy winny i mają zdecydowanie bardziej „cywilny” charakter.

#### **Język i aspekty techniczne**

Nie mam zastrzeżeń do językowej strony pracy. Została napisana starannie, komunikatywnym i przyjaznym także nieprofesjonalnemu czytelnikowi językiem. Równie dobrze oceniam pracę pod kątem. Autor stosuje wymagane na tym etapie redakcji tekstu narzędzia i techniki. Zadbął o niezbędne przy tego typu wypowiedzi materiały ilustracyjne i dokumentacyjne.

#### **Wniosek**

Moja ocena całości dokonania Andrzeja Sikory jest pozytywna. Wspomniane wcześniej niedoskonałości mają ograniczony wpływ na ostateczny wydźwięk pracy. Jestem przekonany, że wiele z podniesionych w niniejszej recenzji uwag można będzie wprowadzić do tekstu na potrzeby jego publikacji – do czego Autora zachęcam! Recenzowana rozprawa oparta jest na wystarczających fundamentach teoretycznych i oferuje pogłębione, wielostronne wejrzenie w złożoną i aktualną problematykę ważną dla wiedzy o mediach i kulturze. W oryginalny sposób przyczynia się do nazywania i rozumienia złożonego problemu naukowego oraz dowodzi, że jej Autor posiadał umiejętność samodzielnego prowadzenia pracy naukowej.

Mając powyższe na uwadze stwierdzam, że oceniana dysertacja spełnia ustawowe wymogi stawiane rozprawom doktorskim i w związku z tym stawiam wniosek o dopuszczenie jej autora, mgr Andrzeja Sikory, do dalszych etapów przewodu doktorskiego.

dr hab. Piotr Celiński, prof. UMCS

