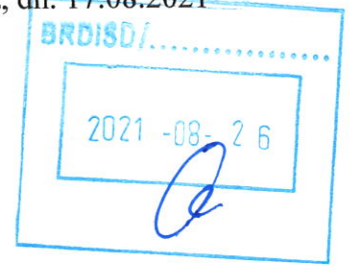


Łódź, dn. 17.08.2021

dr hab. Lidia Choczaj prof. Uczelni
Instytut Tkaniny i Stylizacji Wnętrz
Wydział Sztuk Projektowych
Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego
w Łodzi



RECENZJA

rozprawy doktorskiej „*Exodus: gra planszowa*” przygotowanej przez mgr Alinę Potemską pod kierunkiem prof. Macieja Buszewicza oraz dr hab. Daniela Mizielińskiego, sporządzona w związku z przewodem doktorskim wszczętym przez Radę Wydziału Grafiki Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie dn. 17.04.2019 roku, procedowanym przez Radę Dyscypliny.

Zleceniodawca:

Rada Dyscypliny ASP w Warszawie

pismo z dnia 24.06.2021

BRDSD/PP/132/2021/IC

Opinia sporządzona na podstawie materiałów przekazanych przez Biuro Rady Dyscypliny.

Podstawowe dane o doktorantce.

Pani Alina Potemska urodziła się w Kijowie, na Ukrainie w 1989 roku. Ukończyła Gimnazjum Języków Orientalnych w 2007 roku. W latach 2007 – 2013 studiowała w Akademii Narodowej Sztuk Wizualnych i Architektury w Kijowie. Tam też otrzymała dyplom magistra sztuki, specjalności: Ilustracja i projektowanie książki, na Wydziale Grafiki pod kierunkiem prof. Galiny Galińskiej. W roku 2015 zdobyła w drodze konkursu półroczne stypendium programu Gaude Polonia Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego RP i rozpoczęła kolejny etap życia artystycznego w Polsce, na Wydziale Grafiki pod opieką prof. Błażeja Ostoi Lniskiego w Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie. Dalej podjęła studia doktoranckie w warszawskiej Akademii na wspomnianym wyżej wydziale. Od 2015 do 2018 roku rozwijała swoje umiejętności w Pracowni książki i publikacji cyfrowych prowadzonej przez prof. Macieja Buszewicza a także w Pracowni projektowania gier i komiksów dr hab. Daniela Mizielińskiego. W latach 2016-2018 była studentką pedagogiki społeczno-kulturowej Chrześcijańskiej Akademii Teologicznej w Warszawie, w której otrzymała tytuł magistra pedagogiki (temat pracy: „Gry edukacyjne w nauce języków obcych”). Dodatkowo ukończyła kurs pedagogiczny w School of Visual Communication w Kijowie w roku 2017.

W przedstawionym na potrzeby przewodu doktorskiego kwestionariuszu osobowym kandydatka wymienia dotychczasowe doświadczenie zawodowe: od 2016 do 2017 roku pracowała jako nauczyciel projektowania w School of Visual Communication w Kijowie na Ukrainie, w latach 2016-2018 była zatrudniona w Polsce jako projektant graficzny w Fundacji „Emigra” w Warszawie. W tym okresie pracowała też w Instytucie Adama Mickiewicza dla portalu internetowego culture.pl będąc konsultantem artystycznym oraz jako projektant graficzny dla Konwentu Organizacji Polskich w Niemczech w Berlinie. Pani mgr Potemska deklaruje, iż biegle włada 4 językami: angielskim, polskim, ukraińskim, rosyjskim oraz na poziomie podstawowym językiem japońskim.

Ocena działalności twórczej

W artystycznym dorobku doktorantki widnieje 5 wystaw indywidualnych, w okresie od 2015 do 2019 roku, wszystkie eksponowane w Polsce, w Warszawie oraz 6 zbiorowych w Polsce i 15 za granicą m.in. we Francji, USA, Wielkiej Brytanii, Włoszech, Białorusi i na Ukrainie. Każda z nich zaprezentowana w portfolio zasługuje na uwagę. Pani Potemska wymienia też 17 publikacji dokonań m.in. w katalogach, z wystaw, czasopismach, magazynach artystyczno-projektowych. Swoje działania twórcze od wielu lat koncentruje w obszarze projektowania i ilustracji książki oraz szeroko pojętych gier. Przytoczone w dokumentacji przykłady prac artystycznych pokazują, że nurtujące ją tematy, które próbuje przekazywać, wybiera z głębokim namysłem, świadomie. Obiekty te ujawniają empatyczną naturę autorki. Interesuje ją człowiek, jego życie i wybory jakich dokonuje po drodze. To o nim, wokół niego i z nim rozwija kolejne historie. Każda z prac skłania odbiorcę do refleksji, konfrontacji dotyczącej wyborów własnych oraz innych ludzi i to właśnie zdaje się być najcenniejsze w mojej ocenie. Wymienię choćby dwie z prezentowanych: np. instalację *Wieża dążeń* prezentowaną w Muzeum Pałacu Króla Jana III w Wilanowie w 2017 roku, poruszającą temat planów i marzeń tak jednostki, jak i w szerszym kontekście całych społeczności. Kolejna bardzo ciekawa realizacja *Alfabet (Nie) Porozumienia* – interaktywna gra – zachęca do współtworzenia i redefiniowania własnych działań. Obydwa przestrzenne utwory wykonane są technikami autorskimi, eksperymentalnymi przy użyciu mieszanki różnych mediów. Prezentowane w strefach tzw. użyteczności publicznej, zachęcające do interaktywności nabierają wartości szczególnej.

W portfolio znajdują się także inne dowody pracy twórczej tj. działań bliższym sztuce stricte użytkowej, dość tradycyjne pod względem graficznym, ilustracyjnym według mojej opinii (choć może krzywdzę doktorantkę, ale odnoszę się tylko do wycinków- fragmentów utworów, gdyż nie przedstawiła ich w całości) gry planszowe i karciane np. *MemoPara* o walorach wybitnie pedagogicznych, oświatowych – powstała podczas warsztatów projektowo-urbanistycznych z tworzenia gier edukacyjnych, językowych młodzieży niemiecko-ukraińskiej (2018 rok), czy gra planszowa *Platzkart* (2018 rok) dotycząca tematu podróży i kulturowych różnic. Obydwa projekty których jest współautorką prezentowane były podczas „MEET UP! Event” w 2018r i „MEET UP! Deutsch-ukrainische Jugendbegegnungen” w Kijowie oraz przy Fundacji Janusza Korczaka w Berlinie w 2018. W dorobku doktorantki można znaleźć więcej przykładów gier, szkoda tylko, że interesujące skądinąd projekty są dość lakonicznie opisane.

W obszarze projektowania książek Pani mgr Potemska wymienia 7 poważnych pozycji – projektów graficznych dotyczących okładek książek, ilustracji, czcionek, składów tekstów. Wymienię choćby dwie z nich: pierwszą pracę z 2016 roku – Projekt czcionki dla ukraińskiej wersji książki *Uncover*, CCX – Ukraina, UCCF Wielka Brytania i ostatnią w spisie z 2018 *Działanie antydyskryminacyjne w regionach dotkniętych konfliktem*. Podręcznik metodyczny, Marina Chernivski, Niemiecko-Rosyjska Fundacja (Deutsch-Russischen Austausch eV.DRA), Berlin, Niemcy (we wszystkich pozycjach brak identyfikatorów ISBN). Doceniam tę część działań doktorantki, żałuję jednocześnie, iż nie mogę ich zobaczyć na żywo. Materiał ilustracyjny i opisowy jest zbyt skromny abym mogła się do niego odnieść w niniejszej recenzji.

Wyjątkowo intrygujące są unikatowe książki artystyczne - prezentowane przez autorkę. na wystawie pt. „Książka żywa” w Muzeum Narodowym w Szczecinie w roku 2017. Tu przedstawiła ciekawe eksperymenty z ich kształtem i formą. Interesuje ją bowiem książka która zawiera pewne cechy gry.

Nagrody i wyróżnienia:

Osiągnięcia twórcze Pani mgr Aliny Potemskiej zostały dostrzeżone i wyróżnione 3 krotnie przez Rektora ASP w Warszawie przyznaniem stypendium dla najlepszych doktorantów (rok akademicki 2016/2017, 2017/2018, 2018/2019). W tym samym okresie również otrzymała, jak podaje w dokumentacji, 3 granty badawcze dla młodych naukowców (tematy badań nie są w wykazie sprecyzowane). W 2017 i 2018 roku Stowarzyszenie Wspólnota Polska ufundowało jej też stypendium naukowe. Ważnym osiągnięciem w drodze rozwoju twórczego było otrzymanie stypendium Gaude Polonia w 2015 roku a już w kolejnym została wyróżniona w konkursie pt. *Embracing our differences*, Sarasota, USA. Pani magister jest więc w swojej twórczości artystyczno – projektowej aktywna i ambitna.

Ocena działalności organizacyjnej i dydaktycznej

Z przedstawionej dokumentacji wynika, że zawsze była bardzo zaangażowana w funkcjonowanie Uczelni w których studiowała o czym świadczą liczne zadania organizacyjne wymienione chronologicznie od roku 2012 do 2021 (nie przytaczam ich, gdyż szczegółowa lista jest długa a załączona do dokumentów przewodowych kandydatki). Wykazywała się dużym zaangażowaniem w życie Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie podczas nauki na studiach doktoranckich i aktywnością społeczno – dydaktyczną często wykraczającą poza ramy obowiązującego programu studiów. Od II roku była przewodniczącą Samorządu Doktorantów oraz dodatkowo od 2018 roku przedstawicielką doktorantów w Senacie warszawskiej ASP. Była zaangażowana w proces przygotowania i opiniowania projektu programu studiów nowej szkoły doktorskiej według Ustawy 2.0 w Szkolnictwie Wyższym. Organizowała prezentacje, była kuratorem wystaw, współorganizowała konferencje artystyczne. Uczestniczyła w wielu edukacyjnych projektach międzynarodowych. Mgr Alina Potemska od 12 lat prowadzi różnego rodzaju zajęcia i warsztaty plastyczno-edukacyjne i wykłady dla dzieci, młodzieży i dorosłych. Posiada zatem wiedzę praktyczną i doświadczenie dydaktyka. Swoje prezentacje i referaty wygłaszała w okresie 2016 – 2021 podczas targów książki, konferencji dot. projektowania graficznego, festiwali, sympozjów gier w kilku miejscach na świecie min. Polsce, Ukrainie, Anglii i w Niemczech (pełen spis w dokumentacji przewodowej doktorantki).

Ocena pracy doktorskiej

Prezentowana praca doktorska pt. *EXODUS: gra planszowa* składa się z 2 elementów tj. części I – dzieła artystycznego – projektu gry odwołującej się do starotestamentowej Księgi Wyjścia oraz części II teoretycznej – tekstu, opisu wybranego problemu badawczego (pełne opracowanie otrzymałam w języku polskim, w języku angielskim zaś załączono streszczenie).

Jestem poruszona rezultatem przedstawionej mi pracy części I tj. finałowym dziełem- obiektem- grą planszową. Doktorantka pisze w rozprawie, iż było ono poprzedzone kilkuletnią, intensywną pracą, długim procesem twórczym. Faktycznie szereg działań, przeprowadzonych w tym np. ilość testów gry, badań i konsultacji z jej odbiorcami jest spora. A zatem suma zebranych cennych, uporządkowanych, przeanalizowanych danych przekonuje, że na tym etapie była ona nadzwyczaj mocno zaangażowana. Duża część z nich dotyczy np. opracowania właściwej tzw. mechaniki gry. Nie recenzuję jednak dokonania Pani mgr Aliny Potemskiej w tym aspekcie. Sporządzona przeze mnie opinia odnosić się bowiem powinna w głównej mierze do oryginalności plastycznej dzieła, jego wyjątkowej atrakcyjności wizualnej. I tu zaczyna się we mnie budzić szereg wątpliwości.

Zacznę jednak od atutów pracy. Sama koncepcja i projekt są z pewnością cenne. Wybrany temat pracy *EXODUS* - historyczny, ciekawy, uniwersalny i symboliczny oraz, co dodatkowo wartościowe, jednocześnie na wskroś współczesny. Ręczny warsztat pracy i z założenia samodzielne zrealizowanie wszystkich elementów projektu gry planszowej z naturalnych materiałów – doskonałe, składające obietnicę ciekawych doznań taktylnych dla odbiorców tęskniących za stymulacją zmysłu dotyku i wzroku jednocześnie (przebudźcowanych być może obrazami gier cyfrowych). W zamyśle doktorantki praca ta ma mieć również walor praktyczny - edukacyjny. Pomysł wart uznania.

Poznanie historii świata a przede wszystkim nauka myślenia, odważnego, samodzielnego podejmowania odpowiedzialnych decyzji, ponoszenia konsekwencji podejmowanych ruchów, działań, oraz poszukiwania możliwości etycznych rozwiązań – wszystkie te wartości w założeniu mogłaby właśnie oferować, moim zdaniem, gra planszowa *EXODUS*. Mogłaby, ale czy tak jest w istocie?

Odnoszę wrażenie, iż doktorantka nieproporcjonalnie mocno skoncentrowała swoje siły twórcze na planowaniu koncepcji gry, analizie scenariusza, opracowaniu możliwej fabuły, projektowaniu jak najlepszej mechaniki, testowaniu jej, ankietowaniu „zaniedbując” nieco stronę wizualną dzieła. Stwierdzenie - cytując z rozprawy- „(...) *Nie ma takiego wymogu, że gra musi być piękna, ale wpływ, jaki dobrze zaprojektowana gra wywiera na gracza jest korzystny pod wieloma względami (...)*” Rozumiem, że pod pojęciem „dobrego zaprojektowania” autorka ma na myśli tworzenie ciekawych koncepcji i logicznych zasad gry. Może to drogowskaz do rozwiązania zagadki pewnego rodzaju „nonszalancji” autorki w przedstawieniu umiarkowanie atrakcyjnego estetycznie ujęcia obrazu – szaty graficznej *Exodusu* (inna rzecz, co dokładnie doktorantka rozumie pod pojęciem piękna). Już sama plansza gry *EXODUS* zaskakuje skromnością. Jej forma tzn. tkanina płócienna z elementami sitodruku o wymiarach 60 cm x 37 cm nie jest wyszukana, a to jeden z najważniejszych elementów gry. Tu przecież rozpoczyna się opowieść i następuje komunikacja graczy. Tkanina materia to medium o silnym potencjale, według mnie nie do końca wykorzystanym. Figury do gry, wykonane z drewna maleńkie pionki (około 1,5 cm x 1,5 cm x 1,5 cm) oraz kostki są również dość konwencjonalne. „Armia egipska - licznik” tj. drewniany patyk 34 cm, inkrustowany kroplami żywicy naśladującej bursztyn i grawerowany to jedyny element który się wyróżnia. Domyślam się, że prawdopodobnie była to celowa próba utrzymania charakteru nieco zgrzebnego, przaśnego, ubogiego odwołującego się do klimatu opowiadanej historii. I byłby to zapewne zabieg ciekawy, przekonujący, bo w finale wprowadzający odbiorców w wyjątkową, specyficzną rzeczywistość i uruchamiający ich wyobraźnię (sztuka oferuje nam alternatywne tożsamości i sytuacje życiowe – na tym polega jej wielkie zadanie jak mówi Juhani Pallasmaa), jednak w dalszej kolejności pojawiają się niestety niekonsekwentne już działania projektowe i zaczynamy mieć do czynienia z pewnego rodzaju sztuczką a nie sztuką. Zaczynając od opakowania gry służącego do transportu (zwinętego wewnątrz rulonu tkaninowej materii wraz pionkami i instrukcją) – tu zaadoptowana została prawdopodobnie gotowa, przemysłowo wyprodukowana tuba z kartonu z elementami 2 metalowych kapsli. Owinięcie jej płótnem z nadrukowanym logo gry, według mnie nie znajduje uzasadnienia. Odejmuje niestety pracy unikatowego charakteru i niszczy niepowtarzalny obraz i „smak” - jej atmosferę. Do tego wspomniana już tuba (przynajmniej ten egzemplarz, który dotarł do mnie) nosi ślady, jak się domyślam, kleju lub innego spoiwa, którym przytwierdzona została tkanina. Plamy na opakowaniu nie są bynajmniej śladami pozostawionymi przez rozemocjonowanych graczy – powiedzmy współczesnych nomadów, czy też efektem ubocznym po przebytych z grą długich wędrówkach i intensywnym jej użytkowaniu. Powód ich pojawienia się był, jak myślę, prozaiczny – brak dbałości w pracy introligatora. Wracając do cylindrycznego opakowania, stwierdzenie, że zaprezentowana forma nawiązuje

do charakterystycznych papirusowych zwojów - dokumentów gromadzonych w świecie starożytnych Izraelitów, zdaje się być w tym momencie niezręczną omyłką, nadinterpretacją. Przedstawiony na zdjęciu prototyp opakowania gry w wersji Ex.4.1 – kawałek płótna oraz zwykły sznurek, byłyby tu już dużo trafniejszym rozwiązaniem i nawiązaniem do tematu. W obecnej chwili opakowanie jest niespójne z wizualnym zamysłem i przesłaniem gry. Dodam, że w dokumentacji fotograficznej dzieła wymienione powyżej elementy wyglądają lepiej niż w bezpośrednim kontakcie. Kolejny istotny komponent którego nie mogę zaakceptować to projekt instrukcji do gry. Wydrukowane na papierze reguły nie są czytelne, w kilku miejscach rysunki i czcionki wręcz trudne do rozszyfrowania. Farba drukarska raz jest rozlana, a innym razem występują tzw. niedodruki. W pliku cyfrowym co prawda (dołączonym do dokumentacji cyfrowej rozprawy) czcionki i schematy rysunkowe przedstawiają się znacznie lepiej i są klarowne.

A zatem strona wizualno - estetyczna gry planszowej, w mojej opinii, pozostawia niedosyt. Stymulacja tak zmysłu wzroku, jak i dotyku jest w tym wypadku ważna, mogłaby i powinna odgrywać zasadniczą rolę w grze - tj. generować szereg wrażeń, intrygować, pobudzać, wreszcie skutecznie zachęcać do fizycznego kontaktu z obiektem. Warunek jest taki, że bodźce muszą być wyjątkowe, w jakiś sposób szczególne, oryginalne. Dzieło powinno dać nam także w tej w tej sferze możliwość ponadprzeciętnych doznań. Chciałabym je w tu odnaleźć.

Powrócę teraz do wątku edukacyjnego aspektu gry, który jak podkreśla doktorantka jest dla niej bardzo istotny, zapominając na chwilę o nie do końca dopracowanej oprawie graficznej. Założeniem projektu było po pierwsze - przekazanie znanej historii biblijnego tekstu o wyjściu Izraelitów z Egiptu, wędrówce z niewoli do wolności i po drugie - uruchomienie postaw empatycznych wśród graczy. Grupa osób testujących grę, jak informuje Pani Potemska obejmowała osoby od 6-ciu do 71 lat. To duża rozpiętość wiekowa. Ostatecznie jednak doktorantka sama zdefiniowała przedział wiekowy na 8+. Odważna decyzja. Skutki udziału w wykreowanym przez nią fikcyjnym dramacie tj. przeżywaniu wydarzenia bądź co bądź traumatycznego – przetrwaniu lub nie przetrwaniu trudów w drodze do „Obiecanej Ziemi”, stracie bliskich, rozpadzie rodziny i silne emocje temu towarzyszące mogą u wrażliwego, szczególnie młodego, odbiorcy wywołać potężną dawkę stresu i co najmniej głęboką melancholię. W każdym razie obecność w tych specyficznych okolicznościach, współtworzenie trudnej z pewnością historii może zapadać głęboko w psychikę i pamięć nawet dojrzałych graczy, ale w tym właśnie tkwi sens projektu. (uwaga na marginesie: z raportu działu analiz NCK z maja 2021 roku pt. „Badanie komercyjnych wydawców i producentów gier planszowych w Polsce” wynika, iż nie ma w naszym kraju tradycji grania w gry planszowe przez osoby dorosłe! Wielka szkoda).

A zatem udział w wykreowanej przez doktorantkę rzeczywistości (naprawdę trudno mi nazywać ją grą planszową, bo gra kojarzy się zdecydowanie ze słowem rozrywka – w tym momencie niezręcznym czy nietaktownym nawet lub wręcz prowokacyjnym) doświadczanie nikczemności może pośrednio kształtować współczesną świadomość i rozbudzać empatię. Z pewnością forma taka skłania do przemyśleń dotyczących uniwersalnych problemów tego świata, do refleksji w kontekście aktualnych, bieżących tematów, wydarzeń społeczno-politycznych w wielu miejscach na ziemi. W dalszej kolejności może również przyczynić się do chęci poznania mechanizmów wywołujących dramaty tak zbiorowe jak i indywidualne. Materiałów do analiz niestety nie brakuje...

EXODUS Pani Aliny Potemskiej stanowi więc, w moim odczuciu, pewnego rodzaju osobliwą przestrzeń do spotkania, obszar do dyskusji, dialogu, do dzielenia się doświadczeniami, wiedzą, być może wspomnieniami, historiami i to właśnie zdaje się być najcenniejsze w tym utworze. Grający stają się sobie coraz bliżsi a jak twierdzi nauka podstawowym warunkiem przetrwania człowieka jest właśnie bliskość drugiej osoby.

Część II, teoretyczna pracy doktorskiej Pani mgr Potemskiej – to opis wybranego problemu badawczego. Zawiera ona 3 rozdziały, w których autorka kolejno wprowadza czytelnika w pojęcie gier planszowych, wyjaśnia ich rodzaje, omawia znaczenie, role jakie mogą pełnić, wreszcie opisuje wybrany problem badawczy. Proces twórczy nad projektem gry *EXODUS* jest zaprezentowany bardzo dobrze. Jest to dojrzała, mądra, osobista i ciekawa wypowiedź, w której artystka wyjawiała źródła inspiracji, klarownie zdefiniowała założenia i cel działań, skrupulatnie opisała podjęte kolejno decyzje projektowe, zreferowała badania i analizy. Edytorsko – praca bez zarzutów. Bibliografia zawiera 23 pozycje w tym polskie, angielskie i francuskojęzyczne. Opis jest wzbogacony także o ciekawe, dobrej jakości ilustracje. Tekst jest przekonujący i może budzić żywe zainteresowanie szczególnym obszarem specyficznej, można powiedzieć „elitarniej”, specjalizacji sztuk użytkowych – projektowaniem gier planszowych. W tej części pracy zaskakuje dbałość o każdy szczegół, w kontraście do ekstrawaganckiej części I.

Refleksja na koniec.

Wierzę, że w kolejnym projekcie uda się Pani mgr Potemskiej wykreować piękny, bezpieczny, urzekający świat, pełen atrakcyjnych, zmysłowych bodźców, skłaniający graczy do równie intensywnego jak w *EXODUSIE* silnego przeżywania oraz najważniejsze – do myślenia i wyciągania wniosków, gdyż bez myślenia, przytoczę słowa prof. Tadeusza Gadacza, nie można być ani wolnym, ani szczęśliwym.

Konkluzja

Mimo wymienionych zastrzeżeń dotyczących nienależycie starannego opracowania wizualnej strony planszowej gry edukacyjnej *EXODUS* muszę przyznać, iż projekt ten posiada znamiona oryginalnego utworu plastycznego. Autorka w inteligentny, w pewnym sensie prowokacyjny sposób uruchamia wyobraźnię odbiorcy, co jest strategicznym zadaniem i marzeniem każdego artysty. Najcenniejsze w tej pracy jest stworzenie przez doktorantkę przestrzeni do refleksji na tematy społeczno-egzystencjalne. Utwór ten może skłaniać do głębszej, wielopłaszczyznowej analizy tematu a także do wyciągnięcia własnych na przyszłość wniosków, zajęcia stanowiska wobec dziejących się choćby dziś nieszczęść czy niegodziwości, do myślenia i reagowania na nie a przede wszystkim do nie pozostawiania obojętnym (Marian Turski - XI przykazanie).

Biorąc pod uwagę powyższe fakty uważam, że przedłożona rozprawa jest wartościowa. Dzieło mgr Aliny Potemskiej tj. projekt wraz z opisem, omówiony powyżej dorobek twórczy oraz dydaktyczno-organizacyjny spełniają wymogi przewodu doktorskiego. W związku z tym wnioskuję do Wysokiej Rady Dyscypliny Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie o nadanie jej stopnia doktora w dziedzinie sztuki, w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki.

