

## RECENZJA

dzieła artystycznego, dorobku twórczego i osiągnięć dydaktycznych mgr Jacka Złoczowskiego, sporządzona na podstawie dostarczonej przez doktoranta dokumentacji w związku z postępowaniem przewodowym w dziedzinie sztuk pięknych oraz dyscyplinie sztuk plastycznych i konserwacji, prowadzonym przez Wydział Intermediów na Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie

## Dane doktoranta

Mgr Jacek Złoczowski urodził się w 1985 roku w Raciborzu. Ukończył studia w kilku specjalnościach: jako pierwsze, studia informatyczne na poziomie licencjatu, które odbył w latach 2004-2008 w Bielskiej Wyższej Szkole Biznesu i Informatyki im. J. Tyszkiewicza, na kierunku Grafika, Projektowanie, Multimedia, uzyskując tytuł inżyniera. Następnie pełne, licencjackie i magisterskie artystyczne studia w Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie, na Wydziale Intermediów. W latach 2012-2013, w ramach wymiany międzynarodowej Erasmus odbył studia w Universidad Politecnica de Valencia, Hiszpania, gdzie koncentrował się na eksploracji styku przestrzeni wirtualnych, realnych i hybrydycznych oraz zagadnień obrazowania przestrzeni /skany, wizualizacje/.

W roku 2014 pan Jacek Złoczowski rozpoczął studia doktoranckie pod promotorską opieką prof. Grzegorza Bilińskiego – Pracownia Archisfery ASP w Krakowie, kontynuując pracę nad zagadnieniami związanymi z przestrzenią, podejmując również nowe zagadnienia związane z botami i językiem komunikacji między nimi. Stało się to jego głównym tematem zarówno pracy teoretycznej jak i praktycznej, artystycznej. Obecnie pracuje jako wykładowca w Katedrze Multimediów Wydziału Sztuki Uniwersytetu Pedagogicznego w Krakowie.

## Dorobek twórczy

Dorobek artystyczny mgr Jacka Złoczowskiego jest imponujący. W załączonym portfolio przesłanej mi dokumentacji zamieszczony jest spis dokonań artystycznych indywidualnych oraz we współpracy takich jak: FORUM SOCIALE - fotografia, panoramy sferyczne, aplikacja bazująca na Google Street View, praca zrealizowana wspólnie z Małgorzatą Łuczyną i Grzegorzem Łuczyną w ramach kolektywu Memorymorph Wrocław, 2018

ISTNIEJĘ - instalacja wielkoformatowa, transmisja wideo na żywo wystawy: „Styczne”, organizowana w ramach Festiwalu Kultury Żydowskiej, Kraków, ul. Podbrzezie 3, 25.06-03.07.2016

„Tanceba”, Galeria Bielska BWA, Bielsko-Biała, ul.3 Maja 11, 11.05 – 22.06.2017

KWIAT PAPROCI - instalacja, projekcja, Cellar Gallery Kraków, 10.02.2017

SISYPHUS SPECTATOR - aplikacja 3D, instalacja, transmisja wideo na żywo, wystawa „Lepiej już było”, Galeria Żarówka, Kraków, 09-12.06.2016

SPACER CRACKER - aplikacja 3D, projekcja wideo, prezentacja: Hamidrasha, Beit Berl, Izrael, 02.06.2016 wystawa „Tangents/Styczne”, Hamidrasha, Beit Berl Izrael, 14.03.2017

TNCBH - skan 3D, aplikacja bazująca na Google Street View praca zrealizowana wspólnie z Małgorzatą Łuczyną i Grzegorzem Łuczyną wystawa „Tanceba”, Galeria Bielska BWA, Bielsko-Biała, 11.05 - 22.06.2017

A FAILURE OF THE FUTURE. UPADEK PRZYSZŁOŚCI - autorska oprawa audiowizualna spektaklu reżyseria: Zbigniew Szumski, choreografia: Irad Mazliah

premiera: Wrocławski Teatr Współczesny, 22.04.2014, Teatr Szwalnia, Łódź, 24.08.2014, Teatr Norwida w Jeleniej Górze, 26.09.2014, Polska Platforma Tańca, SW Chatka Żaka, Lublin, 07.11.2014, Teatr Komuna Warszawa, 17.12.2014, Teatr Na Plaży, Sopot, 19.11.2015

CHWAŁA/GLORY - projekcja 3 kanałowa, praca zrealizowana wspólnie z Małgorzatą Łuczyną wystawa „Notes on the beginning of the short 20th Century”: Galeria Emila Filly, Usti nad Labem, Republika Czeska, 21.10-2.11.2015,

National Centre for Contemporary Arts, Kaliningrad, Rosja, 01.03 - 08.04.2017

MASZYNA DO PRZEPADANIA - instalacja, interaktywna aplikacja 3D, Galeria „Łęctwo”, Poznań, 11.10.2014

WYLINKA DO WEWNĄTRZ - instalacja, aplikacja 3D

wystawy: Maszyna do przepadania, Cellar Galery, Kraków 8.03.2014

Intermedia. Aktualizacje, Galeria Spokojna, Warszawa 10.12.2014 - 8.01.2015

Na początku było #słowo, Galeria ASP Bronowice, Kraków, 02.06 – 15.09.2015

RUCHY ORGANOWE - instalacja dźwiękowa, wystawa „Kto robi kogo/Who's doing who”, Cellar Gallery, Kraków, 14.02.2015

REST-ART-WORK - Film wideo przygotowany do wielkoformatowej prezentacji w projekcie REST-ART-WORK organizowanym przez Dom Norymberski i Akademię Sztuk Pięknych w Krakowie. Projekcja filmów była prezentowana jak program towarzyszący w czasie finisażu wydarzenia 06.06.2014 w nieczynnej Hali Elektrowni Miejskiej w Krakowie.

FAUST - instalacja, przestrzeń wirtualna 3D praca zrealizowana wspólnie z Krzysztofem Kaczmarem Cellar Gallery, Kraków, 04.04.2014

Doktorant przedstawia również dokumentację ze swojej pracy magisterskiej INTERRZECZYWISTOŚĆ - hybrydowa przestrzeń fizyczno - elektroniczna zrealizowana na Wydziale Intermediów, ASP w Krakowie promotor: prof. Artur Tajber, promotor pomocniczy: prof. ASP Grzegorz Biliński Kraków, 19.09.2013

Załączone są także prace zrealizowane przed uzyskaniem dyplomu magisterskiego

NEURODÉRIVE - system odbywania wędrówek z użyciem EEG, instalacja interaktywna praca licencjacka Wydział Intermediów, ASP w Krakowie promotor: prof. Krzysztof Kiwerski promotor pomocniczy: prof. ASP Grzegorz Biliński Kraków, 2010

GRAHAM. SŁUCHOWISKO PRZESTRZENNE - instalacja dźwiękowa, praca zrealizowana podczas wystawy Ostatnia Wystawa Katedry Intermediów Centrum Sztuki i Techniki Japońskiej, Kraków 3-10.06.2012

FALLO DEL ESPACIO - aplikacja, instalacja interaktywna UPV, Walencja, Hiszpania, 2012

3. Bielski Festiwal Sztuk Wizualnych, Galeria Bielska BWA, Bielsko-Biała, 28.06-24.08.2014

### Ocena artystycznego dzieła doktorskiego

Jako doktorskie dzieło artystyczne mgr Jacek Złoczowski zgłosił realizację w postaci wyczerpującej dokumentacji opisowej wzbogaconej o ilustracje, aplikacji informatycznej pod tytułem: *Hybryda przestrzeni fizyczno-elektronicznej, jako narzędzie w działaniach artystycznych. <bot-city> jak bot myśli miastem?* i pracę pisemną pod tym samym tytułem w której w kolejnych rozdziałach wyczerpująco opisuje proces analityczny oraz powstawanie dzieła. Praca pisemna zawiera niezbędny spis treści, 13 rozdziałów oraz bibliografię.

W pierwszym rozdziale autor omawia istotne dla zrozumienia złożoności i podbudowy teoretycznej dzieła takie pojęcia jak przestrzeń, wirtualność, fizyczność, nie-miejsce. Wyjaśnia jak sam je rozumie ale też cytuje dotychczasowe definicje i opracowania historycznych i współczesnych naukowców, psychologów, filozofów jak: Arystoteles, Kazimierz Leśniak, Antoni Paciorek, Leopold Regner, Paweł Siwek, Witold Kołodziej, Sidey Myoo, Michael Heim, W. Sherman, A.G. Craig. Rozpatruje aspekty fizyczności i technologiczności, które określają istotę oraz sposób kontaktu człowieka z przestrzenią rzeczywistą i jej symulacją. Wyjaśnia zarazem czym jest hybryda przestrzeni, która może powstać przez importowanie trójwymiarowych modeli z przestrzeni realnej do wirtualnej. Zwraca uwagę na istotne „cechy fizyczne obiektów – ich kształt, teksturę, kolor, które w hybrydowej strukturze są przetwarzane jako wirtualne nośniki komunikatu”. (str.12)

W kolejnych rozdziałach zajmuje się rozpatrzeniem ewolucji znaczenia i funkcji miejsca poprzez pojawienie się nowych technologii takich jak Augmented Reality, Mixed Reality, Virtual Reality i tworzonych m.in. za ich pomocą środowisk gier, platform społecznych, wirtualnych galerii wpływających na postrzeganie świata oraz poświęcanego im czasu. Zwraca uwagę na to że, część z nich ma niezmienny stały charakter a inne wykazują dużą generatywną zmienność i modyfikowalność. Przytoczone są znamienne przykłady odpowiednich realizacji. Podkreśla ważny fakt iż dla człowieka rozpoznawalne i ważne miejsca istnieją w środowiskach elektronicznych na równi z tymi fizycznymi.

Autor rozprawy przywołuje również ważne w kontekście dzieła pojęcie nie-miejsce i jego rozumienie powołując się przy tym na opracowania Marka Augé i prof. Grzegorza Bilińskiego. Nie-miejsca to fragmenty miasta pozbawione charakterystycznych cech typowych dla architektury miejskiej ale będącymi jej nierozłączną częścią i pełniącymi rolę swoistego wypełnienia w strukturze urbanistycznej. W Rozdziale II pt. „Założenia ideowe pracy artystycznej” doktorant Jacek Złoczowski ujawnia i wyczerpująco wyjaśnia przyjęte założenia m.in. na ilustracji nr 1 w postaci schematu funkcjonowaniu procesów generujących hybrydę przestrzeni będących częścią praktyczną dzieła artystycznego. Punktem wyjściowym jest miasto i wyodrębnione z niego nie-miejsca pozyskane w postaci skanów 3D techniką fotogrametrii i utworzenie z nich cyfrowej biblioteki. Do modułu biblioteki zostaje podłączony kolejny moduł zawierający słowa kluczowe tzw. tagi, które posłużą chater-botom – programom opartym o algorytmy sztucznej inteligencji do prowadzenia swoistego dialogu korzystając z modułu zawierającego opisy przestrzeni. Z dialogu prowadzonego przez boty wyprowadzane są parametry wg których pobierane są określone skany. W końcowym efekcie poprzez silnik programu Unity jest generowana hybryda przestrzeni jednocześnie będąca komunikatem. Możemy jednocześnie śledzić prowadzoną rozmowę za pomocą słów a z drugiej jej przetworzoną i wygenerowaną treść na obrazy trójwymiarowej przestrzeni. W tym miejscu stają się ważne cechy i własności przestrzenne języka oraz rozszerzona kognicja, które autor szczegółowo omawia w Rozdziale V.

Powołując się na takich badaczy m.in. jak George Lakoff oraz Mark Johnson zwraca uwagę na metaforę przestrzenną, która nie jest jedynie środkiem wyobraźni poetyckiej ale istnieje w życiu codziennym w języku, myślach i czynach. Metafory w których cały system pojęć nadaje strukturę innemu systemowi, związanemu z orientacją przestrzenną wytwarzając - metafory orientacyjne. Następuje więc proces uprzestrzenniania pojęć i budowania z nich form przestrzennych, istniejących tylko w naszym wyobrażeniu. W dalszej części wywód poparty jest stwierdzeniem innego badacza Gérard'a Genette'a iż „ten proces, wykorzystując funkcjonalność metafory ułatwia człowiekowi poznanie – rzutowanie znaczeń ze źródłowej domeny pojęciowej na domenę docelową ma na celu uczynienie tej pierwszej dostępnej poznawczo.” str. 29. Czytamy dalej kolejny ważny wywód twierdzenia Gérarda'a Genette'a, że z metafor przestrzennych buduje się wypowiedzi pozwalające mówić o dowolnej tematyce; polityce, sztuce, literaturze. Przestrzeń stanowi dla nich formę dostarczającą terminów języka, w którym są one formułowane. Elementem znaczącym będzie zbiór określeń definiujących w tym przypadku przestrzeń oraz element znaczący czyli elementy przestrzeni, które funkcjonują jako znaki. Według powyższego doktorant Jacek Złoczowski zakłada, że dla odbiorcy percepcja i doświadczenie estetyczne w kontakcie z dziełem będą miały znaczenie cechy elementów znaczących tworzących swoisty *genius loci* wykreowanej przestrzeni a w innym miejscu pisze: „W generowanej przestrzeni w mojej pracy obiekty są zatem jednocześnie znakiem ale i same mogą być elementami znaczącymi, treścią wypowiedzi.” str. 29.

Następnie w artystycznej części swojej pracy Jacek Złoczowski skupia się na pojęciowym związku przestrzeni z językiem w obszarze sztuki. Według niego może to prowadzić do nowych powiązań poznawczych pomiędzy tymi domenami zarówno subiektywnych, nieoczywistych, nieintuicyjnych jak też bardziej obiektywnych o charakterze odkrywczym i poznawczym. Zakłada iż mogą one dotyczyć nowych wzorów przestrzennych struktur pojęciowych oraz zmian kulturowego paradygmatu.

W dalszej części pracy w rozdziale IX dotyczącym obszaru inspiracji w sztuce współczesnej jest przytoczony przez autora szereg ważnych, docenianych dzieł i realizacji multimedialnych, które w wielu przypadkach są zbieżne z założeniami i celem omawianej realizacji dzieła doktorskiego. Opisywani autorzy i ich prace to Jeffrey Shaw / *Legible-City* /, Refik Anadol / *Archive Dreaming* /, David Oreilly / *Everything* /, Birk Schmithüsen / *Speculative Artificial Intelligence* /, Špela Petrič / *Reading Lips* / oraz So Kanno i Takahiro Yamaguchi z pracą / *Asemic Languages* /.

W rozdziale XI zapoznajemy się z procesem powstawania generatora przestrzeni elektronicznej na bazie aplikacji Unity 3D służącej do projektowania interaktywnych środowisk 3D. Opisywana jest tu również procedura jak w tej samej aplikacji autor dokonuje implementacji bota i połączenia go z generatorem dodatkowo przedstawiając to na ilustracji nr 19 w postaci fragmentu kodu algorytmu generującego przestrzeń 3D. Dodatkowo na ilustracji nr 20 widzimy listę parametrów użytych w algorytmie generującym określających charakter i wygląd powstającej przestrzeni 3D a także przykładowymi słowami wypowiedzianymi przez bota przypisanych do tychże parametrów.

W kolejny, rozdziale XII zatytułowanym *Język słów jako algorytm* dowiadujemy się na jakiej zasadzie został stworzony i jak dział algorytm dokonujący przełożenia wypowiedzi opartych na słowach na parametry określające charakter generowanej przestrzeni. Jest to translacja oparta na logice i odwzorowująca znaczenie słów i powiązanych z nimi własnościami przestrzeni. Powiązanie to nie jest celowo bezpośrednio. Bazuje na swobodnym, częściowo losowym wyborze. Nieoczywiste i niebezpośrednie powiązania słów z modułami 3D powodują, że generowana przestrzeń staje się osobnym, nowym językiem z własną syntaktyką nie będącą odwzorowaniem wypowiedzi opartych na słowach. Chatboty powstały w oparciu o AIML – język znaczników wykorzystujących pliki XML. Dzięki zastosowanej technice możliwe stało się stworzenie odpowiednich zachowań botów podczas prowadzenia rozmowy. Niezbędnym stało się też stworzenie pliku konfiguracyjnego tzw. brain, który umożliwił „spreparowanie” różnych osobowości botów tak aby toczyły konstruktywną, niepowtarzalną rozmowę. Ilustracja nr 23 pokazuje przykładowe teksty wytworzone przez bota oraz tagi modeli 3D przetworzonych na listę parametrów generatora przestrzeni 3D.

W rozdziale XIII przedstawione są dalsze możliwości rozwoju pracy i jak pisze autor „w całym procesie twórczym istotną była dla mnie możliwość wykorzystania stworzonego systemu do dalszego eksperymentowania w innych warunkach i założeniach” m.in. przez dodanie nowego słownika lub innego charakteru bota poprzez określenie zasobu słów, zachowań i możliwych wypowiedzi i reakcji a także dostarczone skany np. z innych miast lub modele o charakterze abstrakcyjnym. Generator może być połączony z systemem uczenia maszynowego GAN zdolnym do wytwarzania własnych modeli 3D na podstawie dostarczonego zbioru uczącego. W efekcie zmodyfikowana platforma zdolna byłaby do wytwarzania własnych wizji miasta oraz nieistniejących obiektów. System to równocześnie narzędzie badawcze porównujące subiektywne opisy badanych osób dotyczących różnych rodzajów miejsc i ich wpływ na percepcję człowieka.

Reasumując praca doktorska w postaci dzieła artystycznego pt. *Hybryda przestrzeni fizyczno-elektronicznej, jako narzędzie w działaniach artystycznych*. <bot-city> jak bot myśli miastem? to złożona, wielowarstwowa platforma informatyczno – elektroniczna na którą składają się narzędzia i algorytmy (boty) tworzące wypowiedzi złożone ze struktur przestrzennych zamiast słów i również przekładanie ich na język powstały na potrzeby tej realizacji.

To co uważam za bardzo istotne dla tej pracy to przeprowadzona analiza powiązań słowo – język – transkodowanie na przestrzeń, której rezultaty doprowadziły do stworzenia powyższego systemu umożliwiającego przekazywanie danych pomiędzy różnymi dziedzinami znacząco zwiększającymi możliwości twórcze i poznawcze.

Praca pomimo iż jest dziełem w dużej mierze zautomatyzowanym to za całym systemem stoi przede wszystkim jego twórca, reżyser, programista i „jego nauczyciel” w jednej osobie – artysta Jacek Złoczowski. Artysta wnikliwy, wrażliwy i wszechstronnie wykształcony oraz niezwykle pracowity. Zapoznawanie się z dokumentacją i całokształtem pracy sprawiło mi ogromną satysfakcję intelektualną oraz interesujące doznania natury estetycznej. To wielowymiarowe dzieło do mnie przemawia i jednocześnie intryguje oraz zaciekawia pomimo obcowania jedynie z jej formą dokumentacyjną.

Z powodu trwającej ogólnokrajowej kwarantanny nie jestem w stanie przewidzieć czy będzie mi dane poznać autora i zobaczyć dzieło artystyczne „na żywo”?! Nie ukrywam, że bardzo bym sobie tego życzył. Obecnie medialnie przekazywane obrazy współczesnych miast pozbawione ludzkiej obecności, niespodziewanie i w pośredni sposób kojarzą się z tymi generowanymi i mają wspólny, zbliżony, posthumanistyczny charakter.

Moim zdaniem niezwykle wysoki i wyróżniający poziom artystyczny – badawczy pracy zasługuje na szczególne docenienie i w związku z tym wnioskuję do Szanownej Rady Wydziału Wydziału Intermediów ASP w Krakowie o zgłoszenie pracy doktorskiej i jej autora do Ministerialnego Konkursu na najlepszy doktorat roku 2020.

### **Praca dydaktyczna, naukowa i organizacyjna**

Z dostarczonej dokumentacji wynika, że doktorant jeszcze przed uzyskaniem dyplomu magisterskiego został zatrudniony na stanowisku asystenta na Uniwersytecie Pedagogicznym im. KEN w Krakowie, na Wydziale Intermediów, obecnie Instytucie Sztuki Mediów. Brał czynny udział w ramach projektu Uniwersytetu Pedagogicznego w Krakowie „Strategia Doskonałości – Uczelnia Badawcza” w 2019r., dotyczącego utworzenia Laboratorium Wirtualnej Rzeczywistości i Laboratorium Nauk Kognitywnych. Udział w projekcie obejmował m.in. nawiązanie współpracy i wizytację w Media Lab Massachusetts Institute of Technology (MA,

USA), Brown University (RI, USA), University Osnabrück (Niemcy), Universität Potsdam (Niemcy).

Zagadnienia, które doktorant osadził w sferze swoich zainteresowań, to: zagadnienia przestrzeni hybrydowych jako sfery badawczej i artystycznej; zagadnienia sztucznej inteligencji – botów; zagadnienie języka, jako systemu kodowania; zainteresowanie miastem, zagadnieniami przestrzeni ale też kontekstem zależności między wirtualnością a realnością w mieście, zagadnieniami budowania współczesnej metafory w kontekście przestrzeni miasta; zagadnienie wędrowni *flaneur* jako poznania przestrzeni w kontekście człowieka i budowania krajobrazu, głównie w znaczeniu metaforycznym. Od strony metodologicznej pogłębia znajomość współczesnych, progresywnych technologii cyfrowych oraz orientację w hardware i software jako narzędziach wspomagających działania artystyczne. Jako jedną z metod działania obiera fotografię /i skan/ wspomagającą również dokumentację działań artystycznych.

Swoją wiedzę i umiejętności owocnie wykorzystuje w prowadzonych dydaktycznych zajęciach akademickich. Ponadto brał udział w działaniach promujących nowo - medialne działania artystyczne z udziałem dzieci i młodzieży takich jak Warsztaty wideomappingu podczas XI Krakow Summer Animation Days 27.07.2019 , we współpracy z Aleksandrą Rodobolską powiązane z opieką artystyczną, opracowaniem koncepcji projektu oraz stworzeniem projekcji wielkoformatowej w przestrzeni publicznej.

Przedstawiona dokumentacja osiągnięć naukowych i dydaktycznych oraz zawarte w niej informacje pokazują artystę oraz nauczyciela wykorzystującego swoją wiedzę w procesie dydaktycznym kształcenia młodych pokoleń twórców. W dokumentacji jest też zawarta informacja, że mgr Jacek Złoczowski od 2017 roku, wraz z Małgorzatą Łuczyną i Grzegorzem Łuczyną tworzy kolektyw Memorymorph, który ma na swoim koncie udokumentowane liczne działania artystyczne na festiwalach sztuki w kraju i za granicą.

### **Konkluzja**

Biorąc pod uwagę całość bardzo bogatego i różnorodnego dorobku artystycznego i dydaktycznego, a w szczególności pracę przygotowaną w ramach dzieła doktorskiego i rozprawę teoretyczną ale również odnosząc się do Jego aktywności na polu działań artystycznych o charakterze interaktywnym oraz zaangażowanie w sferze popularyzowania dziedziny sztuki, którą reprezentuje, popieram wniosek o przyznanie mgr Jackowi Złoczowskiemu stopnia doktora w dziedzinie sztuk pięknych w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja. Prace prezentują najwyższy poziom artystyczny, dydaktyczny i intelektualny. Jest to konkretny nowatorski wkład w sztuki plastyczne, a szczególny rozwój sztuki nowych mediów. Złożone do oceny materiały potwierdzają niezbędne wymagania ustawowe określone w art. 13 ust 1 Ustawy o stopniach naukowych i tytule naukowym oraz o stopniach i tytule w zakresie sztuki z dnia 14 marca 2003 roku /z późniejszymi zmianami/.

dr hab. Stanisław Sasak