

PROF. ADAM PANASIEWICZ

Uniwersytet Pedagogiczny im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie,

Instytut Sztuki i Designu, Katedra Multimediów

Kraków, dn. 27.02.2023 r.

RECENZJA

ROZPRAWY DOKTORSKIEJ PANA MGRA MACIEJA GNIADEGO (Z DZIEDZINY SZTUKI, W DYSCYPLINIE: SZTUKI PLASTYCZNE I KONSERWACJA DZIEŁ SZTUKI), ZREALIZOWANEJ POD OPIEKĄ PROMOTORSKĄ DR. HAB. GRZEGORZA BILIŃSKIEGO, PROF. ASP W KRAKOWIE POD TYTUŁEM „ HOLOAGORA XR DLA WSZYSTKICH - OTWARTE WIRTUALNE OBSZARY EKSPOZYCJI I PARTYCYPACJI W ŚWIECIE SZTUKI”

- RECENZJA SPORZĄDZONA W ZWIĄZKU Z PRZEWODEM DOKTORSKIM ORAZ W ZWIĄZKU Z DECYZJĄ RADY DS. STOPNI ASP KRAKÓW Z DNIA 30.03.2022 R.

DO ZLECENIA DOŁĄCZONO ROZPRAWĘ DOKTORSKĄ MAGISTRA MACIEJA GNIADEGO, OPINIĘ PROMOTORA, WYKAZ TWÓRCZOŚCI, ART., STRESZCZENIE ROZPRAWY DOKTORSKIEJ W JĘZYKU POLSKIM I ANGIELSKIM ORAZ DOKUMENTACJĘ DZIEŁA PLASTYCZNEGO WRAZ Z JEGO OPISEM W WERSJI ELEKTRONICZNEJ.

OGÓLNE INFORMACJE O DOKTORANCIE:

Maciej Gniady (1988) – artysta wpisujący się w nurt sztuki odnoszącej się szeroko do nauki (art-science), wykorzystuje w swoich działaniach przestrzenie wirtualne, czujniki ruchu i syntezy dźwięku oraz skomplikowane układy wsparte na własnoręcznie opracowanym kodzie programistycznym. W swoich pracach odnosi się do: społeczności cybernetycznych, rzeczywistości hybrydowej, transhumanizmu czy do wykluczenia społecznego pod wpływem monetyzacji branż dostawców komercyjnych usług związanych z IT. Swoje prace realizował między innymi w Wooster Group Performing Garage w Nowym Jorku, Teatrze Rozmaitości, Teatrze Nowym, Teatrze Powszechnym w Warszawie i Teatrze Polskim w Podziemiu we Wrocławiu, CSW Zamek Ujazdowski w Warszawie, Bunkrze Sztuki i Kopcu Kościuszki w ramach festiwalu Genius Loci, ArsTechne oraz Audio Art. Laureat Stypendium Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego (2016) oraz Diamentowego Grantu (2017). Studia magisterskie ukończył na Wydziale Intermediów ASP w Krakowie pracą dyplomową pt. SŁOŃ w roku 2019.

OCENA DOTYCHCZASOWEGO DOROBKU ARTYSTYCZNEGO I NAUKOWEGO KANDYDATA DO STOPNIA DR SZTUKI:

Ocena dotychczasowego dorobku mgra Gniadego jest ściśle związana z jego rozprawą doktorską, w której opracował i zaprojektował rozwiązania w technologii IT pozwalające na projektowanie wirtualnych przestrzeni w formie mieszanej czyli XR. Swoje projekty interaktywne w formie instalacji pokazywał w Kraju i za granicą. Uczestniczył w wielu wydarzeniach świata sztuki, gdzie pokazywał lub też był współtwórcą instalacji wykorzystujących nowe technologie komunikacyjne w tzw. dyskursie sztuki wykorzystującej XR. Do tych znaczących i ważnych wydarzeń artystycznych z pewnością możemy zaliczyć jedno z pierwszych upublicznień doświadczeń performatywnych w wirtualnej rzeczywistości podczas spektaklu *Notfound* w 2017 roku na festiwalu *Obcy w Domu* w Teatrze *Rozmaitości* w Warszawie.

Również interesującą propozycją artystyczną była realizacja w 2021 roku wirtualnej galerii w formie festiwalu artystycznego, w którym uczestniczyło wielu artystów i muzyków. Wydarzenie to zorganizowane zostało w ramach *festiwalu Digitalia Małop. by wykorzystuje technologię WebXR do w trakcie trwania lockdownu w 2021 realizacji*

Pracując z zespołem Dream Adoption Society, doktorant stworzył integralną i samodzielną część instalacji interaktywnej, pozwalającą widzom zwiedzać ogród Marcjale Canterela w jego Locus Solus. Instalacja wystawiana była po raz pierwszy w galerii Pałacu Ujazdowskiego w Warszawie w 2018 roku oraz pokazywana była również w wielu miejscach na świecie, w tym w Nowym Jorku w 2018 r. i na festiwalu filmów animowanych w Lipsku w roku 2020. Projektem zespołowym był projekt polskiego pawilonu na Praskim Kwadriennale Scenografii Teatralnej w 2019 r, gdzie upubliczniona została praca pt. "Aporia" w formie aplikacji wraz z książką w rozszerzonej rzeczywistości.

Pan Maciej Gniady w swoich projektach zgłębia zagadnienia związane z tzw interfejsami naturalnymi, jako doświadczanie XR dotyku, czego zwieńczeniem było stworzenie haptycznej rzeźby Słoń/Hati w 2019 roku, nominowanej do nagrody najlepszego dyplomu artystyczne w 2020 roku w ramach prestiżowego festiwalu WRO.

Osiągnięcia artystyczne doktoranta oceniam pozytywnie i stwierdzam, że są to w większości realizacje eksperymentalne odnoszące się do szeroko definiowanego języka komunikacyjnego w przestrzeniach XR, które tworzą przyszłościową wizję zaangażowania nowych technologii w artystycznym i społecznym aspekcie ich wykorzystywania. Osiągnięcie przez doktoranta stypendium ministerialnego Diamentowy Grant jest zwieńczeniem jego działalności naukowej oraz dobitnym potwierdzeniem pozytywnej oceny jego dorobku naukowo - artystycznego.

Część teoretyczna rozprawy - opis dzieła plastycznego

Pan Maciej Gniady w swojej rozprawie doktorskiej w części teoretycznej odnosi się do historycznych uwarunkowań rozwoju myśli i protomedialnych wynalazków z zakresu ewolucji powstania i strategii użycia medium mieszanej rzeczywistości w kontekście sztuki. W związku z tak zarysowanym tematem badawczym możemy usytuować główny namysł doktoranta w kontekście transhumanizmu, rozumiejąc go jako ruch intelektualny i kulturowy postulujący możliwość i potrzebę wykorzystania nauki i techniki, do przezwyciężenia ludzkich ograniczeń i poprawy jego kondycji. Rozprawa, jak pisze doktorant jest aktualnym stanem badań nad tematyką medium wirtualnej rzeczywistości z uwzględnieniem jej miejsca w historii i społeczeństwie. W tym miejscu muszę dodać uwagę dotyczącą zbyt wąsko zarysowanego pola badawczego rozprawy w sensie opisowym tematu badawczego. W moim przekonaniu w zakresie wyróżnienia takich obszarów eksploatacji wyżej wymienionego tematu należy poszukiwać szerszych a nawet bardziej pierwotnych przyczyn rozwoju i powstania medium mieszanej rzeczywistości, do nich mogłyby należeć zjawiska widoczne i obecne na przestrzeni rozwoju Kultury wizualnej takie jak: mimetyzm, malarstwo iluzjonistyczne, inscenizacje panoramiczne, symulacja, potrzeba immersji i doświadczenia polisensorycznego¹.

W rozdziale **Przedślowie** autor nakreśla problemy badawcze związane z nierównym dostępem do technologii i wiedzy oraz porównuje ze sobą utopijne wizje przyszłości na podstawie twórców literatury science fiction oraz futurologów lat 60, które wg autora są niepokojące, ale i rozczarowujące w kontekście Świata zdominowanego przez dostawców cyfrowych technologii. Stąd dużo w tej części autor poświęca miejsca na opisanie zjawiska monopolizowania przez megakorporacje mediów XR oraz wskazuje na zjawisko ograniczania dostępu technologii XR w formie konsumpcyjnych kanałów głównie w celu zdominowania rynku.

W rozdziale **Holoagora - założenia koncepcyjne** przedstawiona została głównie koncepcja artystyczna Holoagory, którą doktorant odnosi do centrum holograficznego miasta w świetle popkultury konkretnych stadiów jej rozwoju lub jako alternatywna wirtualna przestrzeń do której można emigrować w sytuacji zagrożenia np. mentalnego w świecie fizycznym. W tym miejscu można by dodać jeszcze, że zjawisko odbioru sztuki i jej skutki immersyjnej (poniekąd) metafizyki w sensie poznawczym i recepcyjnym dzieła zawsze były dla człowieka pewną odskocznią od rzeczywistości

1 Można się z tym kontekstem zapoznać szerzej w artykule: Piotr Zawojski, Wewnątrz obrazów. Immersja zamiast iluzji?, Tekst był publikowany: obrazy – słowa – komentarze. Red. Maria Popczyk. Folia Academiae. Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach. Katowice 2005, strony 171 – 178,

bez używania transcendentnych technologii. W tej części rozprawy wprowadzone zostaje pojęcie, które odczytuję właśnie w związku z powyższym, czyli etosu artysty, jako „szalonego naukowca” – jest to pewien stan pośredni, jak pisze autor: między artystą a naukowcem do którego popkultura odnosi się często w kontekście konstrukcji transcendentnych technologii. Wskazane w tej części rozprawy aspekty technologiczne, artystyczne i filozoficzne, jako inspiracje do projektu i zdefiniowania wielu UX-owych i IT rozwiązań w projekcie Holoagory uważam za właściwe i merytorycznie uzasadnione. W tekście na stronie 23 w moim przekonaniu jest mały błąd dotyczący pionierskiej pracy Jeffreya Shawa „Czytelne miasto”(1989)², cytat z autora:

... Metaverse to w dużej mierze stary koncept, którego początki można dostrzec chociażby w aplikacji SecondLife, a nawet pracach Jeffreya Shawa jak Legible City... , wynika z niego , że autor błędnie zaliczył tę realizację do reprezentanta koncepcji Metaversum, gdzie w tym dziele możemy doszukać się jedynie koncepcji i wykorzystania immersji poznawczej oraz partycypacyjnego odbioru dzieła.

W rozdziale **Relacje między noosferą i cyberprzestrzenią** autor poświęca dużo miejsca wzajemnym zależnościom pomiędzy noosferą a cyberprzestrzenią, które to koncepty w dużej mierze dotyczą wytworów ludzkiego umysłu czyli sfery czysto rozumowej oraz ukazuje wzajemne współistnienie noosfery i cyberprzestrzeni. Ten aspekt przedstawiony w rozprawie uważam za bardzo trafny, ale zbyt oszczędnie potraktowany w kontekście odniesień do teorii mediów oraz doktryn filozoficzno - socjologicznych. Autor powinien parę słów napisać o wątku antropologicznym, który był niewątpliwie kojarzony z noosferą, widział bym tu np. definicję **Cyberprzestrzeni**, jako przestrzeń sama w sobie interesującą antropologów jako pole badań wirtualnego świata, który stał się obiektem badań antropologów, jednymi z najbardziej znanych są Bonnie Nardi i jej praca dotycząca **World of Warcraft**, Tom Boellstorff który pisał o **Second Life**. W tym kontekście uwagę istotnym jest pytanie o metodologię, czyli metody badań nad tematem mieszanych rzeczywistości, pojawiają się różne opinie na temat tego, czy można badania przeprowadzić jedynie w środowisku internetowym / wirtualnym, czy należy zbadać XR online i offline. Tom Boellstorff, wyżej wymieniony napisał pracę o Second Life, broni pierwszego stanowiska, czyli badań w określonym wyżej temacie tylko w przestrzeni wirtualnej. Brak odniesienia doktoranta do takich kryteriów badawczych, które rozróżniają metody badawcze w systemach online i offline jest w przypadku tematu badawczego mieszanej rzeczywistości bardzo istotny, również w kontekście Cyberkultury, która jest w pewien sposób układem dualistycznym pomiędzy in i off. Ten kontekst badawczy w związku z przestrzenią XR

² Czytelne miasto to pionierska interaktywna instalacja artystyczna, w której odbiorca(użytkownik) jeździ na rowerze stacjonarnym przez symulowaną reprezentację miasta, która składa się z wygenerowanych komputerowo, trójwymiarowych liter tworzących słowa i zdania wzdłuż boków ulic. Korzystając z planów rzeczywistych miast — Manhattanu, Amsterdamu i Karlsruhe — Czytelne miasto całkowicie zastępuje istniejącą architekturę tych miast formacjami tekstowymi napisanymi i opracowanymi przez Dirka Groenevelda. Podróż przez te miasta słów jest zatem podróżą czytania; wybór drogi, którą się podąża, tworzy rekombinację tych tekstów i spontaniczne połączenia znaczeń.

wykorzystywaną w sztuce, która w pewien sposób jest układem zapośredniczenia istotnych zjawisk z Cyberkultury takich jak: doświadczenie teleobecności, immersji gier, układów telematycznych wydają się dość istotne. Dalsza część rozprawy teoretycznej to przedstawienie początków powstawania pierwszego metawersu w świetle kontrkultury hipisowskiej, autor wprowadza w właściwym kontekście **cyberdelię**. Ta część rozprawy jest interesująca chociaż przedstawiony w niej enteogeniczny potencjał medium wirtualnej rzeczywistości oraz jej możliwości terapeutyczne są opisane zbyt powierzchownie. W rozdziale **Medium wirtualnej rzeczywistości jako przestrzeń ekspozycji i partycypacji w świecie sztuki** opisuję przykłady zastosowania medium wirtualnej Rzeczywistości oraz mieszanej do popularyzacji sztuki w formie zapośredniczonych wystaw i galerii oraz w kontekście spektakli teatralnych. Ta część rozprawy poświęcona już praktykom wykorzystania wirtualnej Rzeczywistości zostaje sprowadzona do opisu zagadnienia na podstawie doświadczeń autora w związku z licznymi współpracami z teatrem, brakuje historycznie uwarunkowanych przykładów wykorzystania tego medium w instalacji artystycznej wykorzystującej VR lub AR, takich jak: **Myron Krueger**: Videoplace, 1970, **Jeffrey Shaw**: Viewpoint, 1975, Points of View, 1983, Golden Calf, 1994, The Cave 1996, **Charlotte Davies**: Osmose, 1995, czy prac kanadyjskiego artysty **Luca Courchesne'a** znanego z interaktywnych instalacji między innymi takich jak: Portrait One (1989), Landscape One (1997).

Kolejny rozdział **Wizje przyszłości** poświęcony został kierunkom rozwoju technologii wirtualnej rzeczywistości z uwzględnieniem trendów panujących w przemyśle elektronicznym oraz rozwijających się technik widzenia maszynowego. Ten temat jest bardzo dobrze opisany i konkluzje autora w tej części rozprawy są interesujące. W dalszej części rozprawy w rozdziale **Biologiczne podstawy widzenia maszynowego** poruszone jest zagadnienie podobieństw oraz naśladownictwa systemów biologicznych przy tworzeniu urządzeń wirtualnej Rzeczywistości. Szczególnie cennym wątkiem tej części rozprawy jest wątek algorytmu detekcji ruchu oraz detekcji obiektów. Końcowa część rozprawy poświęcona jest filozofii **open source** oraz rozwojowi technologii otwarto źródłowej w kontekście edukacji technologicznej i zmniejszania zjawiska wykluczenia technologicznego.

Podsumowanie opisu dzieła - części teoretycznej rozprawy doktorskiej

Pomimo interesującej i rozbudowanej merytorycznie zawartości treściowej, tekstowa część rozprawy doktorskiej - opisu dzieła plastycznego Pana magistra Macieja Gniadego wykazuje nieliczne, ale jednak niedopracowania w sferze językowej i merytorycznej. W pewnych przypadkach można by oczekiwać większego rozwinięcia wybranych wątków rozważań, które Autor szybko porzuca, bez bardziej wnikliwego ich omówienia czy zaprezentowania. Dotyczy to omawianego na wstępie

kontekstu historycznie uzasadnionych wydarzeń z kultury wizualnej, które to były protoplastyczne w stosunku do XR.

Część artystyczna rozprawy doktorskiej - dzieło plastyczne

Dzieło plastyczne pt. HOLOAGORA, główny element rozprawy doktorskiej, to instalacja wykorzystująca XR inspirowana streetartem. Projekt HOLOAGORA wykorzystuje ideę modularności, mobilności i otwartości dzięki którym można go ciągle rozbudowywać zgodnie z paradygmatem **dzieła otwartego** powstającego podczas odbioru partycypacyjnego. Instalacja HOLOAGORA składa się z dwóch warstw : cyfrowej i fizycznej. Warstwę fizyczną reprezentują kartonowe pudła z okolicznych sklepów spożywczych, na powierzchni których widzimy nadrukowane symbole w postaci markerów **ARUCO**. Markery - symbole utrzymane są w jednobitowej estetyce (czerni i bieli), które drukowane są ręczną drukarką cyfrową. Część digitalną i zarazem wirtualną HOLOAGORY tworzą mobilne urządzenia (Google Cardboard VR) detekujące mieszaną rzeczywistość noszone przez uczestników swoistego performansu w przestrzeni z pudłami - kartonami. Kamery urządzeń mobilnych rejestrują obraz w polu widzenia użytkownika, po czym wykrywają nadrukowane na pudłach markery, aby później wyświetlić w polu widzenia stereoskopowych urządzeń mobilnych trójwymiarowe modele. Kolejnym elementem projektu dzieła plastycznego jest galeria wirtualna zrealizowana dzięki technologii **webXR** w formie strony internetowej zawierającej trójwymiarową przestrzeń VR. Galeria wirtualna pozwala na eksplorowanie jej jednocześnie z innymi uczestnikami nie znajdującymi się fizycznie w miejscu wystawy - performansu XR. Zamiarem autora jest tworzenie nieprzewidywalnych artefaktów w trakcie użytkowania układu XR - HOLOAGORY w postaci pojawiania się kolejnych nadrukowanych markerów ARUCO na kartonach. Myślę, że ta intencja wprowadzenia do realizacji idei dzieła otwartego jest w pełni widoczna i jest interesująca. Istotną cechą projektu plastycznego rozprawy doktorskiej jest to, że zrealizowany został w mieszanej rzeczywistości XR na podstawie dotychczasowych doświadczeń doktoranta w tym zakresie oraz jest zwieńczeniem projektu w ramach diamentowego grantu. HOLOAGORA to realizacja eksperymentalna i wieloczołonowa, na którą składają się opracowane algorytmy programistyczne i rozwiązania technologiczne realizujące postulat filozofii **open source**, dzięki czemu projekt ma charakter otwarty, zaprasza użytkowników do współtworzenia artefaktów nawarstwiających się w trakcie jej trwania oraz do interakcji komunikacyjnej, co jest nowym systemem komunikacyjnym o cechach ogólnie dostępnego źródła informacji. W ocenie końcowej części dysertacji jako dzieła plastycznego nie mogę zauważyć pewnych cech dzieła, wobec których mam wątpliwości. Zaimplementowanie systemu ARUCO wraz

z drukarką i czytnikiem markerów są elementem niestety wykluczającym ogólną dostępność do wspomnianego dzieła, czy też nowego układu współistnienia open - source. Ponad to, jak wynika z paradygmatu sztuki - czyli dążenia do symulacji rzeczywistości i oddania jej w sposób idealny, wprowadzenie opisu rzeczywistości wirtualnej w formie jednobitowej, czyli uproszczonej jest nad wyraz dla mnie dziwne i mało uzasadnione w opisie dzieła, ale akceptuję tę decyzję autora, chociaż mało przekonuje mnie intencja autora inspirowana streetartem.

KONKLUZJA

Po przeanalizowaniu i ocenie dorobku artystycznego oraz ocenie rozprawy doktorskiej Pana magistra Macieja Gniadego przygotowanej pod opieką promotorską doktora habilitowanego Grzegorza Bilińskiego, profesora Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie, stwierdzam, że w ujęciu całościowym rozprawa stanowi oryginalne i interesujące dokonanie artystyczne oraz wskazuje na ogólną wiedzę teoretyczną i programistyczną Doktoranta na poziomie specjalistycznym wykorzystaną w temacie badawczym rozprawy w kontekście doświadczania i wykorzystania w sztuce współczesnej tzw. Rzeczywistości Mieszanej XR. Uważam również, że przedstawiona przez Doktoranta rozprawa doktorska w pełni uzasadnia nadanie Mu stopnia doktora w dziedzinie sztuki w dyscyplinie sztuk plastycznych i konserwacji dzieł sztuki, jako osobie świadomej i kreatywnej pod względem realizowanych poszukiwań twórczych, które są w niektórych aspektach nowatorskie i oryginalne dla sztuk wizualnych.

