

Kraków, 28.06.2017

Prof. dr hab. Michał Ostrowicki (Sidey Myoo)
Zakład Teorii Sztuki Mediów
Wydział Intermediów
Akademia Sztuk Pięknych, im. Jana Matejki w Krakowie
mostrowicki@asp.krakow.pl

Recenzja

z rozprawy doktorskiej Pana mgr Michała Hyjka,
w części artystycznej zatytułowanej *Czarna Perła*,
w części teoretycznej zatytułowanej *Implementacja układów elektronicznych w rzeźbach z małopolskich kamienic. Wpływ lokalnych sieci danych cyfrowych na jakość odbioru dzieła sztuki.*

Pan Michał Hyjek jest absolwentem Wydziału Intermediów Akademii Sztuk Pięknych, im. Jana Matejki w Krakowie. Dyplom obronił w 2012, w Pracowni Interakcji Medialnych, prowadzonej przez prof. Antoniego Porczaka. Jest twórcą głównie instalacji interaktywnych, ale jest także fotografem, filmowcem i designerem. Współpracuje z instytucjami państwowymi, próbując je zainteresować swoimi artystycznymi projektami, które nierzadko posiadają znaczenie rozwojowe, np. dla miast. Pan Hyjek prowadzi działalność wystawienniczą, co wyraża się udziałem w 5 wystawach indywidualnych, w tym jednej w Estonii oraz w 38 zbiorowych. Jest laureatem pięciu nagród, w tym Nagrody Marszałka Województwa Pomorskiego z okazji Konkursu na Najlepsze Dyplomy ASP w Polsce 2012, zorganizowanym przez ASP w Gdańsku. Jest sześciokrotnym stypendystą, jak również autorem i koordynatorem projektu *Interaktywne ławki – punkty dostępne do polskich dzieł sztuki w Estonii, Łotwie i Litwie*, realizowanego w ramach projektu Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego „Promesa 2017 – promocja polskiej sztuki za granicą”. Doktorant jest także autorem 6 publikacji oraz brał udział w 11 konferencjach. Wykazał się także jako dobry pedagog.

Pan Hyjek jest konsekwentnym artystą medialnym, który podczas studiów dał się poznać jako osoba dociekliwa, wciąż pogłębiająca wiedzę na temat wybranego warsztatu artystycznego, także jako zainteresowana rozumieniem rozwoju sztuki opartej na technologii. Jest to uwidocznione także poprzez przytoczenie w tekście rozprawy szeregu przykładów tego rodzaju prac artystycznych.

Recenzowana rozprawa składa się ze wstępu i trzech rozdziałów, podzielonych na podrozdziały. Ostatni rozdział zawiera wnioski końcowe oraz bibliografię. Dwa pierwsze rozdziały są dobrze napisaną swoistą historią, dotyczącą procesu twórczego doktoranta na przestrzeni ostatnich 4 lat. Treści te w interesujący sposób przeplatane są historią wolnych mediów. Trzeci rozdział jest poświęcony pracy artystycznej, czyli interaktywnej instalacji *Czarna Perła*, która opiera się na systemie odbiorczo-nadawczym, wraz z detektorem, nazywanym przez doktoranta fizycznym linkiem. Warto podkreślić nowatorskość tego dzieła sztuki, wpisującego się we współczesność tak w warstwie konceptualnej, gdzie chodzi o stworzenie artystycznej wizji dzisiejszego wykorzystania technologii wi-fi, jak i w warstwie warsztatowej, poprzez wytworzenie nowatorskiego warsztatu artystycznego. Ta ostatnia uwaga ma o tyle znaczenie, że wiąże się z poszerzaniem świata sztuki, jego historycznym rozwojem – można powiedzieć, że sztuka powstaje tam, gdzie artyści zdecydują się tworzyć, przy czym ma to znaczenie zwłaszcza wtedy, gdy chodzi o nieznaną wcześniej warsztat artystyczny, który zanim posłuży kreacji artystycznej, najpierw sam jako służący sztuce musi być zdefiniowany. To znacząca wartość, zwłaszcza, gdy pojawia się w rozprawie doktorskiej, gdzie podejmuje się ryzykowną próbę pokazania, że sztuka może sięgnąć po nowe, nieznanne medium i przekształcić zwykły świat lub jakąś przestrzeń w przestrzeń i świat sztuki. Praca ma również znaczenie filozoficzne, dotykając z jednej strony sfery świata fizycznego, a z drugiej jego cyfrowego odzwierciedlenia – poprzez opis lub graficzne rozwinięcie tego, co fizyczne. To nowoczesne pojmowanie sztuki z uwzględnieniem jej rozwoju i zmienności.

Tekst rozprawy jest napisany żywym językiem i widać, że doktorant jest zdecydowany w swoich poglądach na sztukę, w której od wielu lat warsztat stanowi technologia, w tym głównie Sieć i fale radiowe. Świadczy o tym przykładowe stwierdzenie: „Dzięki urządzeniom mobilnym, takim jak smartfony, możemy posiadać dostęp w czasie rzeczywistym (symultanicznie z obcowaniem z dziełem w przestrzeni publicznej) do dodatkowych informacji, których przyswajanie wpływa na charakter relacji użytkownik-dzieło sztuki” (s. 3). Należy także zwrócić uwagę na spójność teoretycznej i artystycznej pracy, czyli skupienie się na jednym wątku Sieci i konsekwentnym „przekuwaniem” go w czasie, jak i kolejnych artystycznych próbach, w końcową pracę artystyczną, będącą przedmiotem doktoratu. Takie podejście od razu nasuwa myśl o eksplicytniej funkcji sztuki, na co zwrócił uwagę Eric Zimmerman, przy czym chodzi tu głównie o sztukę interaktywną, gdzie poprzez wejście odbiorcy w sytuację odbioru ma on możliwość doświadczenia na „własnej skórze” zarówno zdarzeń wynikających

z działania danej instalacji, jak również dostrzeżenia szerszego kontekstu definiującego fragment współczesnego świata, jakiego dana praca dotyczy. W tym przypadku jest to związek pomiędzy fizycznością, a opisującymi fizyczność treściami cyfrowymi, ujawniającymi się poprzez zwykłe kliknięcie w smartfon. Doktorant pisze o tym następująco: „Instalowanie podobnych do mojego systemów sieci informacji cyfrowych z otwartym dostępem do danych zwiększa zainteresowanie kulturą społeczności lokalnej oraz turystów.” (s. 47)

Rozdział pierwszy, zatytułowany *Początki dostępności danych cyfrowych w przestrzeni publicznej*, zwiera treści związane z podstawowym dla Hyjka „mechanizmem”, tj. budowaniem się związku pomiędzy tym, co fizyczne i tym, co wirtualne. Można to nazwać tworzeniem elektronicznej przestrzeni informacyjnej, która dookreśla fizyczność – to tak, jakby przestrzeń wokół jakiegoś fizycznego obiektu, np. wspomnianego w tekście przykładowego pomnika (co w tym miejscu nawiązuje do tytułu pracy teoretycznej), oczekiwała na wypełnienie informacją dookreślającą ten pomnik: „Jedną z głównych koncepcji upamiętnienia zjawiska jest zajęcie terytorium fizycznego, tak, aby przechodnie widzieli dany obiekt. Powyższa teza zmienia się przez zjawisko przestrzeni [...]. Świat fizyczny nakłada się z kolejną warstwą – fale radiowe są także fizycznym zjawiskiem, jednak pozostają w większości niewidoczne dla naszych zmysłów” (s. 11).

W podrozdziale *Od radia pirackiego w Wielkiej Brytanii do Wardrivingu* zarysowano historię wolnej informacji, przywołując działanie rozgłośni radiowych w Wielkiej Brytanii od lat 60. XX wieku. Takie *open source’owe* podejście tworzy podwaliny pod kolejne rodzaje kreacji, której siłą napędową jest wolny przekaz radiowy. W wyniku wspomnianych, historycznych działań, powstały niezrzeszone audycje, rozwijała się muzyka lub pojawiała się wolna opiniotwórczość. Przełomowym był początek XXI wieku, gdy rozpowszechniły się sieci wi-fi w taki sposób, że w zasadzie każdy mógł nadawać swój sygnał. Problem leży w tym, że to nie musi wiele znaczyć, poza wolnościową deklaracją. Idea ta zyskuje na znaczeniu wtedy, gdy wolny dostęp i takie nadawanie mają jakiś sens, czyli gdy szum informacyjny przekształca się w istotną informację: „świadome szkolenie administratorów panujących nad ruchem w Internecie jest kluczem do rozwoju” (s. 26). Chodzi o to, by w przypadku recenzowanej rozprawy, w sposób zasadny zespolić treść świata fizycznego z cyfrową o nim informacją. Warto dodać, że Michał Hyjek w wystarczająco – choć można było to zrobić bardziej adekwatnie i szerzej – nawiązuje do podobnych przykładów sztuki. Pozostaje w pamięci zwłaszcza jeden z nich, autorstwa artysty o pseudonimie Space Invader, który wmurowywał

pendrivy w ściany budynków w Madrycie, w których umieszczał mapy danego miejsca: wręcz w „brutalny” sposób osiągając wolnościowy efekt, pokazując uzupełniający się związek pomiędzy ścianą budynku, a elektronicznym zapisem na temat tego miejsca.

Omawiane w tym rozdziale wcześniejsze prace doktoranta, takie jak *Pole informacyjne*, *Goethe Guerilla*, *Pasaż Czerwonych Małp*, doskonale pokazują drogę, jaką Michał Hyjek przebył w procesie twórczym, gdzie będąc przede wszystkim artystą, musiał też zostać trochę informatykiem lub mechatronikiem. Szczególnie inspirujący jest opis działania technologii mapującej przestrzeń fizyczną, oddzielającej jedne od drugich jej fragmenty, w celu nadawania w tych podzielonych fragmentach, odmiennej od siebie co do treści informacji cyfrowej. Tutaj też Autor przybliży swój manifest, polegający na realizacji, pod postacią kolejnych prac artystycznych, idei *Bomby Informacyjnej* (trudno do końca zrozumieć, czy chodzi jedynie o ideę bomby informacyjnej, czy o konkretny projekt artystyczny realizowany przy okazji projektu *Goethe Guerilla*, czy o przygotowany obiekt, o nazwie *Bomba informacyjna H*, w postaci mini serwera, używanego przy różnych okazjach), czyli otwartej, lokalnej, interaktywnej sieci, działającej w konkretnym celu komunikacyjnym. Można przywołać tu, piszącą w podobnym sensie, cenioną transhumanistkę i teoretyczkę sztuki, Katherine Hayles, które w artykule *RFID: Human Agency and Meaning in Information-Intensive Environments* pisze: „Kiedy zrozumiemy, że ludzie nie są jedynymi, którzy odbierają i interpretują informacje oraz którzy tworzą znaczenia, to będziemy zdolni do wyobrażenia sobie, na ile świat jest bogaty w zawierające się w nim procesy kontekstowe, co może prowadzić do wzmacniania rozproszonych systemów poznawczych, które nas otaczają...”. Ostatnie trzy podrozdziały pierwszego rozdziału: *Pasaż Czerwonych Małp*, *Przegląd łączników do świata wirtualnego* oraz *Linki w przestrzeni fizycznej*, służą uporządkowaniu głównie augmentalnych technologii, oraz pokazania sposobu ich zastosowania. Widać tutaj, jak technologia Virtual Reality i Augmented Reality znacząco się rozwinęły, np. od 1968, gdy za sprawą Ivana Sutherlanda powstał pierwszy interfejs typu VR. W rozdziale tym doktorant wyjaśnia, czym tak na prawdę się zajmuje, jeśli chodzi o warsztat artystyczny. Są nim lokalne sieci wi-fi, które współcześnie powstają dzięki różnym technologiom, takim jak Near-Field Communication (NFC), beacony, Radio Frequency Identification (RFID), także chodzi o dostęp, jego znaczenie i tendencje do powiększania się tych zjawisk. Również chodzi o zapośredniczenie do sieci, które staje się konieczne w codzienności do tego stopnia, że czasami wyeliminowuje wcześniejszą wersję fizyczną dla danego zjawiska lub kontakt face to face. W opisanych i zinterpretowanych tu pracach

doktoranta widać, jak można lokalnie wykorzystać mniejsze sieci dla mniejszego użytku, np. w dzielnicy miasta, przez wspólnotę mieszkaniową, sklep, muzeum/galerię sztuki lub użytkując je w domu. Wszystko to działa przy użyciu linków fizycznych, czyli eksponowanych w przestrzeni fizycznej obiektów, które są punktami dostępowymi do wirtualnej informacji. Mam tu krytyczną uwagę, tj. że doktorant w błędny sposób pojmuje ideę Internetu Rzeczy (IOT), a dokładniej chodzi o to, że wiąże jego działanie z bezpośrednim sterowaniem urządzeniami, np. przy pomocy smartfona. Idea Internetu Rzeczy wiąże się ze sterowaniem poprzez chmurę informacyjną, gdzie są zgromadzone numery IP wszelkich podłączonych do systemu urządzeń. Internet Rzeczy to technologia przyszłości, z którą dzisiaj mamy do czynienia umownie, a która bez wątpienia będzie kolejnym wcieleniem informacji o świecie fizycznym, łącząc w sobie to, co wirtualne i fizyczne, ale poprzez inny niż dzisiejszy system komunikacji sieciowej.

Rozdział drugi, *Dane cyfrowe tworzące zależności z przestrzenią publiczną*, zawiera informacje na temat szeregu kolejnych prac doktoranta, w tym *Herzedes*, *Interaktywne leginsy*, *Najcenniejsza Perła na świecie* oraz *Interaktywne Tipi*. Uwagę zwraca zwłaszcza *Najcenniejsza Perła na świecie*, gdyż została ona zainstalowana, można powiedzieć, na szeroka skalę, czyli na dachu Narodowego Centrum Kultury w Nowej Hucie. *Perła* była instalacją interaktywną, która zawierała swoistą opowieść o najmniejszych na świecie wyspach, opisanych w książce *Atlas Wysp Odległych* autorstwa Judith Shalansky. W przypadku tej instalacji chodzi o podzielenie przyległego do budynku NCKu terenu na 20 fragmentów, co definiowało i relacjonowało strony z książki oraz przestrzeń (fizyczną i cyfrową), w której poruszali się odbiorcy.

Wśród kilku przytaczanych w tym rozdziale prac innych artystów, pojawił się opis interaktywnej instalacji autorstwa Celeste Boursier-Mougenot, w której pokazano poruszające się na specjalnym podwoziu drzewo w przestrzeni galeryjnej – mam tutaj wątpliwości co do sformułowania: „W wyniku wyposażenia drzewa w system przekazujący impulsy do kontrolera oraz system jeżdżący powstał pomnik przyrody instynktownie przemieszczający się podczas wystawy” (s. 30) – chodzi tu o ruch na zasadzie oddziaływania behawioralnego, a nie intencji drzewa.

Rozdział ten kończy się opisem pracy Juliusa Von Bismarcka pt.: *Public Face*, co nawiązuje do idei lurowania, czyli tworzenia zobowiązania w Sieci, do przemieszczania się po przestrzeni fizycznej, a co w tym przypadku dotyczy pozytywnego nastawienia ludzi do ich

otoczenia. Doktorant wprowadza tutaj autorskie pojęcie fluowania: „Fluowanie zakłada wykonywanie obiektów o właściwościach fizycznych i wirtualnych mogących ulec zmianie poprzez smartfon użytkownika” (s. 33) – uważam, że to cenna, twórcza idea, w tym przypadku związana z cyberkulturą, niemniej pojęcie to winno być lepiej przeanalizowane przez doktoranta, wyraźniej prezentując działanie augmentalnych technologii, w których występuje informacja o linku fizycznym i idącej za nim cyfrowej informacji.

Ostatni, trzeci rozdział poświęcony jest pracy artystycznej, która jest przedmiotem doktoratu. Oceniana praca artystyczna, *Czarna Perła*, to w pierwszej kolejności rzeźba, mogąca być przyczynkiem do powstania sieci podobnych sobie rzeźb, umieszczanych w różnych częściach miasta. Rzeźba ta czerpie z motywów secesyjnych, odnajdowanych na krakowskich kamienicach. Doktorant w szeregu miejsc podkreśla element rzeźbiarki swoich prac: „Schemat moich badań polegał na wykonywaniu instalacji interaktywnej składającej się z elementów rzeźbiarskich oraz cyfrowego systemu nadawczo-sterującego” (s. 5). Zwracam na to uwagę, gdyż to ważna koincydencja pomiędzy nowoczesną technologią i tradycyjną formą. To dodatkowa wartość tej pracy, w której zadbano nie tylko o wymiar technologiczny pracy artystycznej, ale także zrealizowano wartości estetyczne, tworząc przyzwoitą formę, która może zaistnieć w historycznej, miejskiej przestrzeni – być może czeka nas epoka, że podobne rzeźby zagospodzą w miastach, jako przewodniki lub informatory. W podobny sposób, w odniesieniu do sztuki, pisze o tym Johann Drucker w *Spacelab. Digital Aesthetics and Projects in Speculative Computing*: „Bez wątplenia artyści pomagają formułować i potwierdzać wiele z tych pojedynczych, trudnych do pomyślenia idei.”

Czarna Perła to efekt wcześniejszych prac, głównie tych, które zostały umieszczane w różnych miejscach w przestrzeni publicznej. Doktorant opisuje w rozprawie tylko osiem ze wspomnianych w tekście rozprawy jedenastu projektów artystycznych. Zapoznając się z tymi pracami łatwo można się zorientować, że chodzi o takie wartości jak komunikatywność (oparta na sieci i falach radiowych), także otwartość dostępu do informacji, lub uzupełnianie się informacji w sposób, jaki może zapewnić tylko współczesna technologia (czyli poprzez wykorzystanie zaplecza informacji cyfrowej). Wartość otwartej komunikacji powstaje w wyniku samodzielnego wykorzystania przestrzeni informacyjnej: „Idea działań w przestrzeni publicznej Krakowa nałożyła się z spadkiem cen smartfonów, działaniami ACTA oraz boomem mediów społecznościowych. Jednocześnie dostęp do danych cyfrowych w przestrzeni miejskiej był bardzo kosztowny, a mało który abonent posiadał dostęp do nielimitowanego

Internetu mobilnego. Uformowałem wtedy kształt interfejsu cyfrowego – *Bomby Informacyjnej*, jako manifestu sztuki interaktywnej w przestrzeni miejskiej” (s. 13).

Instalacja *Czarna Perła* składa się z rzeźby w kształcie otwartej muszli małża o wymiarach 250x200x160 cm., aplikacji mobilnej, detektora ruchu Leap Motion, systemu WiFi, kilkunastu turbin w kształcie liści kasztanowca, komputera wmontowanego w kulę „perły”, ledowego, ruchomego reflektora oraz interfejsu użytkownika w postaci augmented, interaktywnej grafiki 3d (lub jej wersji 2d). Szczególnie dobrze wyjaśniono działanie instalacji w podrozdziale *Point of view (POV) – opis użytkownika instalacji oczami użytkownika*. W zasadzie jest to rodzaj boardu, po zaznajomieniu się z którym można rozpocząć podróż po świecie fizycznym i jego elektronicznym analogonem, wykorzystując cyfrowe i fizyczne informacje.

Instalacja intryguje odbiorcę swoją formą, ruchem i światłem, poszukując z nim w ten sposób kontaktu – fluruje go zatrzymanymi turbinami w kształcie liści kasztanowca, co informuje o pozostawionej w *Perle* przez wcześniejszego odbiorcę informacji. Poprzez kontroler ruchu oraz aplikację i interfejs smartfona, odbiorca może wejść do środowiska danych cyfrowych, i pozostawić w nich coś od siebie, w ten sposób kontynuować flurowanie liści. Posłużono się tutaj zjawiskiem immersji, choć radziłbym doktorantowi trzymać się pojęcia rzeczywistości poszerzonej (s. 41). W tym momencie nie chcę wnikać w immersyjność *Czarnej Perły*, ale z przekonaniem mogę napisać, że biorąc pod uwagę całość instalacji, głównie chodzi w niej o dopisywanie cyfrowych treści do świata fizycznego, więc chodzi o rzeczywistość poszerzoną, a nie generowaną, pozbawioną odniesienia do fizyczności.

Praca pisemna zawiera szereg przykładów prac artystycznych będących dla doktoranta punktami odniesienia, ale jak wspominałem wcześniej, uważam że można było podać jeszcze więcej znaczących prac, choćby nagrodzoną Golden Nike instalację Mathiasa Juda i Christopha Wachtera, *Can you hear me?*, gdzie stworzono hot spot o wolnym dostępie w berlińskiej strefie siedzib międzynarodowych instytucji państwowych, która równocześnie była strefą inwigilacji przez służby angielskie i amerykańskie. Podobnie projekt ARTSAT: Art and Satellite Project - *ARTSAT1: Invader*, realizowany we współpracy Tama Art University & The University of Tokyo, polegający na wystrzeleniu w 2014 na orbitę okołozemską pierwszego artystycznego satelity, zbierającego informacje radiowe i następnie przesyłającego je na Ziemię w celu dalszej artystycznej ich obróbki, jak również pracę Jer Thorpa, zatytułowaną *Good Morning*, w której pokazano znaczenie codziennej komunikacji na Twitterze lub pracę o

podobnym kontekście: Tarika Barri, Anselma Veneziana Nehlsa – #tweetscopes – a HEAVYLISTENING experience oraz bardziej nakierowany na Sieć projekt artystyczny Machiko Hasegawy i Hitoyo Nakano – *Sazae Bot*, gdzie odbiorcy mogli wcielać się w bota działającego także na Twitterze.

Jeśli chodzi o kilka dodatkowych, w tym krytycznych uwag, to stwierdzam że są niedomagania w opisach przytaczanych prac artystycznych, np. w szeregu przykładach nie ma podanych lat, w jakich dana praca powstała lub, jak w przypadku pracy sieciowej *Communimage*, z jakichś nieznanych mi powodów, praca ta została określona jako organiczna, podobnie w tym przypadku pomyłono nazwisko autorów: nie Grees, ale Gees. Cały tekst roi się od literówek. Wypadałoby także umieścić na stronie tytułowej nazwisko promotora.

Tylko w jednym miejscu zwrócono uwagę na aspekt monitorowania użytkownika. Kwestia ta w dzisiejszych czasach jest istotną, choć nie mamy na ten proceder większego wpływu, niemniej warto o tym pamiętać przy okazji projektów artystycznych, które zawierają w sobie możliwość monitorowania użytkownika, np. poprzez namierzanie jego smartfona. Wątek ten winien być bardziej naświetlony – to część przekazu artystycznego, który w rozprawie został pominięty, a można było go zaakcentować w podobny sposób, jak pisze o tym Peter Paul Verbeek, *What Things Do. Philosophical reflections on technology, agency, and design*: „Gdziekolwiek się przemieszczamy tam smartfon w naszej kieszeni przesyła informacje zwrotne do sieci globalnej mówiąc, gdzie się znajdujemy. Aktualnie pływamy w oceanie danych będąc w przestrzeni fizycznej i dzięki realizacji dzieł sztuki możemy kontrolować i wybierać te dane, które mogą zwiększać moc artystycznego komunikatu” (s. 19). Można było też odnieść się w tekście do książki Paula Virilio, *Bomba informacyjna* lub przynajmniej zawrzeć ją w bibliografii.

Przy końcowej ocenie powyższe niedociągnięcia traktuję bardziej jako rady dla doktoranta i nie uważam, by miały one znacząco wpłynąć na ocenę, gdy mamy do czynienia z nowatorskim i przy tym odważnym aktem twórczym, którego efektem jest przekonująca praca artystyczna. Rozprawę doktorską, w tym w części artystycznej zatytułowaną *Czarna Perła*, a w części teoretycznej *Implementacja układów elektronicznych w rzeźbach z małopolskich kamienic. Wpływ lokalnych sieci danych cyfrowych na jakość odbioru dzieła sztuki*, autorstwa Pana mgr Michała Hyjka oceniam na bardzo dobry i wnoszę o nadania tytułu doktora w obszarze sztuki, w dziedzinie sztuk plastycznych, w dyscyplinie sztuki piękne.