

Poznań dnia 10.02.2022

dr hab. Andrzej Wasilewski prof. AS

Wydział Sztuki Mediów

Akademia Sztuki w Szczecinie

Recenzja rozprawy doktorskiej Pani mgr Julii Kuli zatytułowanej Gry obowiązkowe, nie do końca uświadomione sporządzona w związku z wszczęciem przez Radę Wydziału Komunikacji Multimedialnej Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu postępowania o nadanie stopnia doktora w dziedzinie: sztuki dyscyplinie: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki.

Podstawowe dane o doktorantce

Mgr Julia Kul w 2010 roku ukończyła grafikę na Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku (dyplom w pracowni prof. Katarzyny Józefowicz). W latach 2010-12 studiowała w nowojorskiej Parsons The New School for Design uzyskując dyplom MFA. Kolejne studia odbyła w Piet Zwart Institute w Rotterdamie na wydziale Media Design and Communication. W 2013 Julia Kul odbyła rezydencję badawczą na Jan Van Eyck Academie w Maastricht.

Doktorantka posiada bogate portfolio stypendialne, w którym obok stypendium Prezydenta Gdańska (2000 i 2003) znajduje się m.in. stypendium Fundacji Fulbrighta (2009-10), stypendium Jan Van Eyck Academie oraz Van Beek-Donner Stichtung.

Sylwetka artystyczna

Julia Niewiarowska regularnie wystawia, najczęściej są to prezentacje zbiorowe wśród których należy wspomnieć Peep Generating w Muzeum sztuki w Łodzi (2010), Fiction and Fiction w Instytucie Sztuki Wyspa (2009), 6 Triennale Młodych w Orońsku (2011), Absolvenci

po Akademii również w IS Wyspa (2015), Rekurencje – Potęgotmetria Instytut Cybernetyki Sztuki w Gdańsku (2019) oraz Sztuka jako droga do rozumienia na 16 Mózg Festiwal w Bydgoszczy (2020).

Ważną indywidualną prezentacją była The Typhoon Continues and So Do You w nowojorskiej Flux Factory (2011). Należy też wspomnieć projekt Ministerstwo Anomii, który był prezentowany w Het Nieuwe Instituut w Rotterdamie oraz w Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia w Gdańsku.

W swoich działaniach Julia Kul zajmuje się badaniem mechanizmów społecznych, norm, konfliktu między jednostką a wspólnotą, które dokonuje poprzez formę gry. Tak był skonstruowany wspomniany projekt Ministerstwa Anomii, który był serią zadań do rozwiązania przez odwiedzających. Wizualnie rzecz miała formę konsekwentnie zrealizowanej instalacji tekstowej z elementami rysunkowymi.

Julia Kul jako wykorzystuje grę jako główne medium swojej praktyki artystycznej. Jest zdecydowanie angażujące dla odbiorców, choć właściwie zamiast o odbiorcach należałoby mówić o graczach. Gry w jej wykonaniu nie prowadzą do wygranej czy jakiś wyraźnych rozstrzygnięć ale ich wartość leży w doświadczeniu samego procesu. Świadczy to o dojrzałej postawie twórczej, gdyż zbudowanie własnego języka moment osiągnięcia dojrzałości artystycznej. Brzmi to może banalnie, ale piszę to z pełnym przekonaniem.

Ocena projektu doktorskiego

Przedstawiony do recenzji projekt doktorski składa się z dwu części. Eseju teoretycznego oraz filmowej dokumentacji gry.

Esej jest zatytułowany Gry obowiązkowe nie do końca uświadomione, liczy 93 strony i jest podzielony na 4 rozdziały. W tym miejscu, chciałem zaznaczyć, że jest napisany bardzo sprawnie, barwnym językiem. To jedna z tych prac doktorskich, które czyta się naprawdę z przyjemnością.

Tekst dotyczy pojęcia gry, która jest definiowana jako „czynność o ustalonych zasadach, w której udział bierze jedna lub więcej”. To bardzo proste ujęcie, zaczerpnięte z Wikipedii, co autorka jasno deklaruje, które jednak pozwala na przeprowadzenie i usystematyzowanie

wielu obserwacji na polu społecznym. Oczywiście rzecz później się znacznie komplikuje, i definicja zostaje wielokrotnie rozszerzona o kolejne pojawiające się w toku wywodu elementy. Praca na szczęście nie ma charakteru naukowego, co w mojej opinii jest dużym plusem. Artystka posiada niezłą orientację w klasyce filozofii i ekonomii politycznej, nieco słabiej rzecz wygląda ze współczesnymi myślicielami, ale nie jest to uderzające podczas lektury.

W pierwszym rozdziale na kanwie rozmowy i zabawy z 10 latkami artystka kreśli szereg zagadnień związanych z problemem dóbr wspólnych. To faktycznie obecnie jeden z bardziej gorących tematów filozofii i ekonomii politycznej. Relacja z kolejnych etapów zabawy z dziećmi jest okraszona szeregiem błyskotliwych uwag odnoszących do klasycznej i współczesnej literatury przedmiotu, co powoduje że czyta się podobną przyjemnością jak ta która towarzyszy jego powstawaniu. Reakcje i spontanicznie budowane strategie dzieciaków, zostają powiązane z nazwiskami takimi jak Hobbes, Morus, Smith czy Ostrom. Co prawda zamiast Przemysława Czaplińskiego bardziej by pasował w niektórych miejscach Bourdieu, ale trudno. Całość stanowi bardzo przekonujący raport z badania uczestniczącego z zakresu reprodukcji społecznej.

Kolejny rozdział jest poświęcony zagadnieniu ideologii. Podstawą jego narracji jest relacja z warsztatów polegających na pracy z językiem absurdalnych nakazów. Uczestnikami warsztatu byli pacjenci i pacjentki oddziału Młodzieżowego w Szpitalu Psychiatrycznym w jednym z dużych miast (nie została ujawniona dokładna nazwa placówki). Kolejne instrukcje i ujawniane stopniowo zasady kolejnych następnym gry miały uruchamiać atawistyczne postawy, co sądząc po opisie zdecydowanie się udało. Całość działania została skomentowana przy użyciu kategorii wczesnej psychoanalizy, co nadaje tej części tekstu sympatyczny paleo-akademicki rys. Tu muszę zaznaczyć, że swoboda z jaką Julia Kul posługuje się klasycznymi pojęciami i metaforami freudowskimi i jungowskimi na pewno przyprawiłaby o konsternację praktykujących psychoanalityków. W tym przypadku jednak ocenie podlega postawa i strategia twórcza, która zdecydowanie zyskuje. Działanie z młodocianymi pacjentami szpitala, było o tyle ciekawe, że wykorzystana została sytuacja podwójnego zawieszenia – pewne zawieszenie norm społecznych w związku z charakterem placówki oraz naturalna postawa kwestionowania zasad charakterystyczna dla wczesnej adolescencji. Efekt gry był bardzo zbieżny z teoriami klasyków psychoanalizy – najgłębsze

potrzeby i popędy - miłości (masturbacja), bezpieczeństwa (przytulenie do kaloryfera) i głód zdecydowanie wygrały z pokusą bardziej zaawansowanej socjalizacji. W efekcie każde stadium zaproponowanej gry prowadziło jej uczestników do jakiejś formy poezji dadaistycznej, czy futurystycznej „rób pajacyki i dziękuj chłopcom za kiełbasę”, Czy Bóg będzie Kotem czy Kiełbasą?”.

Przedostatni fragment pracy jest zatytułowany „Artyści, czyli gra nieproduktywna, której koniec jest niepewny”. Znowu wywód toczy się wokół relacji z gry, tym razem mającej miejsce na online nowej konferencji „Nordic University Session, NSU 2020”. Tym razem w sytuacji najeżonej instrukcjami i zasadami zaproponowanymi przez artystki (współautorką projektu była Simona Zemaityte) znaleźli się badacze i artyści zainteresowani uratowaniem świata przed plastikiem i kapitalizmem. Celem działania była oczywiście uratowanie świata, ale poszczególne etapy wymagały konfrontacji z kapitałami symbolicznymi oraz własną pozycją społeczną i wyznawanymi wartościami. Po jednym z etapów rzecz została przerwana i skończyło się zgłoszeniem organizatorom konferencji zawiadomienia o „stworzeniu platformy tolerującej rasizm”. Do takich wniosków doprowadziła uczestników jedna z instrukcji, która nakazywała wyeliminowanie z gry po jednym z członków każdego zespołu. Finalnie mieliśmy więc do czynienia z odsłonięciem czynników podtrzymujących akademickie symbolizacje i struktury identyfikacji. Ten fragment pracy wdał mi się zdecydowanie najciekawszy, i przekonał mnie ostatecznie do gry jako formy działania artystycznego.

Rozdział kończący esej nosi tytuł „Gra z JA”, i jest komentarzem do gry zaprezentowanej na filmie będącym dokumentacją realizacji artystycznej. Zostaje poruszonych wiele wątków charakterystycznych dla kapitalizmu kognitywnego – epoki historycznej w której obecnie funkcjonujemy. Mamy więc bardzo aktualny problem rozmycia rozróżnienia między pracą reprodukcyjną i produkcyjną, skrajny fetyszyzm towarowy, zanik czasu wolnego, biopolitykę, skrajną indywidualizację i alienację pracy kognitywnej. Bardzo dobrze czyta się fragment o interfejsie programu ms word, podobnie jest z fragmentem o wolności. Wolność w przeciwieństwie do kibiców neoliberalnego porządku, staje się przede wszystkim koniecznością balansowania na coraz bardziej nieprzewidywalnych warunkach, niebezpiecznie przypominających świat sztuki. Podobnie ciekawy jest wywód w którym historia gier komputerowych zostaje szkicowo zrekonstruowana z perspektyw genderowej.

Dokumentację części artystycznej stanowi film, zawierający relację z przebiegu Gry w Ja. Julia Kul całkowicie świadomie podczas konstruowania gry odwołuje się estetyki gier bliskiej latom 80 i wczesnym 90. Surowy tekstowy interfejs stanowi podstawę konstrukcji projektu, w którym pojawia się szereg całkowicie współczesnych elementów. W związku z tym mamy do czynienia z formą eseju wizualnego, momentami bardzo błyskotliwego. Co bardzo istotne artystka nie ma problemu z korzystaniem ze swojego poczucia humoru, co bardzo ułatwia kontakt z pracą – tego rodzaju projekty mają duży potencjał ciężkiego zanudzenia odbiorców, co zostaje na szczęście całkowicie rozbrojone.

Julia Kul poprzez formę gry konstruuje osobny świat, w którym zostajemy skonfrontowani z dobrze znanymi obrazami, które poprzez niewielkie modyfikacje otrzymują nowe znaczenia. Dlatego, pomimo zastosowania medium hipertekstu wartość tej realizacji leży po stronie wizualnej. Ciekawe jest to, że wiele z przytoczonych obrazów może być czytelne dla przynajmniej czterdziestolatka, mamy bowiem przegląd historycznych obrazów, które dawno temu przestały być podstawą kontaktu ze światem cyfrowym. Obrazy te ewidentnie uruchamiają pamięć biograficzną. Całość przedstawionej realizacji oceniam zdecydowanie pozytywnie.

Konkluzja

Biorąc pod uwagę zawartość artystyczną i teoretyczną przedstawionej rozprawy doktorskiej Pani magister Julii Kul, że przygotowana przez niego praca doktorska stanowi oryginalne, nowatorskie rozwiązanie artystyczne, oraz że spełnia wszystkie wymogi stawiane przez ustawodawcę w art. 13 ust. 1 ustawy z dnia 14 marca 2003 roku o stopniach i tytule naukowym w zakresie sztuki z późniejszymi zmianami. W związku z powyższym w pełni popieram wniosek o przyznanie mgr Julii Kul stopnia doktora w dziedzinie sztuki, w dyscyplinie - sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki.

Andrzej Wajsbach