

Dr hab. Mariusz Wojewoda, prof. UŚ
Wydział Humanistyczny, Instytut Filozofii
Uniwersytet Śląski w Katowicach

Katowice, 09.09.2025

Recenzja rozprawy doktorskiej Kaz ioki Kukieli: *The Ingardenian Framework for a Phenomenology of Screens*. Promotor rozprawy: Prof. dr hab. Ewa Agnieszka Lekka-Kowalik, promotor pomocniczy dr Piotr K. Szalek, Katolicki Uniwersytet Lubelski, Lublin 2025, s. 226.

Autor rozprawy podejmuje ciekawy i słabo zbadany z punktu widzenia filozofii problem, czyli zagadnienie filozofii ekranu. Słowo „ekran” dotyczy urządzenia do przekazywania informacji medialnej, na przykład ekranu kinowego, ekranu telewizyjnego, ekranu komputerowego i jego pochodnych, ekranu smartfona, ekranu tabletu. Filozofia ekranu może być uprawiana w perspektywie: 1) Filozofii mediów, wtedy dotyczy tego, w jaki sposób ekrany medialne wpływają na ludzką percepcję świata, sposób myślenia odbiorców, ich relacje społeczne, rozwój emocjonalny. Analizy z obszaru filozofii mediów będą polegać na badaniu uzależnienia od mediów społecznościowych, przymusu przeglądania stron internetowych, zjawiska depresji spowodowanej ciągłym przebywaniem w świecie ekranów, bądź spłyceniem myślenia wynikającego z używania urządzeń cyfrowych, oraz stereotypami, na których opierają się treści zawarte w Internecie. 2) Filozofia ekranu może być uprawiana w perspektywie cyfrowej. W tym ujęciu omawia się kwestie dominacji ekranów w rozumieniu rzeczywistości, analizuje się zmianę stylów komunikacyjnych, bada się czynny udział odbiorców w kreowaniu informacji, strategii określania indywidualnej tożsamości użytkowników, bądź zaburzeń ich tożsamości. 3) Wreszcie filozofia ekranu może być ujęta w perspektywie filozofii sztuki, estetyki, ontologii. Wówczas dotyczy tego, czym jest obraz w kontekście ekranu, w jaki sposób odbierany obrazy, co różni ekranowe obrazy od tradycyjnego obrazu, w jakim sensie ekran można traktować jako reprezentację świata realnego? Przedstawiona do oceny dysertacja wpisuje się w ten ostatni sposób rozumienia filozofii ekranu. Doktorant uznał, że ekrany i informacje w nich przekazywane, w decydujący sposób wpływają na odbiorców, kształtują ich poglądy, oraz to jaki obraz świata uznają za właściwy, bądź błędny.

Kaz ioki Kukiela wskazał, że dotychczasowe badania dotyczące problematyki ekranów były wpisane w jakąś określoną perspektywę badawczą, jak psychologia kliniczna i behawioralna, teoria filmu, neuronauka, informatyka, big data, badania dotyczące sztucznej inteligencji. Autor rozprawy, słusznie przyjmuje, że brakuje jak do tej pory ogólnego

opracowania zagadnienia ekranu i jego wpływu na postrzeganie świata przez widzów. Dlatego potrzebne jest spojrzenie całościowe. To wydaje się być zasadniczym celem rozprawy. Autor rozprawy chce przeanalizować czym są ekrany same w sobie.

Metody badawcze przyjęte w dysertacji, to analiza tekstów filozoficznych, analiza porównawcza, badania diachroniczne i synchroniczne, badania fenomenologiczne, oraz analizy ontologiczno-fenomenologiczne stosowane przez Romana Ingardena. Przyjęte metody dotyczą esencjalnych aspektów związanych z oglądaniem obrazów. Kaz loki Kukiela, oprócz prac takich filozofów, jak Edmund Husserl, Martin Heidegger, Roman Ingarden, Lucas D. Introna i Fernando M. Ilharco, uwzględni także prace teoretyków filozofii techniki i filozofii obrazów, takich jak Vivian Sobchack i Marco Carbone. Jednak najwięcej miejsca poświęcił analizie dzieł Ingardena. Autor rozprawy wskazuje, że badania psychologiczne, teorie filmu, media studies nie dostarczają adekwatnej odpowiedzi na pytanie o to, co konstytuuje sam ekran. Tej adekwatnej teorii poszukuje odwołując się do myśli polskiego fenomenologa Romana Ingardena.

W rozdziale pierwszym omówiono etymologię terminu „ekran”. Angielskie słowo „screen” ma wiele znaczeń. Kaz loki Kukiela odwołując się do prac Introna i Ilharco zajmujących się fenomenologiczną analizą ekranu, wskazuje na trzy główne aspekty rozumienia ekranów: wyświetlanie/pokazywanie, ukrywanie/ochranianie, testowanie/selekcjonowanie. Od drugiej połowy XIX wieku ekran zaczął być rozumiany jako projektor do wyświetlania obrazów. Oglądanie ekranu oznacza, że przyciągał on uwagę widzów. Zainteresowanie tym, co pokazują ekrany oznacza naszą wstępną aprobatę, że godzimy się na uleganie ich wpływowi. To oddziaływanie zachodzi niejako niezależnie od tego, co zamierzeli twórcy obrazów. Ekrany zmieniają i rozszerzają epistemologiczne aspekty poznania świata, a jednocześnie ukierunkowują uwagę odbiorców na te aspekty rzeczywistości, które są ważne dla nadawców informacji. Ekrany zmieniają model edukacji, przekazywanie wiedzy, komunikację społeczną, sposoby uprawiania polityki, strategie marketingowe i sprzedażowe. Ekran to przede wszystkim medium istniejące między źródłem informacji a widzem.

Następnie Kaz loki Kukiela przeanalizował poszczególne aspekty rozumienia ekranu. Rozpoczął od analizy ekranu jako wyświetlacza. Ekrany, ukazując określone treści, tworzą niepoliczalnie wiele konfiguracji wizualnych, prowadząc do immersyjnych doświadczeń odbiorców. Badania wewnętrznych właściwości obrazów wskazują na ich następujące aspekty: A) Treść wizualno – fotograficzną; wyświetlanie treści wizualnych stanowi warunek wstępny dla wszystkich innych funkcji ekranu. Fotograficzna natura ekranów polega na prezentowaniu nieruchomego obrazu, który może być reprodukowany cyfrowo w nieskończoność,

zapewniając odbiorcom niezależnie od miejsca, dostępność i odpowiednią jakość przekazywanych treści. B) Treść czasoprzestrzenno – kinematograficzna; wynika z sekwencjonowania obrazów w określonym tempie klatek. Wytwarza to dynamiczne doświadczenie czasoprzestrzenne. Ekrany kinematograficzne są sposobami przekazu dla obrazów, przekształcając doświadczenia widzów i prowadząc do koncentracji uwagi na sugerowanych treściach. C) Treść poropozycyjalno – informacyjna; dotyczy obrazów, wideo, słów, symboli, dźwięków, które funkcjonują w domenie publicznej, korzystają z nich jednostki i grupy społeczne. D) Treść wirtualno – immersyjna; ekrany są immersyjne, gdy widz staje się aktywnym uczestnikiem zdarzenia artystycznego. Dzieje się to za sprawą doświadczenia optycznego w rozszerzonej przestrzeni widzenia obiektów.

W dalszej części pierwszego rozdziału Kaz loki Kukiela analizuje ekrany rozumiane jako filtry. Ekrany filtrują przekazywane treści, co oznacza, że segregują, ale też ograniczają przekaz. Problem polega na nieświadomości widza na temat tego, co jest poza ekranem. Ekrany to medium, które przygotowuje dla widza odpowiednie treści. Wpływa to na sposób oglądania i ramy rozumienia świata. Relacje te obejmują rozpoznawanie twarzy i postrzeganie cielesności. Cyfrowe filtry (piksele, rozdzielczość, odświeżanie) ograniczają percepcję odbiorców. W podrozdziale ekrany jako narzędzia autor rozprawy analizuje znaczenie metafory (np. kurtyny, ograniczonej perspektywy), które ukazują podwójny aspekt ekranu, czyli odsłanianie tego, co niewidoczne, a jednocześnie na ukrywanie. Inne metaforyczne określenia, to „soczewki”, „drzwi”, „tablety”, „zabawki”. Niosą one ze sobą określone treści skojarzeniowe. Sztuka wideo jest związana ze zjawiskiem konwergencji mediów, pozwala na łączenie wideo z malarstwem, rozszerzając zawartość wizualną i kreatywność w tworzeniu ruchomych obrazów. Doktorant omawia też efekt paralaksy związany z odbiorem obrazów na ekranie. Wynika z niego, że pozorna zmiana pozycji obserwowanego obiektu wpływa na recepcję obrazu przez widzów.

Drugi rozdział rozprawy poświęcony jest fenomenologii ekranów, dotyczy analizy relacji ekranu do postrzegania treści obrazów pokazywanych na ekranie. Kaz loki Kukiela dokonuje krótkiej charakterystyki metody fenomenologicznej. Zwraca uwagę na różnorodność ludzkich doświadczeń zmysłowych, wskazuje na percepcję zmysłową (widzenie, słyszenie), cielesność (ciało jako źródło ludzkich doświadczeń), relacje społeczne (empatia, poznawanie innych), temporalność (subiektywny odbiór czasu). Wszystkie te aspekty doktorant odnosi do percepcji obrazów. Oglądanie ekranu oznacza rekonfigurację naturalnego procesu widzenia. Ekrany służą do symulacji cielesności, mogą też wywoływać reakcje fizjologiczne i behawioralne. Komunikacja przy użyciu ekranów może być niesensoryczna, co pozwala na

większą dostępność, ale jednocześnie zmniejsza poczucie uczestnictwa w tym samym zdarzeniu. Tak się dzieje w przypadku nauczania online, bądź telekonferencji. Kaz loki Kukiela odwołuje się do koncepcji poręczności (*zuhandenheit*) Martina Heideggera z dzieła „*Sein und Zeit*”. Dotyczy ona gotowości do użycia używanych przez użytkowników narzędzi, niemiecki filozof lubił odwoływać się do przykładu młotka. Doktorant analizuje fenomenologiczne ujęcie ekranów dokonane przez Lucasa Introna i Fernando Ilharco. Doświadczenie ekranów jest wyjaśniane przez intencjonalność, czyli świadome skierowanie umysłu ku obiektowi. Ekran są w tym sensie są „poręczne”, że ich wykorzystanie prowadzi do „zapomnienia” o ich materialnym aspekcie. Skupiamy się raczej na tym, co one pokazują, a nie na tym, czym są. Esencjonalną jakością współczesnych ekranów jest wyświetlanie, co wiąże się takimi reakcjami jak zgoda na ich obecność w naszym otoczeniu, oraz przyciąganiu uwagi odbiorców, w kontekście trafności dobieranych treści. Doktorant słusznie zwraca uwagę na to, że koncepcja poręczności odniesiona do ekranu nie jest tak trafna, jak odniesiona do narzędzi fizycznych, ponieważ użycie ekranu nie wymaga opanowania umiejętności podobnych do tych, które są niezbędne w przypadku takich narzędzi jak młotek. W przypadku ekranów większą uwagę przywiązujemy do treści, niż do nośników tych treści. Doktorat dostrzegając ograniczenia podejścia Introny i Ilharco proponuje odwołanie do ontologicznej fenomenologii Ingardena.

Trzeci rozdział to bardzo wnikliwa koncepcji Romana Ingardena. Jego celem jest sprawdzenie, czy system pojęciowy zaproponowany przez Ingardena może być odpowiednim narzędziem do zrozumienia i wyjaśnienia zagadnienia ekranu. Doktorant analizuje takie pojęcia jak heteronomia bytu. Przykładem takiego bytu jest dzieło literackie, czyli twór, który wynika z pomysłu autora i interpretacji czytelników. Kaz loki Kukiela przypomina takie Ingardenowskie kategorie, jak struktura czasowa, ramy odniesienia, obiekty intencjonalne, miejsca nieokreśloności, które czytelnik lub widz musi wypełnić swoją wyobraźnią. Krakowski filozof uznawał, że obiekty, w tym dzieło literackie składa się z kilku heterogenicznych warstw, różniących się, gdy chodzi o materiał ich wykonania, formę i rolę. W odniesieniu do sposobów istnienia Ingarden odwołuje się do opozycji, jak (rzeczywiste, idealne, możliwe), w kontekście relacji pisał o opozycji autonomia/ heteronomia, oryginalność/ pochodność, samowystarczalność/ niesamowystarczalność, zależność/ niezależność, byt absolutny/ byt względny. Dzieła literackie to obiekty heteronomiczne, pochodne, rozdzielne i zależne. Obraz jest ważnym modelem reprezentacji ze względu na jego zdolność do wskazywania na inny stan rzeczy i bycie obiektem intencjonalnym. Doktorant zauważa, że Ingarden analizuje różne typy obrazów (portrety, czyste obrazy, filmy) pod kątem ich warstw i funkcji (np. funkcja

przedstawiająca, funkcja dekoracyjna). Ze względu na zrekonstruowany aspekt i sposób przedstawienia obiektu obrazy w różnym stopniu ukazują rzeczywistość.

W rozdziale czwartym Kaz loki Kukiela odnosi pojęcia stosowane przez Ingardena do analizy zagadnienia ekranu, aby wyjaśnić, czy działają one jako wyświetlacze, filtry, narzędzia i reprezentacje. Doktorant uznał, że ekrany są heteronomiczne, pochodne i niesamowystarczalne. Ekrany jako obiekty są niezależne od widza, ale są zależne od producenta. Wizualna konkretyzacja prezentowanych na ekranach treści jest zależna interpretacji odbiorców. W tym sensie ekrany mogą być przedmiotem badań fenomenologicznych. Ekrany rozumiane jako wyświetlacze ukazują treści (obrazy, wideo), ramy odniesienia, które przez użyty materiał, formę, intencję pozwalają na ukazanie określonego aspektu postrzegania rzeczy. Obraz na ekranie jest heteronomiczny, ponieważ jego rozpoznanie zależy od percepcji widza. Przejawia się między tym, co dla nas widoczne, a jednocześnie przezroczyste, a tym, co wymaga refleksji. Doktorant trafnie zauważa, że video, jako sekwencja obrazów dodaje element zmienności czasowej do obrazu, co prowadzi do bardziej kompleksowego i immersyjnego doświadczenia percepcyjnego. W tym sensie sztuka wideo, to sztuka o większej widzialności i dynamicznej strukturze, zdolna do tworzenia większego pozoru rzeczywistości. Virtual reality jest najbardziej złożoną formą heteronomii. Pozwala na łączenie obrazu, wideo i danych z modyfikacjami opartymi na interakcji z użytkownikiem, łącząc przestrzeń i czas z aktywnym udziałem intencjonalności podmiotów uczestniczących w przestrzeni VR. Obiekty intencjonalne są filtrowane przez decyzje twórców, bądź przez widza, który uznaje, że widzi całość. Ekranów nie da zredukować, ani do treści intencjonalnych, ani do materialnych. Ekrany wpływają na przekonanie dotyczące wiarygodności faktów. Obraz na ekranie stanowi ich odbicie. Wyszukiwarki internetowe działają jak narzędzia do udostępniania informacji, a jednocześnie jak blokada, która ogranicza do nich dostęp. Ekrany internetowe wpływają na wiedzę i na przekonania odbiorców. Czwarty rozdział jest najbardziej oryginalny w kontekście całej pracy.

We wnioskach Kaz loki Kukiela dowodzi, że filozofia Romana Ingardena dostarcza wszechstronnych zasobów pojęciowych do wyjaśnienia istoty ekranów. Nie można zredukować ekranów do monitorów czy smartfonów, ani do sposobów udostępniania treści takich, jak wyświetlanie czy filtrowanie. Ekrany są specjalnymi obiektami mediacji, których unikalna natura ujawnia się przez ich działanie i odbiór. Doktorant wskazuje też na przyszłe obszary badań, takie jak empiryczne pomiary rozpoznawania obiektów na ekranie w ich naturalnym procesie, oraz badania porównawcze interakcji ludzkich z technologiami

ekranowymi i generatywną sztuczną inteligencją. Podkreśla również uniwersalną potrzebę badania ekranów, która wykracza poza granice dyscyplin i języków.

Przejdźmy teraz do wskazania mocnych i słabszych stron recenzowanej rozprawy:

Mocne strony rozprawy

1) Praca jest oryginalna, gdy chodzi o wybór tematu. Doktorant ożywia klasyczną koncepcję dzieła sztuki i dzieła literackiego Romana Ingardena i odnosi je do szerokiej problematyki obrazów cyfrowych i ekranowych możliwości ich udostępniania. Mediacyjna teoria ekranu wpisuje się w zagadnienie intencjonalności poznania. Ta awestia została odkryta przez filozofów średniowiecznych i przypomniana przez Franza Brentano, który z kolei oddział na Edmunda Husserla, a przez niego na fenomenologów w XX wieku, w tym Romana Ingardena. Autor rozprawy korzysta z systemu pojęć Ingardena, takich jak heteronomia bytu, obiekty intencjonalne, warstwy heterogeniczne, oraz dokonany przez niego rozróżnieniem między zagadnieniami z obszaru fenomenologii i ontologii. Kaz loki Kukiela rozumie ekrany jako wyświetlacze, filtry, narzędzia i reprezentacje; analizuje problem ekranów w oparciu o te cztery kategorie.

2) Kaz loki Kukiela dokonał ciekawej interpretacji fenomenologicznych i ontologicznych podstaw dzieła sztuki i dzieła literackiego Romana Ingardena. Trafnie określił metody badawcze przyjęte w pracy.

3) Doktorat jasno przedstawił cele rozprawy. Szczegółowo: a) przybliżył stan wiedzy na temat ekranów; b) określił teoretyczne założenia potrzebne do kwalifikacji ekranów, wskazał na ich zalety i wady; c) w oparciu o Ingardenowski system pojęciowy dokonał analizy zagadnienia ekranu. Na etapie konstruowania poszczególnych rozdziałów precyzyjnie określił cel napisania każdego z rozdziałów.

Części rozprawy wymagające dopracowania:

1) Problematykę ekranu można umieścić w perspektywie filozofii mediów. Autor w rozprawie nie odnosi się do szerokiego obszaru filozofii mediów. Dotyczy ona zagadnień dotyczących nadawców i odbiorców informacji medialnych. Jeżeli nie korzysta z szerokiego kontekstu filozofii mediów, to powinien wskazać, dlaczego ten wątek pomija? Filozofia mediów ma obszernie rozbudowaną literaturę.

2) Zachodzi istotna różnica między obrazami ruchomymi na ekranach a obrazami statycznymi. Ekran daje nam strumień obrazów umieszczonych w pewnym cyklu narracyjnym, co sprawia, że treści pokazywane na obrazie stają się dla nas atrakcyjne. Ze względu na walory poznawcze, estetyczne, emocjonalne. Kazłoki Kukiela o tym pisze, ale brakuje w rozprawie konkretnych przykładów. Proponuję odwołanie do prac amerykańskiego artysty Billa Violi, specjalizuje się w sztuce video i tworzeniu instalacji wizualno-dźwiękowych. Na przykładzie jego prac można zilustrować, w jaki sposób ekrany wykorzystujące ruch postaci, efekt płynącej wody, lub wiatr wpływają na percepcję tradycyjnych obrazów. Ten wątek stanowiłby ciekawe poszerzenie rozprawy.

3) W kontekście odbioru treści wizualnych na ekranie niezwykle ważną rolę odgrywa wyobraźnia odbiorcy. Intencjonalne nakierowanie uwagi na określone obiekty ukazujące się na ekranach uruchamia u odbiorcy polisensoryczne doznanie. Odnośnie kwestii wyobraźni Kazłoki Kukiela nawiązuje do myśli Kanta. Problematyka wyobraźni transcendentalnej i związane w nim zagadnienie przedstawiania (*Vorstellung*) wymaga szerszego opracowania. Autor w pracy odnosi się do kwestii wyobraźni w ujęciu filozoficznym, należy jednak ten wątek poszerzyć. Mam tu na uwadze kwestię oczekiwanej wyobraźni od tradycyjnych odbiorców dzieł sztuki i od widzów ekranów. Jakiego typu wymagania się im stawia, aby mogli zrozumieć wizualny przekaz artysty. Te kwestie omawiane są między innymi przez niemieckich teoretyków obrazu: Gotfrieda Boehma (*Wie Bilder Sinn erzeugen - Die Macht des Zeigens*, Berlin 2007), Williama T. Mitchella (*Picture Theory*, Chicago: Chicago University Press, 1994, Lamberta Wiesinga (*Die Sichtbarkeit des Bildes. Geschichte und Perspektiven der formalen Ästhetik*, Rohwolt Verlag, Reinbek, Hamburg 1997, also Artifizielle Präsenz. Studien zur Philosophie der Bildes, Suhrkamp, Frankfurt /M 2005).

4) Wskazuje też na potrzebę poszerzenia zakończenia pracy. Tutaj oprócz wniosków z analiz, do których doszedł autor, powinna się znaleźć samodzielna refleksja na temat wpływu ekranów na postrzeganie świata przez odbiorców. Pytanie: czy wpływ ekranów na odbiór rzeczywistości poszerza, czy ogranicza nasze poznanie rzeczywistości? Istotą koncepcji Romana Ingardena jest opis fenomenu dzieła artystycznego, bądź dzieła literackiego. Kiedy współcześnie myślimy o filozofii ekranów nie chodzi nam jedynie o opis i odkrywanie ich ważności, ale także wskazanie na zagrożenia związane z wpływem ekranów na ludzką świadomość? W jakim sensie ekran stanowi kluczowy aspekt współczesnej komunikacji społecznej? Coraz częściej

mówimy o potrzebie krytycyzmu, może nawet pewnej nieufności wobec obrazów. Tego wątku refleksji ujętego z perspektywie filozoficznej brakuje w zakończeniu.

Podsumowując należy uznać, że zakres tematyczny recenzowanej książki został trafnie określony w perspektywie fenomenologii Romana Ingardena i prace jego współczesnych komentatorów. Kaz loki Kukiela wnikliwie omawia różne aspekty związane z problematyką ekranu. Dysertacja składa się z czterech rozdziałów i jest skomponowana w sposób logiczny. Tezy postawione w pracy są kompletne i wyczerpujące. Tematyka poruszana w książce jest sensownie ujęta. Terminologia używana w monografii jest poprawna, jednak niektóre używane w rozprawie pojęcia wymagają dookreślenia i podania przykładów, które zilustrują złożone rozwiązania teoretyczne. Praca jest napisana poprawnie pod względem stylistycznym i językowy, a błędy stylistyczne są nieliczne i łatwe do skorygowania. Praca jest zwięzła, nie występują w niej niepotrzebne powtórzenia, tekst nie jest przeładowany nadmiarem uwag ogólnych. Tytuł dysertacji jest poprawny, dobrze oddaje sens omawianych zagadnień.

Konkluzja

Biorąc pod uwagę wskazane wyżej szczegółowe elementy oceny stwierdzam, że rozprawa magistra Kaz loki Kukiela stanowi oryginalne ukazanie i rozwiązanie problemu fenomenologii ekranu ujętej w perspektywie filozofii Romana Ingardena. Sposób prowadzonych analiz wskazuje na szeroką ogólną wiedzę teoretyczną doktoranta w ramach dyscypliny filozofia, szczególnie ontologii i fenomenologii ekranu. Jej autor posiada umiejętność samodzielnego prowadzenia pracy naukowej. Uważna lektura rozprawy utwierdza mnie w przekonaniu, że mamy do czynienia z dysertacją w pełni samodzielną. Rozprawa wskazuje na wiedzę merytoryczną doktoranta, ujawnia jego umiejętność samodzielnej realizacji celów badawczych. Praca stanowi oryginalny wkład w filozoficzną refleksję na temat kultury wizualnej i zagadnienia ekranu.

W związku z powyższym uważam, że recenzowana praca spełnia wymagania warsztatowe formalne i merytoryczne stawiane rozprawom doktorskim, zgodnie z Ustawą z dnia 20 lipca 2018 roku Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce. Dlatego wnoszę wobec tego o dopuszczenie magistra Kaz loki Kukiela do kolejnych etapów postępowania o nadanie stopnia doktora.

Mariusz Wojewoda

