

RECENZJA ROZPRAWY DOKTORSKIEJ

MGR LAURY ADEL

„Czułość Sztuki – analiza i kreacja Immersyjnych Środowisk Interaktywnych” Akademia Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu

Przedmiotem niniejszej recenzji jest rozprawa doktorska mgr Laury Adel pt. „Czułość Sztuki – analiza i kreacja Immersyjnych Środowisk Interaktywnych”, zrealizowana w dziedzinie sztuki, w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki.

Praca ma charakter teoretyczno-artystyczny i składa się z rozbudowanej części analitycznej oraz projektu artystycznego „INTERWORLD”.

Na wstępie należy podkreślić, że temat immersyjnych środowisk interaktywnych jest w ostatnich latach często eksplorowany w kontekście sztuki nowych mediów. Wiele realizacji i opracowań ogranicza się jednak do opisu technologicznych aspektów zanurzenia, efektu obecności czy intensyfikacji bodźców wizualno-dźwiękowych.

Mgr Laura Adel wybiera drogę znacznie trudniejszą i bardziej wymagającą, nie interesuje jej bowiem immersja jako efekt lecz jako relacja, nie jako spektakl, lecz jako stan współbycia. To zasadnicze przesunięcie akcentu należy uznać za jeden z najważniejszych walorów rozprawy.

Rozprawa liczy 100 stron, posiada klarowną strukturę trójdzielną oraz wyraźnie zarysowany aparat pojęciowy. Część pierwsza ma charakter teoretyczny i poświęcona jest analizie struktury środowisk immersyjnych, sylwetce odbiorcy oraz relacji dialogicznej między dziełem a uczestnikiem sytuacji estetycznej. Część druga rozszerza rozważania o kontekst technologiczny i cyberkulturowy. Część trzecia zawiera opis realizacji doktorskiej pt. INTERWORLD, stanowiącej praktyczne rozwinięcie i weryfikację tez postawionych w częściach poprzednich. Taki układ świadczy o metodologicznej samoświadomości autorki oraz o konsekwentnym splocie refleksji teoretycznej i działania twórczego.

OCENA CZĘŚCI TEORETYCZNEJ

Część teoretyczna to wieloaspektowa rozprawa, która łączy teorię sztuki, filozofię oraz nowoczesne technologie cyfrowe. Autorka podejmuje w niej próbę zdefiniowania nowej jakości w sztuce nowych mediów, stawiając za cel stworzenie przeciwwagi dla „gamefikacji” poprzez zwrot ku kontemplacji, uważności i empatii. Centralnym punktem pracy jest autorska definicja „czułości sztuki”, która rozumiana jest jako gotowość dzieła do zmiany pod wpływem odbiorcy oraz sposób odnoszenia się do rzeczywistości nacechowany tkliwością i uważnością. Autorka wprowadza oryginalną metaforę „czepnego wąsa” dla opisu właściwości dzieła, które wchodzi w relację z przestrzenią i determinują działanie uczestnika.

W warstwie metodologicznej Adel wprowadza klarowny podział na trzy filary: Odbiorcę, Środowisko oraz Obraz Środowiska. Pozwala to na precyzyjną analizę momentu „negocjowania sensów”, w którym subiektywna wizja odbiorcy spotyka się z realnymi właściwościami instalacji. Rozprawa jest silnie osadzona w kontekstach filozoficznych, przywołując teorię aktora-sieci Bruno Latoura, ontologię zorientowaną obiektowo (OOO) Grahama Harmana oraz etykę dialogu Emmanuela Lévinasa. Wchodzi również w dialog z wizją Boltera (pochodzącą z lat 80. XX wieku), zauważając, że z dzisiejszej perspektywy cyfrowe poznanie nie musi być redukcyjne. Bolter uważał, że technologia cyfrowa sprawiła, że świat zaczął być postrzegany jako zbiór danych, które można dowolnie przetwarzać i modyfikować. Dla autorki technologia może wręcz „poszerzać obiekty zmysłowe”, pozwalając poznać je ze stron wcześniej niedostępnych dla ludzkiego ciała.

Koncepcja „mediów współczulnych” (*ang. sympathetic media*) w ujęciu Laury Adel odnosi się do intermedialnej sieci powiązań między różnymi środkami wyrazu, które reagują na siebie nawzajem dzięki wspólnej podstawie, jaką są dane cyfrowe. Opierają się na wysokiej łączliwości danych, ponieważ obraz, dźwięk i ruch mogą zostać zsyntetyzowane do parametrów liczbowych, możliwe staje się zbudowanie między nimi bezpośrednich zależności. W ten sposób jedna właściwość (np. rytm dźwięku) może oddziaływać na drugą (np. pulsowanie obrazu), tworząc gęstą sieć odniesień. Istotą mediów współczulnych jest translacja, czyli przekładanie cech jednego medium na parametry innego. Pozwala to według autorki na unaocznienie niewidocznego oraz wzajemne dopełnianie się. Media współczulne nie tylko kopiuje swoje cechy, ale współpracują, by wydobyć esencję danej rzeczy. Szczególnym przypadkiem mediów współczulnych opisywanym przez Adel jest „audioreaktywność podskórna”. To współistnienie obrazu i dźwięku w jednym, cielesno-percepcyjnym rytmie. Media współczulne pełnią rolę edukacyjną i uwrażliwiającą poprzez poszerzanie kompetencji zmysłowych. Osoby wrażliwe na wzrok mogą lepiej zrozumieć taniec lub dźwięk, widząc ich właściwości przełożone na bliskie im medium wizualne. Zsynchronizowane współbrzmienie bodźców wzmacnia zaangażowanie somatyczne i intelektualne, zanurzając odbiorcę w „czułym polu oddziaływania” sztuki.

Warte zauważenia jest również łączenie natury w technologicznym zwierciadle, które pobudzają ciekawość odbiorcy. Nie chodzi autorce bowiem o tworzenie reprezentacji natury, ale o jej interpretację, tak by sztuce cyfrowej i generatywnej nadać cechy zupełnie inne niż

obcość i chłód. Adel szukając odpowiedniego wyrazu tworzy biblioteki algorytmów inspirowane naturalnymi zjawiskami, pulsacją, rytmizacją itp. Włącza je w programie TouchDesigner w nowe strategie, nadając im dodatkowo cech audio i inter - reaktywnych co pozwala osadzać jednostkę w otoczeniu doświadczeń immersyjnych. Bliskie jej jest ujęcie technologii jako form przekroczenia ludzkiego poznania oraz przekraczania antropocentrycznych ograniczeń. Rozumie również pojęcie interaktywności w dziele, które ulega zmianie i jest procesualne oraz ciągle konstruowane poprzez modyfikacje odbiorcy/użytkownika.

Ciekawym podrozdziałem są Sploty, w którym doktoranta analizuje immersję w kontekście Dialogu oraz potrzebie wymaganej intencji gotowości Odbiorcy do zanurzenia. Szczególnie istotna jest struktura Środowiska, gdzie powstają powiązania relacyjne oraz sieć relacji ujawniana odbiorcy. Relacja pomiędzy doznaniem ciała i umysłu, pomiędzy somatyczno-zmysłowym doświadczeniem budują się własne struktury znaczeń, to właśnie tam jak uważa mgr Adel w *„cielesno-umysłowym splocie zakorzenia się immersja — jako sposób poznawania i odczuwania jednocześnie.... Jej siła tkwi w relacyjności — w splotach, które łączą to co odrębne, tworząc doświadczenie pełne i wspólne.”*

UWAGI

Nie oznacza to, że rozprawa jest wolna od słabości. W kilku miejscach język przyjmuje ton nadmiernie metaforyczny, co może osłabiać precyzję definicyjną. W części dotyczącej technologii można byłoby pogłębić analizę ekonomicznych i infrastrukturalnych uwarunkowań mediów cyfrowych. Są to jednak uwagi rozwojowe, nie podważające zasadniczej wartości pracy.

Doktorantka opanowała literaturę przedmiotu i bardzo sprawnie operuje odwołaniami i przypisami potwierdzając swoje tezy. Przy dłuższej lekturze zastanawia mnie jednak sposób argumentacji. Czy tworząc dzieło artysta/artystka musi znać wszystkie ilości odniesień, konotacji do tekstów filozoficznych i badaczy, czy powstają one później po praktycznym przetestowaniu dzieła?

Teksty są niezwykle pojemne, ale wymagają od czytających ogromnego skupienia by nie stracić piętrowych wątków. Wiele lat temu na konferencji naukowej dotyczącej estetyki dzieła organizowanej w ASP w Katowicach prof. Nieczyפורowski zadał pytanie czy język jakim posługują się dziś humaniści używając bardzo wyszukanych słów nie jest przypadkiem antyhumanistyczny? Przecież powinien być zrozumiały dla każdego by dawać odbiorcy jasne pole interpretacyjne i konotujące znaczenia. Przedstawił wtedy eksperyment jakiego dokonał z przekładem na język angielski, tekstu jednego z profesorów piszących dział w „Sztuce Świata” wydawnictwa Arkady. Tekst już był dużo łatwiejszy do przeczytania. Tą metodę wykorzystał jeszcze raz i ponownie przetłumaczono przez innego native speakera z angielskiego na język polski. Okazało się, że sens jest ten sam jak i treści, ale sposób napisania jakoś bardziej lekki i przyswajalny.

Rozumiejąc ciężar procesu pisania i wnikliwość autorki, pragnę tylko podkreślić, że bardzo gęsta tkanka znaczeń i nowych pojęć, które przywołuje doktoranta, nie zawsze działa na korzyść czytanego tekstu i wywodu. Doceniam również strategię przedłożonej dysertacji, która jest rozpięta pomiędzy filozofią, teorią obrazu, teorią mediów, teorią komunikacji, percepcją nowych mediów szczególnie immersyjnych po opisanie praktyk artystycznych. Być może inny rodzaj składu, bliższy współczesnym leksykonom plus być może hipertekstualność pomogłyby odnaleźć się lepiej w gąszczu nowych pojęć.

OCENA PRACY PRAKTYCZNEJ

W dużej mierze doktorantka koncentruje się na uważności i czułości od człowieka po przyrodę wykorzystując strategie interaktywne w środowiskach immersyjnych.

Już od pierwszych prac interaktywnych jak cykl „Cyberspace” widoczna jest strategia wykorzystywania bardzo różnego ruchu interaktora by konstruować zależność pomiędzy człowiekiem a dewastacją krajobrazu, notując u odbiorcy np. problem post-natury. Choć jak sama autorka wskazuje *„ostatecznie zarzuciłam poszukiwania immersyjnego środowiska interaktywnego w oparciu o zarys ciała odbiorcy”*, to jednak widoczne są w jej pracach doświadczenia wyciągnięte z tego cyklu szczególnie we współpracy z aktorami czy tancerzami podczas spektakli lub festiwali. Natomiast ingerencja w środowisko i rozpad rzeczywistości jako strategia artystyczna są szczególnie obecne w głównej pracy doktorskiej INTERWORLD.

Projekt INTERWORLD stanowi kulminację praktycznych badań nad immersyjnymi środowiskami interaktywnymi, będąc próbą przełożenia teorii „czułości sztuki” na pole praktyk artystycznych. Osnową symboliczną instalacji jest kamień z całym bagażem znaczeń i kontekstów.

Instalacja składa się z sześciu rzeźb kamieni, które zostały poddane procesowi translacji do świata wirtualnego, oraz ich wielkoformatowych reprezentacji 3D wyświetlanych na trzech ścianach otaczających odbiorcę. W instalacji można wyróżnić kilka poziomów interakcji i interpretacji pracy. Pierwszy dotyczy rotacji obiektów fizycznych kamieni, które posiadają wewnętrzny system oparty na module ESP-32 oraz żyroskopie (MPU-6050). Każdy ich obrót reprezentuje wirtualny odpowiednik, który wykonuje identyczny ruch na projekcji. Buduje to bezpośrednią więź między gestem a obrazem. Drugi poziom dotyczy procesu translacji czyli wykorzystania skanowania 3D oraz druku 3D, dobierając specyficzne filamenty po to by zinterpretować unikalne cechy realnych odłamków, takich jak róża pustyni, pumeks, koral palczasty czy węgiel brunatny. Inny to poziom to estetyka i somatyka, gdzie całość instalacji utrzymana jest w monochromatycznej czerwieni, która pełni rolę silnego stymulanta, pobudzając uwagę i nasuwając skojarzenia z wnętrzościami, tkankami i żywym organizmem. Estetycznie wydaje się to nawiązaniem do realizacji medialnych Izabeli Gustowskiej. Dopełnieniem jest sferyczny dźwięk, który przemieszcza się w przestrzeni zgodnie z ruchem kamienia w dłoni odbiorcy, co potęguje stan somatycznej immersji. Kolejnym poziomem jest rytuał przejścia. Zanim odbiorca wejdzie w interaktywną czerwień, przechodzi przez wyciszoną

strefę z realnymi kamieniami umieszczonymi na świetlnym obiekcie, co ma zapewnić ciągłość kognitywną między rzeczywistością a wirtualnością.

Szkoda, że praca jest jedynie zapisana w formie dokumentacji wideo, ponieważ zupełnie inaczej oceniałbym jej działania i kontekst relacji: Środowisko – Obraz Środowiska – Odbiorca, w których splotach rodzi się immersja według Adel.

Środowisko rozumiane jako „instalacja totalna” – autonomiczny mikroświat o własnej logice i czasowości, niezależny od ludzkiego poznania. Posiada ono tzw. „czepne wąsy”, czyli właściwości (np. kompozycja, światło, afordancje), które wplatają się w przestrzeń i determinują zachowanie odbiorcy, zapraszając go do wnętrza. W INTERWORLD środowisko to fizyczna przestrzeń galerii, obiekty-kamienie oraz warstwa danych cyfrowych. Odbiorca wkracza w środowisko jako „ciało-umysł”, jako receptor bodźców zmysłowych i konstruktor znaczeń. Musi wykazać się intencjonalnością i otwartością, aby „zasiedlić” nieznaną sytuację. Adel podkreśla rolę propriocepcji (świadomości własnego ciała) oraz dotyku, który w INTERWORLD staje się formą czułego spotkania z materią i technologią. Obraz Środowiska (Mentalna wizja) to indywidualna i plastyczna wizja, którą odbiorca buduje w swojej świadomości podczas postrzegania. Obraz ten nie jest gotowy, ponieważ powstaje w procesie „negocjowania sensów” między tym, co oferuje środowisko, a wrażliwością odbiorcy.

Przykładem może być poruszanie kamieniem w INTERWORLD. Wirtualny model zmienia kolor na monochromatyczny, jest to moment, w którym środowisko odpowiada na działanie, a odbiorca konstruuje własny „Obraz Rzeczy”, nakładając na realny obiekt tkankę interpretacyjną.

W instalacji splata się to o czym pisze w części teoretycznej autorka, relacja ta ma charakter dialogiczny. Czułość sztuki ujawnia się właśnie w tym, że dzieło zmienia się pod wpływem odbiorcy, a on sam, dzięki współpracy z technologią i naturą, poszerza swój horyzont poznawczy i doznaje stanu „wśrodkowości” – pełnego zanurzenia w procesie współbycia. Według Laury Adel dialog z technologią nie jest jedynie kwestią obsługi narzędzi, lecz specyficzną postawą dialogiczną, która zakłada partnerską relację między twórcą/odbiorcą a medium technologicznym. Autorka dekonstruuje czysto „narzędziowe” podejście do technologii, proponując w zamian współpracę opartą na uważności i wzajemnym poszerzaniu horyzontów.

KONKLUZJA

Interesującym dopełnieniem pracy jest analiza zjawisk cyberkultury, takich jak ASMR, „dziwnie satysfakcjonujące wideo” czy „przestrzenie liminalne”. Adel dostrzega w nich wyraz współczesnej potrzeby wieloaspektowej stymulacji i proponuje wprowadzenie rytuału przejścia, który ma zapewniać ciągłość kognitywną między światem wirtualnym a realnym.

W kontekście polskiej sztuki współczesnej projekt można zestawić z realizacjami prof. Izabeli Gustowskiej, zwłaszcza jej onirycznymi środowiskami wideo. Obie artystki łączy wrażliwość na atmosferę i czasowość, jednak u Laury Adel silniej akcentowana jest ontologiczna relacyjność. Odbiorca podświadomie sięga do zasobu wspomnień i przeżyć jak

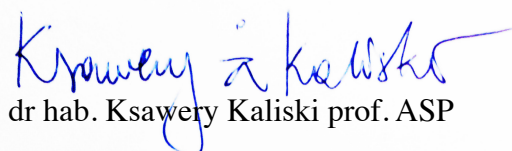
pisze autorka „oswajając otoczenie, wyobraźnia współdziała z percepcją. Tym samym, odbiorca stopniowo oddala się od czystej rzeczywistości Środowiska, tworząc własną — zakorzenioną w tym, co bliskie i osiągalne. Jest to moment zainicjowania dialogu, w którym konstruuje się Obraz Środowiska”.

Praca doktorska mgr Laury Adel jest dojrzałym studium, które dowodzi, że technologia może służyć uwrażliwianiu i poszerzaniu horyzontu poznawczego. Autorka z powodzeniem dekonstruuje antropocentryczne podejście do sztuki, ukazując wartość symbiozy rzeczywistości i wirtualności. Rozprawa stanowi istotny wkład w dyskurs o sztuce interaktywnej, redefiniując ją jako przestrzeń „czułego współistnienia”. Poszukując immersji, która jest odkrywana w pogłębionym odczuwaniu i zintensyfikowanej uwadze.

Jest to projekt ambitny, konsekwentnie przeprowadzony i intelektualnie odpowiedzialny. Autorka nie tylko podejmuje problem aktualny, ale czyni to w sposób wyraźnie autorski, proponując własny aparat pojęciowy i własną perspektywę metodologiczną. W mojej ocenie jest to rozprawa wyraźnie powyżej przeciętnego poziomu prac doktorskich w dyscyplinie sztuk plastycznych. Autorka wykazuje wysoką kulturę teoretyczną, umiejętność krytycznej analizy oraz konsekwencję artystyczną. Praca wnosi istotny wkład do refleksji nad sztuką immersyjną i interaktywną w kontekście współczesnych debat estetycznych.

Ze względu na aktualność tematu, nowatorstwo podejścia, wysoki poziom interdyscyplinarnej syntezy oraz twórcze podejście do materiału badawczego, uważam, że **rozprawa w pełni zasługuje na przyznanie stopnia doktora sztuki, spełniając wymagania art. 187 ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (tekst jedn. Dz. U. z 2022 r. poz. 574, z późn. zm.)**.

Z pełnym przekonaniem stwierdzam, że rozprawa spełnia wymogi stawiane pracom doktorskim w dziedzinie sztuki i zasługuje na bardzo wysoką ocenę. Rekomenduję jej dopuszczenie do dalszych etapów przewodu **doktorskiego oraz przyznanie mgr Laurze Adel stopnia doktora sztuki**.


dr hab. Ksawery Kaliski prof. ASP