

Prof. UAP dr hab. Joanna Hoffmann-Dietrich,  
Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu

**Recenzja pracy doktorskiej w dziedzinie sztuki i dyscyplinie artystycznej „sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki” mgr Jacka Złoczowskiego pt.:**

**Hybryda przestrzeni fizyczno-elektronicznej  
jako narzędzie w działaniach artystycznych  
jak bot może rozmawiać miastem**

Obrona przez Jacka Złoczowskiego droga edukacji adekwatna jest do obszaru jego aktywności artystycznej i dydaktycznej. W roku 2008 Złoczowski ukończył licencjackie studia informatyczne w Bielskiej Wyższej Szkole Biznesu i Informatyki im. J.Tyszkiewicza, na kierunku Grafika, Projektowanie, Multimedia, uzyskując tytuł inżyniera. Następnie podjął studia licencjackie na Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie na Wydziale Intermediów, które kontynuował uzyskując tytuł magistra sztuki w 2014 roku. W czasie studiów poszerzał swoją wiedzę w obszarze przestrzeni wirtualnych i hybrydycznych na Universidad Politecnica de Valencia w Hiszpani w ramach programu Erasmus.

Po uzyskaniu stopnia magistra sztuki na ASP w Krakowie, został zatrudniony na stanowisku asystenta w Katedrze Multimediów Wydziału Sztuki, obecnie Instytutu Sztuki Mediów, Uniwersytetu Pedagogicznego w Krakowie, gdzie prowadzi autorskie kursy w zakresie nowych technologii cyfrowych, a od 2019 pełni również funkcję zastępcy dyrektora Instytutu. Równoległe, Jacek Złoczowski podjął studia doktoranckie na Akademii Sztuki Pięknych w Krakowie. W ramach praktyk dydaktycznych prowadził zajęcia w Pracowni Archisfery na Wydziale Intermediów. Oprócz regularnych autorskich zajęć ze studentami Jacek Złoczowski prowadził gościnne wykłady „Zagrajmy w sztukę. Wykorzystanie środowiska gier komputerowych w pracy artysty” w Academia Electronica w Instytucie Filozofii Uniwersytetu Jagiellońskiego oraz na Wydziale Intermediów ASP w Krakowie.

W latach 2013-2016 był instruktorem w Klubie Kultury Mydlniki prowadząc m.in zajęcia dla dzieci w ramach laboratorium Multimedialnego.

Jacek Złoczowski brał czynny udział w konferencjach naukowych: w Ogólnopolskiej Konferencji Obszarów Sztuki (Kraków, 2015) oraz w międzynarodowym kongresie 11th Congress Virtual City and Territory - Back to the Sense of the City (Kraków, 2016). Od momentu ukończenia studiów magisterskich na ASP w Krakowie Jacek Złoczowski intensywnie uczestniczy w życiu kulturalnym prezentując swoje prace na wielu wystawach zbiorowych w kraju i za granicą m.in. w Republice Czeskiej, w Rosji i Izraelu. Był autorem dwóch prezentacji indywidualnych *Spacer Cracker* w Beit Berl w Izraelu (2016) oraz wystawy *Walencja. Widoki miasta* w Raciborskim Centrum Informacji (2014). Ważną pozycją w dorobku artystycznym Jacka Złoczowskiego jest autorska oprawa wizualna spektaklu *The failure of a future - Upadek przyszłości*, która miała swoją premierę we Wrocławskim Teatrze Współczesnym w 2014 roku.

W pracy doktorskiej Jacek Złoczowski podejmuje niezwykle ważny i aktualny problem relacji człowieka z tworzonymi przez niego inteligentnymi systemami komunikacji. Badanie nowych narzędzi i hybrydowych systemów kreacji determinuje strukturę pracy doktorskiej, która obejmuje rozważania teoretyczne dotyczące kulturowego kontekstu pracy, dogłębną analizę tworzonych narzędzi wirtualnej komunikacji oraz efekt pracy artystyczno-badawczej w postaci immersyjnej instalacji multimedialnej łączącej przestrzeń wirtualną z fizyczną przestrzenią odbiorcy.

W pierwszej części dysertacji Jacek Złoczowski odnosi się do ewolucji pojęcia przestrzeni i jej percepcji, która dokonuje się pod wpływem postępu naukowego i technologicznego. Zwraca uwagę na dyspersję definicji przestrzeni oraz poszerzanie obszarów i sposobów jej doświadczania we współczesnej hybrydycznej rzeczywistości społecznej. Złoczowski wskazuje na nieadekwatność schematycznego dualistycznego podziału na przestrzeń elektroniczną i realną, w obliczu coraz intensywniejszego, funkcjonalnego łączenia obu stref. Rzeczywistość poszerzona (Augmented Reality), mieszana (Mixed Reality), cyfrowa przestrzeń społeczna (media społecznościowe) czy Big Data przynależą praktycznie do wszystkich dziedzin współczesnego życia. Przestrzeń wirtualna, na której koncentruje się artysta, szybko zmienia swój status. Z rzeczywistości do tej pory podrzędnej, ułomnej wobec rzeczywistości realnej, staje się „wyborem dotyczącym egzystencji”, jak to ujmuje cytowany przez doktoranta Sydey Moo (Michał Ostrowicki). Przestrzeń wirtualna wychodzi poza usługowe ramy symulacji i odwzorowywania rzeczywistości. Nabiera własnych, inherentnych

jakości, które definiują jej istotę i uprawomocniają jej autonomiczność. Świadomy tej transformacji artysta-kreator stara się „stworzyć przestrzeń nie będącą tylko symulacją, lecz posiadającą własne prawa i statut istnienia: komunikatu o własnej strukturze, nie symulującej, lecz czerpiącej własności z połączenia przestrzeni fizycznej, języka i cyberprzestrzeni.”

Działając na pograniczu „Nowego Świata”, artysta stara się znaleźć narzędzia, które pozwolą lepiej zrozumieć sposób egzystencji człowieka w hybrydycznych przestrzeniach i otworzyć drzwi do nowych obszarów doświadczeń.

Złoczowski rozpoczyna od dogłębnej analizy podstawowych pojęć związanych z przestrzenią, ukształtowanych poprzez lokalne, somatyczne doświadczenie i kulturowe asocjacje.

Rozważając pojęcie miejsca, koncentruje się na strukturze miasta, jako przestrzeni w pełni antropocentrycznej. Nie interesują go jednak miejsca symboliczne czy punkty orientacyjne, ale przestrzenie będące niejako poza „świadomością miasta”, nie tworzące jego tożsamości, pełniące rolę wypełniającego spoiwa, niezauważalne nie-miejsca. Złoczowski przywołuje antropologiczne badania Marc’a Auge i Johna Urry, które zwróciły uwagę na powiększanie się obszarów zajmowanych przez nie-miejsca i wzrost ich znaczenia we współczesnym, zglobalizowanym polis.

Są to przede wszystkim ciągi komunikacyjne, parkingi, motele, supermarkety, przestrzenie związane z tranzytem, mobilnością lub prowizorycznymi zajęciami, hale terminali lotniczych, kolejowych, autobusowych i wiele innych „pustych miejsc spotkań” wpisanych w codzienne funkcjonowanie i kształtujące tożsamość dzisiejszego społeczeństwa.

Złoczowski rozwija pojęcie „nie-miejsca” w odniesieniu do przestrzeni elektronicznej.

Poszukuje „common ground” dla komunikacji między maszyną i człowiekiem, wspólnej przestrzeni, w której ta komunikacja mogłaby zaistnieć. W rozdziale *Wirtualna przestrzeń generatywna a pojęcie miejsca*, Złoczowski analizuje zmianę sposobu egzystowania człowieka w przestrzeni poszerzonej, hybrydalnej oraz strategię jej organizowania. Przytacza różne przykłady społecznych środowisk wirtualnych, takich jak *Second Life* i gry komputerowe, które tworzą rozbudowane systemy służące nie tylko do rozrywki ale do zawiązywania się w nich społeczności. W tego typu cyfrowych środowiskach powstają często trwałe wirtualne miejsca, nabierające szczególnych znaczeń. Kreują one społeczną tożsamość użytkowników, których interakcje wykraczają poza rzeczywistość gry. Na drugim biegunie Złoczowski umieszcza aplikacje, w których interaktor generuje przestrzenie

spersonalizowane, kształtowane w odpowiedzi na jego osobiste potrzeby, emocje, decyzje. Przestrzenie te często mają charakter efemeryczny, istnieją jedynie w zdefiniowanym czasie gry. Tym nie mniej, ze względu na ich osobisty charakter mogą silnie oddziaływać na interaktora. Przyjmują status miejsca, z którym identyfikuje się gracz i mogą wpływać na jego relacje społeczne.

Pierwszym etapem pracy nad *Hybrydą przestrzeni fizyczno-elektronicznej* jest wybór *nie-miejsc*, jaki dokonuje artysta w antropocentrycznej przestrzeni miejskiej. Zeskanowane, w następnym etapie, stają się bazą do generowania hybrydowych przestrzeni w środowisku wirtualnym.

Wybór tych *nie-miejsc* Złoczowski argumentuje post-humanistycznym aspektem swojej pracy. Założeniem dzieła artystycznego jest bowiem stworzenie instalacji artystycznej wykorzystującej środowisko elektroniczne, w której dwa chatter boty konwersują ze sobą językiem generującym struktury przestrzenne. Przestrzeń jest jednocześnie narzędziem i tematem ich rozmowy. Punktem odniesienia jest w tej rozmowie człowiek, którego próbują określić na podstawie danych uzyskanych z elementów jego przestrzeni. W ten sposób przyjmują pozycję post-humanistycznych antropologów, którzy prowadząc swoje wirtualne badania, jednocześnie tworzą swoistą przestrzeń *poiesis*.

Przestrzeń języka stanowi, obok przestrzeni fizycznej i cyberprzestrzeni trzeci element *Hybrydy* Jacka Złoczowskiego. W rozdziale *Przestrzenne własności języka* doktorant analizuje system pojęć związanych z organizacją przestrzeni oraz ich funkcje kognitywne. Złoczowski umieszcza swoje badania w obszarze sztuki, w którym powoływanie metafor przestrzennych prowadzi do tworzenia nowych form i struktur, poszerzając strefę doświadczeń i stymulując wyobraźnię. Zakłada, że tworzenie nowych przestrzennych konstrukcji pojęciowych może wpłynąć na sposób widzenia i rozwiązywania danych problemów, a także pomóc w lepszym zrozumieniu naszej hybrydowej rzeczywistości. Warto przypomnieć tu rozważania Aleksandra Rodczenki, który sto lat temu uznał, że nie można pokazać nowego świata starym oczom, ustanawiając jednocześnie artystę w roli edukatora percepcji.

Niewątpliwie taką postawę przyjmuje Jacek Złoczowski, którego *Hybryda* powstała z potrzeby ukazania nowego, rodzącego się dziś świata. Aby móc się w nim komunikować musimy nauczyć nasz mózg umiejętności postrzegania hybrydowego środowiska, o zmiennych parametrach i właściwościach. Złoczowski nawiązuje do filozofii umysłu i do teorii EMT (extended mind thesis), według której umysł nie ogranicza się tylko do naszego mózgu a

nawet ciała, ale rozciąga się na świat zewnętrzny. Teza ta zaproponowana przez Andy Clarka i Davida Chalmers'a w książce „The Extended Mind” (1998) przyznaje środowisku zewnętrznemu aktywną rolę w procesach poznawczych (active externalism). Jacek Złoczowski zadaje pytanie w jakim stopniu stworzenie przestrzennej hybrydy łączącej dwa odmienne ontologicznie światy: świat biologiczny i świat cyfrowy, pozwoli na przełamanie percepcyjnych przyzwyczajzeń umysłu, poszerzenie jego poznawczych możliwości a tym samym na zmianę sposobu użytkowania przestrzeni przez człowieka i jego relacji do otoczenia w ogóle.

W ambitnym projekcie artystycznym, stanowiącym podstawę pracy doktorskiej, Złoczowski tworzy spójną strukturę, łączącą trzy przestrzenie. Pierwszą jest przestrzeń fizyczna, źródłowa. Drugą jest przestrzeń języka, która dostarcza metod konstruowania i nadawania znaczeń. Trzecią jest przestrzeń elektroniczna, pełniąca rolę medium, łącząca wszystkie elementy pracy i nadająca formę nowej, generowanej przestrzeni. Stworzone przez Złoczowskiego wirtualne środowisko czerpie z biblioteki modeli 3D, którą stanowią wspomniane wcześniej skany wybranych przez artystę *nie-miejsc*. Modelom towarzyszą opisy w formie słów kluczowych, określające zarówno obiektywne jak i subiektywne cechy obiektu oraz jego lokalizacji. Biblioteka, przynależna do systemu komunikacji międzyludzkiej, stanowi fundament pracy. Algorytmy, posługując się słowami kluczowymi, interpretują modele 3D przekształcając je na elementy języka, jakim posługują się boty. W ten sposób miasto zamienia się w słownik innego, nie-ludzkiego systemu językowego, a generowane w nim zdania, w postaci nowych wirtualnych przestrzeni, przejmują rolę komunikatu. Interesujące jest w pracy Złoczowskiego oryginalne wykorzystanie chatbotów, programów, które służą do konwersacji między maszyną a człowiekiem. Wprowadzone w latach 90-tych, dziś są standardowym elementem systemów operacyjnych, stron internetowych i komunikatorów.

Chatboty wykorzystują silniki do przetwarzania języka naturalnego (natural language processing) oraz interfejs tekstowy lub głosowy w celu spersonalizowania doświadczeń użytkownika, a ich funkcja najczęściej sprowadza się do roli wirtualnego asystenta. Złoczowski nadaje chatbotom swoistą suwerenność a nawet „osobowość”, uwalniając je od przypisanej im pozycji. Boty w *Hybrydzie* Złoczowskiego nie komunikują się z człowiekiem, ale wykorzystują system i zawarte w nim biblioteki danych do tworzenia własnego meta-komunikatu. Złoczowski uczy boty rozumienia zawartych w bibliotece informacji oraz

nadawania abstrakcyjnym danym odpowiednich sensów. W efekcie, jak pisze artysta: „w rozmowie botów opisy przestrzeni i człowieka mieszają się ze sobą w nieustannym sprzężeniu zwrotnym. Określenia charakteryzujące człowieka stosowane są w odniesieniu do przestrzeni i odwrotnie. Tworzą w ten sposób metafory, z których składa się ich wypowiedź, swoistą poezję, na podstawie której generowana jest przestrzeń. Boty mówią o przestrzeni, którą w ten sposób stwarzają.”

W instalacji Złoczowskiego, człowiek-observator doświadcza rozmowy botów w formie zmieniających się przestrzennych struktur. Szczątkowa rozpoznawalność motywów zmusza mózg do wysiłku racjonalizacji danych i tworzenia dalszych wyobrazeniowych struktur i sensów. Można odnieść wrażenie, że w tym procesie oba systemy, biologiczny i elektroniczny, uczą się siebie nawzajem, będąc być może załącznikiem nowego, powstającego właśnie meta-umysłu.

Obszar botów ściśle związany jest z rozwojem sztucznej inteligencji, której obecny etap określany jako „dziecięcy” bliski jest jeszcze bardziej „liczydłu” niż „rozumowi” parafrazując Stanisława Lema. Tym nie mniej, rewolucja technologiczna następuje szybciej niż ewolucja biologiczna i równie trudno przewidzieć jej konsekwencje.

Projekt Złoczowskiego, chociaż koncepcyjnie posiada skończoną strukturę dzieła sztuki, ma charakter otwarty i stwarza możliwość wykorzystania zaprojektowanych narzędzi technologicznych do dalszego eksperymentowania np. z metodami translacji języka na struktury przestrzenne lub do wspomagania projektowania przestrzeni dostosowanych do konkretnych potrzeb. Stworzony przez Złoczowskiego system, zdolny do tworzenia nieoczywistych „poetyckich” rozwiązań i relacji między elementami, może być cennym źródłem inspiracji.

Wbrew post-humanistycznym deklaracjom Złoczowskiego, warto podkreślić jednak humanistyczne wartości jego *Hybrydy*.

W jednym z przyszłych wariantów rozwoju projektu sugeruje zmianę „czynnika ludzkiego” z jednostki na grupę osób. Powstały system mógłby stać się artystycznym narzędziem badawczym, poszerzającym nie tylko wiedzę botów ale również naszą świadomość nieustannej negocjacji kreatywnego umysłu człowieka z tworzoną przez niego przestrzenią. Warto bowiem, jak naucza Yuval Harrari, głębiej poznać siebie i nasze procesy poznawcze, zanim oddamy tę wiedzę władzy sztucznych inteligentnych systemów.

Praca doktorska Złoczowskiego świadczy o głębokiej świadomości zachodzących przemian kulturowych i cywilizacyjnych, o szerokiej wiedzy merytorycznej i umiejętnego wykorzystania kwalifikacji technicznych.

Swoje poszukiwania Złoczowski umieszcza w kontekście rozwoju sztuki mediów cyfrowych, sztuki post-humanistycznej i cybernetycznej. Przytacza kluczowe dzieła takich artystów jak Jeffrey Shaw, Refik Anadol, David O'Reilly, Špela Petrič, Birk Schmithüsen czy So Kanno i Takahiro Yamaguchi, analizując ich podejścia do podejmowanych problemów i artystyczne strategie. Na ich tle definiuje własną drogę twórczą, opartą na wypracowywaniu oryginalnych narzędzi i metod tworzenia hybrydowych przestrzeni, łączących wrażliwość artysty z umiejętnościami inżynierskimi.

Drogę tę można prześledzić w starannie opracowanej i wyczerpującej dokumentacji poprzednich prac artysty. Charakteryzuje ją konsekwencja podejmowanych problemów i odwaga eksperymentowania. Złoczowski eksploruje relacje między różnymi rodzajami przestrzeni realnych i cyfrowych: od kameralnych przestrzeni galeryjnych (*Maszynka do przepadania, Wylinka do Wewnątrz, Ruchy Organowe, Kwiat Paproci*) po prace wielkoformatowe w przestrzeniach miejskich (*Rest-Art-Work, Istnieję*).

W odróżnieniu od wielu artystów tworzących w obszarze cyberprzestrzeni, większość prac Złoczowskiego to realizacje site-specific. Punktem wyjścia jest konkretne, realne miejsce, które artysta poddaje mentalnej „wiwisekcji”, dochodząc do istoty jego lokalności i przekształcając w przestrzeń twórczej komunikacji. W dokumentacji dorobku Złoczowskiego, na szczególną uwagę zasługuje dzieło *Forum Sociale*, jako preludium do pracy doktorskiej, w którym artysta w wymowny sposób przenosi Plac Społeczny, wrocławskie *nie-miejsce*, do cyfrowej rzeczywistości botów.

## **Konkluzja**

W czasach kształtującego się społeczeństwa wiedzy, kiedy poznanie naukowe i postęp technologiczny wyznaczają nowe trajektorie ewolucji człowieka i jego środowiska, rozprawa doktorska Jacka Złoczowskiego nabiera szczególnego znaczenia. Podkreśla bowiem nie tylko punkt zejścia się sztuki i nauki na płaszczyźnie technologii, ale uświadamia wyzwania przed którymi stoi dziś sztuka i tworzący ją artyści oraz rolę, jaką może odegrać w procesach poznawania, interpretacji i kreowania nowych rzeczywistości XXI wieku.

Wysoka jakość rozprawy doktorskiej Jacka Złoczowskiego nie pozostawia wątpliwości , że stanowi ona oryginalne dokonanie artystyczne i świadczy o umiejętności samodzielnego prowadzenia pracy artystycznej i badawczej.

Po zapoznaniu się ze wszystkimi materiałami obejmującymi pracę teoretyczną wraz z szczegółowym opisem i dokumentacją pracy praktycznej, dokumentacją dorobku twórczego oraz curriculum vitae, stwierdzam, że rozprawa doktorska spełnia wymagania art.13 ustawy z dnia 14 marca 2003 r. (Dz. U. Nr 65, poz. 595, z późn. zm.) o stopniach naukowych i tytule naukowym oraz o stopniach i tytule w zakresie sztuki. W pełni popieram starania magistra Jacka Złoczowskiego o nadanie mu stopnia doktora w dziedzinie sztuki i dyscyplinie artystycznej „sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki”



Poznań, 26.05.2020