

Recenzja rozprawy doktorskiej „Opowieść transmedialna - hybrydowy projekt multimedialny z wykorzystaniem malarstwa, animacji lalkowej i sztuki nowych mediów cyfrowych”, przygotowanej przez Panią mgr Agatę Materowicz pod kierunkiem Pana dr hab. Jakuba Balickiego, sporządzona na podstawie tekstu rozprawy, dokumentacji przewodowej i portfolio, w związku ze wszczęciem przez Radę Wydziału Grafiki i Malarstwa Akademii Sztuk Pięknych im. Wł. Strzemińskiego w Łodzi przewodu doktorskiego w dziedzinie sztuk plastycznych, w dyscyplinie artystycznej sztuki piękne.

1

Edukacja i droga twórcza

Pani mgr Agata Materowicz przeszła oryginalną drogę studiów. W latach 1985 - 87 pobierała naukę w Studium Reklamy w Ciechanowie, na kierunku Reklama handlowa i wystawiennictwo. W tym samym okresie była słuchaczką Studium Wiedzy o Sztuce dla Nauczycieli w CBWA Zachęta. W roku 2011 otrzymała dyplom licencjata na Wydziale Sztuk Pięknych i Projektowych Wyższej Szkoły Informatyki w Łodzi. Dwa lata później, w roku 2013, zakończyła studia magisterskie z wynikiem bardzo dobrym i z wyróżnieniem na Wydziale Sztuk Wizualnych Akademii Sztuk Pięknych im. Wł. Strzemińskiego w Łodzi. Studia artystyczne kontynuowała na międzywydziałowych Doktoranckich Studiach Środowiskowych Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi.

Zainteresowania sztuką i informatyką zaowocowały twórczością artystyczną, w której wyraźna jest skłonność do łączenia form i technik tradycyjnych z formami i technikami nowymi. Pierwsze upublicznione prace powstały w technice fotografii analogowej. Drugą grupą prac w dorobku pani mgr Agaty Materowicz są mini figurki i ich grupy z masy polimerowej przypominające gadżety ze sklepu z pamiątkami. W tej grupie znajduje się też mini autoportret rzeźbiarski - mieszcząca się w dłoni kukielka, którą autorka umieszcza w różnych kontekstach, najczęściej w zestawieniu z ludźmi bądź fragmentami rzeczywistości miejskiej (cykl *Alter ego*). Trzecią grupę stanowią prace, którą autorka określa mianem „malarstwo przestrzenne”. Jest to zbiór w którym mieszczą się zarówno prace malarskie z iluzją przestrzeni jak i instalacje malarskie. W tej grupie zdecydowanie wyróżnia się praca pt. „Drzwi”. Czwartą kategorię, reprezentowaną przez jedną realizację, autorka określiła mianem „Film - projekt”. Dziwi ta nazwa gdyż w rzeczywistości jest to obiekt przestrzenny z elementami malarstwa iluzorycznego, figurką - lalką i chyba z projekcją filmu. Napisałem „chyba”, bo dokumentacja w portfolio nie zawiera niezbędnych informacji. Do tego wróć jeszcze w drugiej części recenzji. Dziwi też fakt, że autorka ani w tytule ani w podtytule tego dzieła nie podała informacji o zapożyczeniu motywu dziewczyny czytającej list ze słynnego obrazu Jana Vermeera.

Kolejną fascynacją teoretyczną i ambicją artystyczną pani Agaty Materowicz są różne sposoby mieszania i łączenia rozmaitych technik, takie jak multimedia, intermedia, hipermedia, mixmedia, transmedia i polimedia. Cieszy to, gdyż jest w tym niewątpliwie szansa na przełamywanie konwencji myślowych i formalnych, a także łatwo przeoczana wartość, którą Bożena Kowalska ujęła celnie w kilku zdaniach: „[...] nowego przesłania nie można komunikować starymi środkami przekazu. Użycie bowiem eksploatowanych już mediów do nowego przesłania prowadzi do nieporozumień między artystą a odbiorcą. Ten ostatni, spotykając się ze starym, znanym już sobie medium, automatycznie szuka w nim znaczeń, z jakimi dzięki niemu już się kiedyś spotkał. Dlatego artysta [...] kierowany wolą przekazania swego przesłania i świadomy jego oryginalności, zmuszony jest szukać dla niego również oryginalnego, nowego medium.” („Sztuka w poszukiwaniu mediów”, 1985, s. 23). W obszarze nowych mediów takiej sztuki potrafi dokonać w sposób niezwykle spektakularny np. Bill Viola, podejmujący tematy uniwersalne, zdawałoby się wyeksploatowane i banalne, ale ukazujący je w zachwycającej, nowej formie wizualnej. W sztuce ani nowe, ani gorące tematy nie są gwarantami wartości dzieła. Nie trzeba poszukiwać ni kreować nowych tematów, ale na pewno warto odświeżać sposoby przedstawiania, a zatem i przeżywania doznań artystycznych.

2

Portfolio

Z autopsji znam tylko pracę doktorską pani mgr Agaty Materowicz. Opinię co do wcześniejszych jej prac opieram na portfolio stanowiącym część dokumentacji przewodowej. Portfolio pani Materowicz nie zostało jednak przygotowane w sposób należyty i pozostawia niedosyt, a miejscami budzi zdumienie. Wiele istotnych elementów brakuje, a wiele innych razi zbytecznością. Wygląda to tak, jakby autorka wierzyła, że im więcej tym lepiej, co nie najlepiej świadczy o świadomości artystycznej autorki i wskazuje na brak krytycyzmu wobec własnej twórczości.

Ewidentne wady portfolio to:

- nieuporządkowany spis dorobku twórczego (jest tylko chronologia, bez jasnego podziału na kategorie. Wystawy indywidualne powinny być podane chronologicznie i osobno, zbiorowe chronologicznie i osobno, plenery osobno, nagrody osobno, stypendia osobno, itd.)
- brak dokonań po roku 2013
- braki w informacjach i niekompletne opisy (np. nie podano miejsc wystaw)
- niepełne lub zbędne informacje (np. tajemniczy „udział w performance”, nie wiadomo nawet kto był jego autorem)

Natomiast w dokumentacji fotograficznej brakujące elementy i wady to m. in.:

- brak informacji o wykorzystanym w pracy „Film - projekt” obrazie Jana Vermeera (o czym wspomniałem już wcześniej)
- w opisach prac brak dat powstania, brak wymiarów, brak opisu części składowych, brak informacji o technikach
- brak selekcji w prezentacji cyklu „Alter ego” (autorka bezkrytycznie prezentuje 18 bardzo nierównych zdjęć z tego cyklu, co stanowi blisko 1/5 wszystkich reprodukcji w portfolio!).
- nadmiar i brak selekcji w części „Fotografia”, w której zbyt wiele pozycji to banalne zdjęcia jakby wyjęte z typowego albumu rodzinnego i zwykłe, trywialne fotki z podróży

- dołączony do portfolio film „Primadonna” nie posiada ani planszy tytułowej ani końcowej. Autorka nie podaje też informacji o autorstwie wykorzystanej w filmie muzyki, co jest rażącym uchybieniem. Wszystkie te, wyliczone tu częściowo wady, wskazują na brak kompetencji w prowadzeniu dokumentacji własnej twórczości, ukazują brak samokrytycyzmu autorki i świadczą o jej powierzchownym rozeznaniu w randze dokonań artystycznych w sztuce współczesnej.

3

Działalność twórcza

Pani Agata Materowicz jest osobą aktywną na wielu płaszczyznach, w tym na wielu polach twórczości artystycznej. Spis jej osiągnięć otwiera srebrny medal w Shankar's International Children's Competition, za pracę malarską, która otrzymała w New Delhi w wieku lat 16. Od roku 1980 wzięła udział w 12 wystawach zbiorowych (ale w tym czterech pokonkursowych, czyli o nikłym znaczeniu). Indywidualnych wystaw w latach 1985 - 2013 mgr Agata Materowicz miała tylko trzy. To bardzo mało jak na okres 28 lat. Żadna z tych wystaw, zbiorowych i solowych, nie miała jednak miejsca w renomowanym ośrodku sztuki.

Nie jest moją rzeczą oceniać dorobek twórczy pani mgr Agaty Materowicz, ale trudno mi powstrzymać się od konstatacji, że większość jej prac cechuje nieskromny infantylizm, miałość znaczeniowa i nieporadność formalna.

4

Aktywność organizacyjna i edukacyjna

W latach 1983 - 2013 pani mgr Agata Materowicz organizowała i współorganizowała różne imprezy i wydarzenia artystyczne, z których jednak tylko jedną o znaczącej randze: Międzynarodowe Sympozjum Intermedialne „JA, TU i TERAZ”, „Łódź-Milano, korespondencje - corrispondenze”. W latach 2003 - 2008 prowadziła zajęcia plastyczne i kursy dla dzieci i dorosłych we współpracy z instytucjami animacji kultury. Nie wiadomo jednak co to były te „instytucje animacji kultury”.

Podsumowując: aktywność organizacyjna i edukacyjna bez większego znaczenia.

5

Rozprawa doktorska

Zacznę od tytułu. Brzmi on następująco: „*Opowieść transmedialna - hybrydowy projekt multimedialny z wykorzystaniem malarstwa, animacji lalkowej i sztuki nowych mediów cyfrowych*”. Otóż uważam, że słowo „opowieść” jest przesadą. Zamiast „opowieść transmedialna” lepsze byłoby: struktura transmedialna. Razi też nielogiczne użycie określenia „sztuka nowych mediów cyfrowych” w wyliczance „z wykorzystaniem malarstwa, animacji lalkowej i sztuki nowych mediów cyfrowych”. Malarstwo i animacja lalkowa to obszary sztuk plastycznych i techniki artystyczne. A „sztuka nowych mediów cyfrowych” to nie technika, lecz ogół zjawisk artystycznych

wykorzystujących media cyfrowe. Nie można w projekcie artystycznym „wykorzystać sztuki”, można co najwyżej wykorzystać konkretne jej przejawy. Ponadto zbitka „nowe media cyfrowe” jest pleonazmem, nadmiarem (tak jak np. termin „multimedia”), gdyż wszystkie media cyfrowe są nowe. Uważam, że prawidłowa wersja tytułu rozprawy pani Materowicz mogłaby być np. taka: „*Struktura transmedialna - hybrydowy projekt multimedialny z wykorzystaniem malarstwa, animacji lalkowej i mediów cyfrowych*”.

Układ rozprawy, sposób przedstawienia treści i język są prawidłowe i nie budzą zastrzeżeń. Cieszy klarowna i uporządkowana konstrukcja całości. Są w niej jednak detale i niekonsekwencje, które budzą moje wątpliwości, a miejscami sprzeciw. Po kolei:

- Użycie jako motto tak dobrze znanych, że mocno zbanalizowanych słów *panta rhei* nie wydaje mi się adekwatne do treści rozprawy podejmującej temat nowych mediów i kanibalizmu w sztuce, bo słowa „wszystko płynie” można zastosować po prostu do wszystkiego. Jeśli koniecznie motto, to przydałoby się celniejsze.
- W angielskim tłumaczeniu tytułu w miejsce *stop motion animation* lepsze, bo bardziej precyzyjne byłoby określenie *puppet animation*, tak jak w polskim oryginale. Każda animacja lalkowa jest siłą rzeczy animacją poklatkową. Drobne błędy gramatyczne i literowe w tłumaczeniu pomijam.
- W części dotyczącej problematyki badawczej, na stronie 16, autorka, mimo że cytuje znawcę przedmiotu, prof. Ryszarda Kluszczyńskiego, to podaje niewłaściwą datę (rok 1980) jako umowny początek historii nowych mediów. Kluszczyński zaś („Sztuka interaktywna”, s. 19) pisze wyraźnie: „[...] sztuka nowych mediów to sztuka cyfrowa.” A ta pojawiła się po raz pierwszy w lutym 1965 roku w galerii studenckiej na Uniwersytecie w Stuttgarcie. XX wieku. Dziwne to, bo pani Materowicz podaje w bibliografii „Sztukę interaktywną” Kluszczyńskiego. Dodam tu przy okazji, że mi osobiście najwłaściwsze wydaje się stosowanie szerokiego rozumienia terminu *nowe media* i oparcie go na fakcie fundamentalnej zmiany i rzeczywistej nowości. Ta esencjonalna nowość to nie kolejna w kalendarzu data samego pojawienia się nowinki technicznej (fotografia, film, telewizja, wideo analogowe, media cyfrowe, media sieciowe, rzeczywistość rozszerzona...), lecz fakt zasadniczej zmiany jakościowej, którą jest wynalazek medium mechanicznego, przy którym twórca nie dotyka dzieła w procesie jego powstawania. To zasadnicza nowość wobec wszelkich mediów tradycyjnych. Wolę tu określenie „media bezdotykowe” a nie „niemanualne”, bo nie pojawiło się jeszcze żadne medium które byłoby doskonale niemanualne (ciągle jest jakiś interfejs). Dziełem nowomediálním może być więc zbiór informacji zapisanej w systemie analogowym (np fotografia tradycyjna wykorzystująca procesy fotochemiczne) bądź w systemie cyfrowym (np fotografia cyfrowa wykorzystująca procesy elektroniczne). To jest rzeczywiście jakościowo i systemowo nowy świat mediów. Dlatego, moim zdaniem, najrozsądniej jest traktować jako „nowe” te media, przy użyciu których dzieło powstaje bezdotykowo (choć może przyjąć materialną formę). W takim rozumieniu historię nowych mediów rozpoczyna wynalazek fotografii (lata 20. XIX wieku), pierwszej bezdotykowej techniki tworzącej obrazy.
- Na stronie 17 rozprawy, w opisie intermediów, autorka twierdzi, że pojęcie *intermedia* powstało w latach 60. XX w. Tymczasem prawda jest taka, że ma ono już ponad dwieście lat, pochodzi bowiem z pism Samuela Taylora Coleridge’a opublikowanych w 1812 roku. Dla samego Coleridge’a, romantycznego poety, krytyka i filozofa angielskiego, termin ten oznaczał metodę urzeczywistnienia dzieła za pomocą języka różnych środków wyrazu. Pojęcie to ponownie zastosował w swoich rozważaniach lider fluxusu Dick Higgins, który w roku 1965 opublikował esej zatytułowany „Intermedia”.

- W króciutkiej części poświęconej zjawisku kanibalizmu w sztuce autorka, zamiast rozwinąć ten gorący temat, opisać swoje zapożyczenia i podać ważne dla niej przykłady zapożyczeń (np. bezczelne, nieetyczne działania Piotra Uklańskiego mające na celu dodanie sobie splendoru przez użycie nazwisk bądź reprodukcji dzieł wybitnych autorów. Podkreślam: chodziło mu nie o dodanie mocy własnemu dziełu, co byłoby do przyjęcia, lecz o dodanie splendoru własnej osobie.) przechodzi raptem do opisanie fascynacji różnymi mediami i wymienia elementy „stymulujące jej wyobraźnię twórczą”: rzeczywistość rozszerzona i zjawisko konwergencji w mediach (sic!). Wywód (o kanibalizmie w sztuce) kończy się patetycznym zdaniem: „Są to definicje (*symulakrum* i *konwergencja mediów*, przyp. TS), które obszernie (sic!) uzasadniają zamysł jaki mi przyświecał przy realizacji tego przedsięwzięcia.” Pojęcia obszernie uzasadniają zamysł?
- W spisie źródeł internetowych autorka na str. 70 podaje pozycję *Słownik Języka Polskiego*. To przesada. Czyżby myślała, że im dłuższy spis źródeł, tym lepiej? Nie trzeba podawać wszystkich źródeł, tylko te istotne dla charakteru pracy i ew. dalszych badań.

Nie wiem czy regulamin międzywydziałowych Doktoranckich Studiów Środowiskowych Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi tego wymaga, ale uważam, że w rozprawie doktorskiej powinny się znaleźć odniesienia autora do twórczości innych artystów. Jest to bardzo ważne gdyż pogłębia wiedzę i inspiruje autora a ponadto pozwala nie tylko ocenić świadomość artystyczną kandydata do tytułu, ale też poznać jego zainteresowania i aspiracje, a zatem daje też możliwość lepszego wnikięcia w indywidualną naturę pracy doktorskiej. Niestety, w rozprawie doktorskiej pani Agaty Materowicz tych odniesień zabrakło.

6

Praca doktorska - dzieło artystyczne

Największy problem mam z częścią zasadniczą, czyli dziełem zaprezentowanym jako doktorska praca artystyczna. Nastąpiło tu chyba jakieś nieporozumienie, gdyż dzieła o walorze artystycznym w ogóle tu nie ma! Pani Agata Materowicz na otwarciu przewodu doktorskiego przedstawiła ambitną i dobrze rokującą koncepcję. W rezultacie rzeczywiście mamy zapowiedzianą multimedialną strukturę hybrydową, ale nie w postaci dzieła sztuki lecz prostej gry, czy raczej zabawki, którą sama autorka nazywa „grą edukacyjną”. Zamiar szlachetny, ale nie o szlachetność tu chodzi, lecz o zaprezentowanie na obronie dzieła artystycznego o wysokiej randze i świadczącego o samodzielności twórczej i dojrzałości artystycznej autorki. Gra komputerowa teoretycznie może być dziełem sztuki i znamy takie przypadki, ale tutaj mamy do czynienia z prostą, użytkową strukturą multimedialną zaprojektowaną na urządzenia przenośne typu smartfon, tablet lub laptop z ekranem dotykowym. Autorka, jak wspomniałem, nazywa swoją pracę „grą edukacyjną”, nie komputerową grą artystyczną, nie strukturą multimedialną. Zasadne jest więc pytanie o intencje i cel autorki: jeśli celem było stworzenie prostej zabawki komputerowej nastawionej na przekazanie kilku prostych informacji, to owszem, cel ten osiągnęła, ale mając przed sobą taki cel raczej niemożliwe jest stworzenie pracy artystycznej o randze dzieła oryginalnego, wnoszącego do sztuki coś znaczącego, własnego i nowego. Taki cud się tu nie zdarzył. Dzieło opatrzone tytułem *AnaMorfik Game* ani nie zachwyca, ani nie oświeca, nie wprawia w oniemiaanie, nie intryguje, nie zadaje pytań, nie prowokuje, niczego nie ukazuje, niczego nie odkrywa, nie budzi uczuć ni refleksji. Teoretycznie jedyną zaletą może być propedeutyczna wartość poznawcza dla kogoś, kto ma mgliste pojęcie o perspektywie.

Aby powstało dzieło sztuki, jego twórca musi mieć świadomą, silną intencję stworzenia takiego dzieła. Nie komputerowej zabawki edukacyjnej dla dzieci.

To, co mogę ocenić w przedstawionym do obrony dziele Pani Materowicz zatytułowanym *AnaMorfik Game* to nie (nieobecna przecież) wartość artystyczna ani (nieobecna) głębia sensu, a jedynie elementy strukturalne gry. A zatem:

- Nazwa gry. Gra ma dać szansę na poznanie różnych rodzajów perspektywy stosowanych w sztuce od starożytnego Egiptu do końca XX w., ale zamiast od razu skierować uwagę na meritum (czyli perspektywę w malarstwie) nazywa się tajemniczo i niezachęcająco: *AnaMorfik Game*.
- Zawartość gry. Mamy pięć plansz, pięć obrazów zbudowanych tak by były reprezentantami perspektywy intencjonalnej, odwróconej, powietrznej, zbieżnej i kulisowej. Dlaczego pominięto perspektywę pasową, topograficzną i aksonometrię?
- Scenariusz gry jest mało atrakcyjny, kolokwialnie mówiąc „nie wciąga”.
- Interfejs jest bardzo prosty, możliwy do obsługi jednym palcem, ale towarzyszy mu męcząca konieczność użycia kodu QR za każdym razem by wejść do kolejnego obrazu.
- Opracowanie graficzne jest proste, schematyczne, nieadekwatne do tematu.
- Sztuczna grafika tła nie konweniuje z malarską treścią plansz gry.
- Logo *AnaMorfik Game* (figura niemożliwa zbudowana z trójkątów) jest suche, technicystyczne, nieadekwatne do charakteru gry, a w kontekście pojawiających się obrazów - toporne.
- Animowane figurki mnichów są niedopracowane, rażą surowością, nie mają wdzięku.
- Języki w interfejsie są pomieszane - na planszach mamy obok siebie przyciski „sprawdź” i „help”.
- Nielogiczne wydaje się zastosowanie na przycisku słowa „graj”, zamiast np. „wejdź do obrazu”. Tym bardziej, że w dodatku nad przyciskiem „graj” mamy przycisk „start”. Powoduje to konfuzję.
- Gra jest bardzo prosta i formalnie i znaczeniowo. Myślę, że najwyżej dla dzieci na poziomie pierwszych lat szkoły podstawowej, ale konstrukcja jej działania ani korzystanie z niej wcale proste nie są. Zamiast kierować się intuicją, trzeba spełniać sztywne komendy.
- Brak należytej, wizualnej i audialnej nagrody po znalezieniu właściwego rozwiązania zadania (wyjątkiem jest plansza ostatnia z perspektywą kulisową w obrazach Roya Lichtensteina).
- Nachalne logo i zbyt duży przycisk „menu” są stale obecne na ekranie, a ich wspólne, niepotrzebnie udekorowane trójkątną siatką pole zajmuje chyba więcej niż 1/5 całej powierzchni ekranu.
- Brakuje reprodukcji i opisów oryginalnych obrazów wykorzystanych do stworzenia plansz gry.

Stwierdzam z przykrością, że praca Pani Materowicz pt. *AnaMorfik Game* jest niedojrzała merytorycznie i niedopracowana formalnie, nie posiada znaczącej wartości artystycznej, a zatem nie spełnia wymogów dzieła artystycznego zwieńczającego przewód doktorski, przedstawionego do oceny w dyscyplinie Sztuki Piękne.

Analizując przedstawioną do recenzji pracę doktorską stwierdzam, że pani magister Agata Materowicz dowiodła, że w spełnia wymogi proceduralne uprawniające do otrzymania stopnia

doktora sztuki, ale niestety nie spełnia ani wymogów formalnych, ani artystycznych, ani merytorycznych. Przedstawiona do obrony przez panią Agatę Materowicz praca doktorska „*Opowieść transmedialna - hybrydowy projekt multimedialny z wykorzystaniem malarstwa, animacji lalkowej i sztuki nowych mediów cyfrowych*” nie spełnia zatem wszystkich wymogów przewodu doktorskiego, w tym wymagań *Art. 13. Ustęp 1. Ustawy z dnia 14 marca 2003 r. o stopniach naukowych i tytule naukowym oraz o stopniach i tytule w zakresie sztuki* (Dz. U. z 2014 r. poz. 1198). Praca doktorska pani Materowicz nie stanowi oryginalnego dokonania artystycznego i nie świadczy ani o zaawansowanych umiejętnościach ani o świadomości twórczej niezbędnej do otrzymania tytułu doktora sztuki i wynikających z niego uprawnień.

Wobec powyższego nie mogę wnioskować o nadanie mgr Agacie Materowicz przez Wydział Grafiki i Malarstwa Akademii Sztuk Pięknych im. Wł. Strzemińskiego w Łodzi stopnia doktora sztuki w dziedzinie Sztuki Plastyczne, w dyscyplinie Sztuki Piękne.



Dr hab. Tomasz Sikorski, prof. UJK
luty 2018