

dr hab. prof. ASP Bogna Burska
Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku
Wydział Rzeźby i Intermediów
Katedra Intermediów

Warszawa, 28.12.2021

Recenzja pracy doktorskiej Pani magistry Julii Kul składającej się z gier społecznych: gry przeprowadzonej w ramach warsztatów z dziećmi w CSW Łaźnia, gry w Wojewódzkim Szpitalu Psychiatrycznym *Gra w zasady obowiązujące*, gry przeprowadzonej w ramach konferencji *Nordic University Session NSU 2020* pod nazwą *Relational Game Object* oraz gry w formie cyfrowej *Ja* i części teoretycznej pod tytułem *Gry obowiązujące nie do końca uświadomione*, a także ocena dorobku artystycznego sporządzona w związku z przewodem doktorskim wszczętym przez Radę Wydziału Komunikacji Multimedialnej (obecnie Animacji i Intermediów) Uniwersytetu Artystycznego im. Magdaleny Abakanowicz w Poznaniu.

Pani Julia Kul obroniła dyplom magisterski w pracowni prof. Katarzyny Józefowicz na Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku w 2010 r. Uzyskała również dyplom magisterski w Parsons the New School w Nowym Jorku w 2012 r. Otrzymała wiele stypendiów badawczych: Akademii Jan Van Eyck w Maastricht w 2013 r., Fulbright Graduate Student Award w 2010 r., Dean's Scholarship oraz University Merit Award w Parsons The New School w Nowym Jorku w 2012 r., stypendium The Van Beek-Donner w Rotterdamie oraz dyplom Piet Zwart Institute na wydziale Media Design and Communication. Brała udział w wielu wystawach zbiorowych, np. *Springs. videos* w Wilnie (online) w 2021 r., *Gdańsk 2020* w Instytucie Kultury Miejskiej w Gdańsku (online) w 2020 r., *Rekrutacje - Potęgotmetria* w Instytucie Cybernetyki Sztuki w Gdańsku w 2019 r., *Reunion...bulusma* w Sabanci Muzesi w Stambule i *Absolwent po Akademii* w Instytucie Sztuki Wyspa w 2015 r., *In Search of the Horizon* w Railroad Museum w Rydze, *Some Profound Misunderstanding at the Hear of What Is* w Hedah w Maastricht w Holandii w 2014 r., *Moving Image Contemporary Video Art Fair*, *Through the glass, darkly* w Postmasters Gallery w Nowym Jorku i *Io, tu, noi e gli altri* Fotografia Europea w Reggio Emilia we Włoszech w 2012 r., *The Typhoon Continues and So Do You* w Flux Factory w Nowym Jorku w 2011 r. czy 6 Triennale Młodych w Centrum Rzeźby Polskiej w Orońsku w 2011 r. i *Peep Generating* w MS Muzeum Sztuki w Łodzi w 2010 r. Jest też autorką wystawy indywidualnej *Ministerstwo Anomii* w Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia w Gdańsku w 2018 r. i pracy pod tym samym tytułem w Het Nieuwe Instituut w Rotterdamie w 2017 r. W dorobku artystki należy podkreślić ilość zagranicznych stypendiów badawczych i ich wysoka renomę.

Julia Kul na początku swoje go portfolio pisze *I'am a linguistic animal - jestem zwierzęciem lingwistycznym*. Nic dodać nic ująć. W swoim dorobku artystycznym rozprawia się z językiem na wiele sposobów. Używając myśli zawartych w rozprawie doktorskiej - to nie my używamy języka, to język używa nas i nami gra. Język przypisuje wartości rzeczom i sprawom, socjalizuje nas, określa nasze możliwości i stawia nam strukturalne granice. Jest grą, w którą jako zwierzęta społeczne, nie możemy przestać grać. Jedyłą alternatywą byłoby

pełne odosobnienie. Tak, to nasz gatunek stworzył tak złożoną i wielopostaciową formę komunikacji, jednak podobnie jak wszystkie inne narzędzia powszechnego użytku i habitaty, język stwarza nas wciąż od nowa. Prawdopodobnie ze wszystkich kształtujących nas czynników robi to w najbardziej wyrazisty sposób. W pracach artystki język to przede wszystkim język programowania, zarówno literalnie jak i programowania pojedynczych umysłów czy większych społeczności. Na potwierdzenie tej opinii można tu przywołać choćby badania osób dwujęzycznych, które pokazują jak zmienia się ich ocena rzeczywistości (a niektórzy uważają nawet, że cechy osobowości) w zależności od języka, którego używają do jej opisu. (<https://www.psychologytoday.com/us/blog/life-bilingual/201111/change-language-change-personality>, http://journal.iepa.ir/article_119742_cee748e3a0faea0bf68aa2ff2e7eca66.pdf, <https://www.utpsyc.org/Nairan/research/bilingual.pdf>, <https://www.theguardian.com/science/2016/aug/07/being-bilingual-good-for-brain-mental-health>)

W pracach *Radical Disappointment*, *An Artist as a Restaurant* 2011 (*Follow the Code*, *Acting with a Polish Accent*), *Eastern European Female's Menu* 2015, *Global Positioning System* i *Global Class Game* 2017 od rozpisywania i praktykowania kodów komunikacyjnych w formie fraz i poleceń na ścianach galerii, autotestowania ich za pomocą filmów wideo (np. *35 Commands for Myself/passport reading*) oraz ciągów możliwych zdarzeń, tworzonych na zasadzie „jeśli A to B”, przechodzi do społecznych gier performatywnych. Gra *An Artist as a Restaurant* w formie tekstowej rozwija się w performatywną *Eastern European Female's Menu*, gdzie, jak można sądzić z opisu, artystka wchodzi w relacje ze swoją publicznością oferując performatywne rozwiązania, czy też po prostu demonstracje, polskich fobii i pasji. W pracy *Global Positioning System* odbiorcy mogą się poruszać wg ustalonych reguł po mapie GPS, która pozycjonuje ich przynależność do arbitralnie wybranych i nazwanych grup społecznych. Można sobie wyobrazić, że gracze pochodzący z różnych krajów i wspólnot zapewne nakładali na wyrysowaną na podłożu mapę indywidualne kulturowe zależności, tworząc tym samym nowe wersje tej samej gry. W pracy *Social Class Game* Julia Kul testuje społeczne napięcia, wrażliwość i stereotypowe role grając z przypadkowo spotkanymi osobami. „Poproś kogoś, żeby pomógł ci wyjść z domu”, „Poproś kogoś, żeby patrzył ci w oczy przez 3 minuty”, „Znajdź kogoś, kto przyjmie cię na 3 minuty do swojego mieszkania” i „Znajdź kogoś, kto przekona cię, że warto trzymać go przy życiu” to bardzo proste i w gruncie rzeczy przejmujące polecenia przypominające wbijanie szpilek w czułe punkty współczesnych relacji międzyludzkich. Mnie samej działanie to przypomina *Wyjście w Polskę* Honoraty Martin, gdzie artystka wchodziła w relacje zależności gościni-gospodarze ze spotkanymi po drodze obcymi osobami. W działaniu Julii Kul jednak wymagania są mniejsze, komunikaty kierowane do spotkanych osób z góry zaplanowane, a artystka, z uwagi na 3 minutowe ramy czasowe i obecność osoby dokumentującej zdarzenie, dużo bezpieczniejsza. Gra to gra, należy wykonać zadania, a potem opuścić pole odzyskując tym samym subiektywną i płynną pozycję obserwatorki. W następnych projektach doktorantki powracają interfejsy, jak w grze *SUPERSAM* dla kupujących w supermarketach czy grach *Animals Are Us* lub *Walka z Biedą*. Praca *Ministry od Anomie* z 2017 w formie gry i wideo została rozbudowana w grę zajmującą dużą część CSW Łaźnia 1 w Gdańsku, miałam przyjemność zobaczyć ją osobiście. Sale wystawowe zostały zarysowane postaciami tworzącymi środowisko i komunikatami poleceń dla graczy. Chętni dostawali Kartę Ministerstwa Anomii będącą instrukcją, dowiadywali się o istnieniu pól wspólnotowych i pól regulujących

oraz o tym, że po ukończeniu zadań kartę można i należy przesłać do autorki. Osobom, które ukończyły grę, przysługiwała też możliwość wymienienia lokalnej ministerialnej waluty anom na złotówki. Tam gdzie jest gra i jej wyniki służące badaniom, powinna też być i marchewka. Muszę powiedzieć, że ta wystawa do grania robiła naprawdę duże wrażenie, zarówno wizualnie jak i jako złożone przedsięwzięcie intelektualno-artystyczne. Oferowała też drobne przyjemności, jak użycie spłuczki w ZUSie. Do dziś bywa przywoływana jako bardzo ciekawa propozycja formy wystawy.

Praca doktorska Julii Kul jest, mówiąc w skrócie, świetna i brawurowa. A jej opis przenikliwy, błyskotliwy, erudycyjny i nonszalancki. Nie należy się jednak dać zmylić i po prostu uwieść tej błyskotliwej i bardzo przyjemnej w czytaniu nonszalanckiej - jest ona tak naprawdę wyrazem stosunku do świata jako bardzo nieudolnie lub niegodziwie (najpewniej to i to) skonstruowanej gry. I do nas samych jako nieudolnie oszukujących (siebie i/lub innych) grające/y, którzy/e w najlepszym wypadku skazani/e są na malutkie wygrane i systemowe makro przegrane i którzy/re jednocześnie wciąż podtrzymują i utrzymują istniejące zasady gry. Być może z wyjątkiem - jak pewnie powiedziała doktorantka - tych graczy, którzy należą do sławnego niecałego jednego procenta i są jednocześnie białymi, niestarymi i zdrowymi, heteroseksualnymi mężczyznami. Jednak nawet wtedy wygrana jest sytuacją czasową i skazaną na biologiczną zmianę. System jaki jest każdy widzi. Dlatego pisząc o jego fundamentalnych wadach i niesprawiedliwości społecznej doktorantka zdecydowała się utrzymać ton pełen dystansu i lekkiej ironii. Myślę, że we własnej autotematycznej narracji nie może pozwolić sobie na ton całkowicie poważny, bo oznaczałoby to akceptację zasad gry narracji akademickiej lub tzw. poważnej intelektualnej dyskusji. A na to artystka, obnażająca między innymi te właśnie zasady gry, pozwolić sobie nie może. Skuteczne i efektywne funkcjonowanie w systemie i jednoczesne krytykowanie go wymaga sporej ekwilibrystyki, również stylistycznej.

W swoim doktoracie artystka testuje działania i samoorganizację grupy dzieci, grupy intelektualistów i grupy pacjentek oraz to w jakie relacje wejść zasady jej gier z zasadami obowiązującymi w instytucjach. W ostatnim przypadku, czyli grze w zakładzie psychiatrycznym sprawdza też, co pacjentki zrobią z samą grą, jak jej użyją i jak ją zmienią. Praca z dziećmi i z uczestniczkami/ami konferencji wydaje się rozczarowująca, dzieci nie są wolne i śmiałe, a intelektualiści zagrali bardziej w udowadnianie swojej przynależności klasowej i moralnej wyższości niż w cokolwiek innego. Doktorantka cytuje Franza Fanona „język dzieje się wtedy, kiedy poprawiamy gramatykę opresji”. Niestety język dzieje się również wtedy, gdy gramatykę opresji tworzymy. Za to, jak pisze doktorantka „młode, inteligentne osoby, trochę zagubione i trochę wkurzone na otoczenie, które wpędziło ich w stan owego zagubienia”, czyli pensjonariuszki szpitala, używają zadań, wylosowanych awatarów/ek i swojej rozpisanej na pomieszczenia planszy, do obierania przyznanej im aktualnie wersji rzeczywistości z warstw absurdu. Oczywiście instrukcje wyjściowe i pomysł do tego zachęcały. Ta gra różniła się od dwóch innych w sposób zasadniczy - uczestniczki nie grały w grupie, przekazywały tylko sobie zmodyfikowane instrukcje niczym w głuchym telefonie. Lub odmawiały przekazywania. Co zapewne ważne - w dwóch przypadkach doktorantka wylądowała na dywaniku u osób decydujących o przestrzeni gier - czyli o szpitalu i o konferencji. Biorąc pod uwagę, że gry nie wpisywały się w paradygmaty owych przestrzeni (czy

też po prostu zastanych w danym miejscu gier społecznych) tylko poddawały je testom, nie ma w tym nic dziwnego. Rozumiem oczywiście smutek towarzyszący oskarżeniu o rasizm, a raczej o tolerowanie zachowań, które zostały odczytane jako rasistowskie, jednak należy pamiętać, że, potrzebna i słuszna moim zdaniem z punktu widzenia interesu społecznego, gra w język poprawności politycznej nie uwzględnia w swoich zasadach prawa do subiektywnych emocji o potencjale dyskryminującym. Wręcz przeciwnie, właśnie ta gra ma na celu stopniową ich eliminację, aż do całkowitego wytępienia. Jest więc bezwzględna i mająca cechy utopii grą w język, który ma przekształcić świadomość społeczeństw. Dlatego jeśli taka sytuacja się pojawia i doprowadza do konfliktu, osoby opowiadające się za równością i odpowiadające za daną przestrzeń nie mają wyboru, muszą takie zdarzenie potępić. Gra w język jest w tym wypadku bezwzględna i zero-jedynkowa, a w zero-jedynkowym wyborze brak potępienia oznaczałoby ostatecznie zgodę na rasistowskie treści. Rzecz jasna, gdyby wyższy poziom empatii wśród grających umożliwił uznanie, że osoba o ksenofobicznych emocjach po prostu potrzebuje wsparcia w ich pokonaniu i prawdopodobnie dlatego je dobrowolnie ujawnia, lub gdyby osoby zaangażowane miały dość dobrej woli by chcieć zrozumieć i przyjąć różnicę między uświadomioną emocją, a deklaracją światopoglądową, cała historia mogłaby się potoczyć inaczej. Jednak poziom empatii jest cechą indywidualną, a pokusy budowania własnego kapitału symbolicznego czy poczucia wyższości moralnej odgrywają bardzo dużą rolę w codzienności aktywizmu społecznego i politycznego. Język zaś, używany jako narzędzie do kształtowania świadomości, jest tylko narzędziem dostępnym, a nie doskonałym. Jeśli sprowadzimy komunikację tylko do jej werbalnej treści, emocje i intencje mówiących tracą znaczenie.

Z trzema grami mamy do czynienia właściwie tylko w formie opisu, ilustracji jest niewiele. Pokazują one screeny ze spotkań online, karty postaci czy dokumentację wizualną, która nie funkcjonuje bez opisu. Uważam jednak, że ta forma jest bardzo adekwatna do sensu owych prac oraz strukturalnie spójna z zamiarem mierzenia się z językiem jako formą warunkującą poznanie. Rozumiem też, że wizualność została ograniczona również przez potrzebę zachowania anonimowości uczestniczek i uczestników. Ostatnią grę *Ja* poznajemy w formie wideo dokumentującego przebieg gry wraz z komentarzami grającej doktorantki. To autoreferencyjne doświadczenie w którym ja jeśli gra z *Ja*. A stawką jest wyjście z gry i ocalenie życia. Można powiedzieć, że w sztuce Julii Kul świat jawi się jako wypadkowa nakładających się na siebie gier społecznych, w tym lingwistycznych. Jest więc światem bezdusznych wielopoziomowych zależności z których ostatecznie nie można się wydostać. Tak opisana rzeczywistość każe pytać, czy istnieje cokolwiek poza grą. Lub czy mogłoby istnieć. Sytuacja na konferencji *Nordic University Session NSU 2020* pokazuje, że być może tak. Mogłyby to być na przykład dobra wola i empatia. Ale tylko pod warunkiem, że nie zostaną zorganizowane w strukturę zwaną grą. A więc pozostaną płynne i tym samym niemożliwe do ubrania w sytem nakazów i zakazów czy zero-jedynkowych wyborów. Nie byłyby więc rozwiązaniem do którego można się obiektywnie odwołać. Przyglądając się sztuce doktorantki wielokrotnie myślałam, że jest naprawdę wybitna i niezwykle inteligentna. Ale najważniejsze jest naiwne i pozbawione ironii pytanie do którego prowadzi - jeśli nie gra, to co? Rozpracowywanie, ujawnianie, testowanie systemów i zawartych w nich mechanizmów władzy jest fascynujące. Poczucie humoru, które mu towarzyszy - niezwykle błyskotliwe. Ale w pewnym momencie

granie-w-to-w-co-gra-społeczeństwo-tylko-inaczej może stać się tylko samopowtarzalnym zachowaniem. Gra *Ja* wydaje się wyobraźnym krańcem autoreferencyjnego uniwersum.

Instrukcja na czas po doktoracie brzmiałaby: *Nie graj w gry i myśl, co jeszcze mogłabyś zrobić.* Czy jakoś tak.

Konkluzja

Po zapoznaniu się z dorobkiem artystycznym Pani magistry Julii Kul i jej pracą doktorską stwierdzam, że przygotowana przez nią praca doktorska w pełni uzasadnia wniosek o przyznanie jej stopnia doktora w dziedzinie sztuki, w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki. Jednocześnie pragnę podkreślić dojrzałość intelektualną i artystyczną doktorantki oraz bardzo wysoki poziom prezentowanej pracy i wnioskuję o jej wyróżnienie.

prof. ASP dr hab. Bogna Burska