

dr hab. Grzegorz Bilinski, prof. ASP  
Akademia Sztuk Pięknych im. J.Matejki w Krakowie,  
Pracownia Archisfery, Wydział Interemediów  
Instytut Sztuk Progresywnych

Kraków 30 październik 2023 r

## Recenzja

opracowana w związku z postępowaniem w sprawie nadania stopnia doktora mgr Mateuszowi Kokotowi, wszczętym w dniu 09 grudnia 2020 r. w Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach w dziedzinie sztuki, w dyscyplinie artystycznej: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki.

Tytuł pracy: ***Remembering places***

***Wirtualne przestrzenie przedłużeń śmierci jako manifestacja prawdy ekstazy.***

przygotowana pod kierunkiem promotorskim prof.dr hab. Adama Romaniuka.

### 1. Podstawa opracowania recenzji:

- a. zlecenie opracowania recenzji, zgodnie z Uchwałą Rady Dyscypliny - Sztuki Plastyczne i Konserwacja Dzieł Sztuki Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach, z dn. 5 lipca 2023;
- b. praca doktorska pt. ***Remembering places. Wirtualne przestrzenie przedłużeń śmierci jako manifestacja prawdy ekstazy***, w postaci wydawniczej jednotomowej książki.
- c. Praca artystyczna w formie zapisu przestrzeni wirtualnych VR umieszczonym jako /animacja/ ścieżka, udostępnionych na nośniku USB.
- d. Ustawa o stopniach i tytule naukowym oraz stopniach i tytule w zakresie sztuki z dnia 20 lipca 2018 r. *Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce* (tekst jedn. Dz. U. z 2023, poz. 742)

### 2. Ocena formalna dysertacji.

Pan mgr sztuki Mateusz Kokot przedłożył do recenzji pisemną pracę doktorską pt.: ***Remembering places. Wirtualne przestrzenie przedłużeń śmierci jako manifestacja prawdy ekstazy***.

Jest to jednotomowe opracowanie, składające się z 303 stron w formacie A5, w formie książki, wydanej w technice druku offsetowego.

Rozprawa zawiera również pracę artystyczną wykonaną w technice VR, o tym samym tytule jaki został nadany pracy teoretycznej.

Rozprawa stanowi autonomiczny<sup>1</sup> wobec pracy artystycznej, esej który składa się z dziewięciu następujących rozdziałów:

I *Przedłużenie życia*, w którym autor mówi o cyfrowym, VR-owym życiu po życiu „na nowo”. Argumentując taki wybór narracji odwołuje się do pytania McLuhana<sup>2</sup> o istotę dotyku.

W II rozdziale pt. *Przedłużenie śmierci* autor zwraca uwagę na enigmatyczność tego stwierdzenia, na przestrzeń „pomiędzy życiem a śmiercią”, czyli wirtualność, jako fenomen estetyzacji śmierci w wersji „soft”, przyswajalnej, choć raczej odrażającej. Nie odnosi się do zagadnień wiary w to co po

<sup>1</sup> Autonomia eseju *Remembering places* polega na tym, że wprowadzając go do sztuki jest on ilustrowany obrazami z części artystycznej ale może istnieć jako niezależne dzieło literackie, natomiast praca artystyczna zyskuje i dopełnia się siłą jej wypowiedzi w ścisłej korelacji z pracą tekstową - esejem.

<sup>2</sup> strona 22 dysertacji. *Być może dotyk nie jest jedynie kontaktem z rzeczami przez skórę, ale prawdziwym życiem w umyśle? /McLuhan...przypis nr 17 w dysertacji/*

życiu, ale omawia konteksty i inspiracje związane ze sztuką obrazującą śmierć, czasem dosłownie, częściej metaforycznie, odnosząc się do wirtualności zarówno w sensie technologicznym ale też intencjonalnym czczenia obrazu śmierci /maska młodej samobójczynie znalezionej w Sekwanie<sup>3/</sup>. Wskazuje na zagadnienie śmierci jako zjawisko nieuniknione ale przez swoją ontologiczną tajemnicę atrakcyjne, co prowokuje budowanie mitów narracyjnych, w tym wizualnych.

W rozdziale III o tytule *Wirtualność i Nowi Romantycy* Mateusz Kokot przechodzi do opisu związków zagadnienia śmierci z odwiecznymi paradygmatami romantyzmu w sztuce, w tym w sztukach wizualnych, szczególnie w malarstwie, jako elementem wirtualizmu realnego /VR/, budując analogie do przedłożonej instalacji artystycznej zrealizowanej w technologii VR. Ponadto autor przywołuje różne poglądy filozoficzne dotyczące zasad związanych z obrazowaniem śmierci w nowych technologiach. W dalszej części doktorant zajmuje się takimi zagadnieniami jak: imersja, nowe płynne społeczeństwo, postrzeganie i wirtualność, iluzja rzeczywistości, symulakry i kopie, czy zjawisko *Second life*. Przywołuje w tekście stwierdzenia Baudrillarda<sup>4</sup>, konstatując, że; *to właśnie inne ja, wolne od pierwotnej tożsamości, staje się w równoległy sposób czymś nowym*<sup>5</sup>. Kontynuując główny cel dysertacji, zwraca uwagę na rolę odniesień do romantyzmu, a w konsekwencji do rozmyślań o śmierci /tanatopsja/ i idąc dalej do podróży „za śmiercią”, tanatoturystyki. Te podróże stają się w opracowaniu teoretycznym doktoratu podstawą do działań artystycznych z pogranicza sztuki. Warto tu przywołać zacytowany przez autora fragment wypowiedzi A.V. Seaton'a<sup>6</sup>, zwracającego uwagę na związki romantyzmu z tanatoturystyką. Wskazane zostały szczególnie 3 punkty z cytowanej wypowiedzi: *Podróże do miejsc i pomników upamiętniających zmarłych, podróże do miejsc niezwiązanych bezpośrednio ze zdarzeniem ale prezentujących materialne dowody lub je inscenizujące oraz podróże do miejsc inscenizacji lub symulacji śmierci*.

*Fikcja we wspaniałym blasku* - rozdział III/IV, to teoretyczny opis zagadnienia pustki i absolutu. W dywagacjach na te tematy pomaga odniesienie się autora do filmu Wernera Herzoga *Blaise*. Pojawia się też pojęcie prawdy i prawdy ekstatycznej, subiektywnej, docierającej niejako do granic postrzegania naszej rzeczywistości.

*Pejzaż i czas*, to rozdział V, następnie *Tam* - rozdział VI, *Ciało bez głowy* - omawiane w rozdziale VII, *Za tęczowym mostem* to tytuł następnego VIII rozdziału książki. Ostatni rozdział o tytule *Wyspy*, zamyka doktorski esej i jest ilustrowaną, poetycką opowieścią opisującą pracę artystyczną wykonaną w technologii VR.

Całość opracowania jest przygotowana w formie pięknie wydanej, profesjonalnie złożonej osobiście przez doktoranta książki, ze wszystkimi wymogami dla wydawnictw zarówno naukowo - badawczych, jak i artystycznych. Książka o objętości 303 stron, oprawiona jest w białe płótno z wytłokiem kształtu światła przebijającego się przez cienie koron cementarnych tui, obrazu wirtualnego cementarza umieszczonego w pracy artystycznej. Książka uzupełniona jest o wklejki - ilustracje ze świata VR będącego doktorską pracą artystyczną.

Na 303 stronach dysertacji autor umieścił wiele kolorowych ilustracji, z których część komentuje poruszone zagadnienia oraz w rozdziale *Wyspy*<sup>7</sup>, obrazy z samej pracy artystycznej, będącej częścią całości opracowania doktorskiego. Ilustracjom towarzyszą opisy, odnoszące się do nazw wysp wykreowanych w VR lub bezpośrednio do imion i historii zwierząt, bohaterów pracy artystycznej.

<sup>3</sup> rozdział pt. *Czciociele obrazu*, str.73 dysertacji

<sup>4</sup> str. 83/84 dysertacji

<sup>5</sup> str. 84 dysertacji

<sup>6</sup> str. 87-89 dysertacji

<sup>7</sup> od str. 179

Bibliografia została umieszczona w na końcu książki doktorskiej, na stronach od 286 do 290, w 39 pozycjach. Na stronach od 290 do 297 znajduje się netografia w 70 pozycjach odniesień - linków. Następnie na stronach od 297 do 299 w 21 pozycjach filmografia. Wykaz ilustracji składający się z 43 pozycji autor umieścił na końcu zestawów źródłowych, na stronach od 299 dno 303. Wszystkie zestawienia w tym netograficzne opisane są z uwzględnieniem terminu dostępności, co jest zrobione zgodnie z wymogami dla opracowań badawczych/naukowych w tym zakresie. Autor wykazał się dobrą znajomością tematyki będącej przedmiotem dysertacji. Wiedza ta posiada solidny fundament w przytoczonych odniesieniach, cytatach, oraz przeprowadzonych badaniach.

### 3. Ocena formalna doktorskiej pracy artystycznej.

Drugą część pracy doktorskiej stanowi praca VR o tym samym tytule jaki został nadany pracy teoretycznej. Jest to będąca swoistą grą wędrówka po wykreowanym krajobrazie z obrazów przestrzennych ciał martwych zwierząt, za pomocą których autor zbudował wirtualny cmentarz o mocno symbolicznych konotacjach. Praca ta jest spójną audialno-wizualną przestrzenią opartą o schemat wysp, lokacji w przestrzeniach wirtualnych.

Zasadniczo obie części, zarówno w postaci pracy pisemnej - eseju jak i pracy artystycznej są ze sobą ściśle powiązane. Aby zrozumieć i przeżyć całość warto zapoznać się z każdą z części. Wtedy praca zyskuje swój głęboki wyraz i osadza się w jasno skreślonych ideach artystycznych i filozoficznych. Jest też możliwe zapoznanie się tylko z jedną z części pracy doktorskiej - ze składową teoretyczną lub artystyczną instalacją VR, gdyż każda ma swoją autonomię. Nadal stanowią one niezależnie bardzo ciekawe lektury intelektualne ale też wizualne i sensoryczne, jak to jest w przypadku VR *Wyspy*. Wyspy są trzy:

*Zatoka anonimowej głowy*, gdzie pojawia się element formalnego związku martwych oczu zwierzęcia, jako obrazu duszy i metaforycznych powiązań z człowiekiem, przytaczane na początku książki, we wstępie;

*Grób Lucjana*, krajobraz - opowieść o zmarłym samotnie kocie;

*Wyspa Diany*, krajobraz martwego ciała suki pokrytego nowotworami. Wyspa nawiązująca formalnie do *Wyspy Umarłych* Arnolda Bocklina.

Reasumując, stwierdzam, że przedłożona praca zarówno w warstwie pracy teoretycznej jak i pracy artystycznej, spełnia warunki formalne jakie polskie ustawodawstwo narzuca naukowym opracowaniom doktorskim w zakresie sztuk wizualnych/Plastycznych.

### 4. Analiza pracy doktorskiej oraz ocena merytoryczna pracy.

#### Praca pisemna.

W przedmowie teoretycznej pracy doktorskiej autor stawia taki cel:

*Esej ten stanowi przede wszystkim odzwierciedlenie procesu twórczego, który wynika z ciekawości i zewnętrznych historii. Jednym z kluczowych fenomenów opisanych w pracy doktorskiej jest dążenie do nieśmiertelności i to, jak zmienia się postrzeganie śmierci w cyfrowym świecie internetu i nowych technologii.*<sup>8</sup>

Nie mam wątpliwości, że zapis ustawowy<sup>9</sup> dotyczący oryginalności rozwiązania problemu naukowego/badawczego/artystycznego został spełniony. Podjęcie tematu śmierci, cmentarza, zwierząt i ciała zwierząt jako materii kształtującej pejzaż, zagadnienie skali i percepcji w tym kontekście, doświadczenia wirtualności oraz odwołania do wzorców doświadczenia wizualnego śmierci w postaci cyfrowych wysp cmentarnych, jest w podejściu zaproponowanej badawczo-artystycznej pracy doktorskiej oryginalną propozycją. Tym bardziej, że całość realizowana jest

<sup>8</sup> str. 9 dysertacji

<sup>9</sup> Ustawa z dnia 14 marca 2003 r. o stopniach naukowych i tytule naukowym wraz z późniejszymi modyfikacjami....

jako doświadczenie we współczesnych technologiach konotacji wirtualnej w VR Googla. Dodatkowym elementem doktorskiej wypowiedzi Mateusza Kokota jest zagadnienie analizy współczesnej wyobraźni związanej z przedłużaniem życia przez pamięć zawartą w technologiach w kontekście zagadnienia *kapitalistycznego zawłaszczania*<sup>10</sup>, jak pisze w *Przedmowie* autor i związane z tym niebezpieczeństwa utraty szczerości intencjonalnej tego typu działań, jak np. korporacyjnie sterowane cmentarze wirtualne.

Problem recenzenta polega jednak na tym, że praca doktorska autorstwa artysty mgr Mateusza Kokota, w swojej części teoretycznej jest esejem, więc trudno ją poddać analizie naukowej. Z drugiej strony jest ciekawą subiektywną opowieścią z przypisami, odnośnikami, napisaną czasami z poetycką ekspresją, z narracją zbudowaną na bazie odwołań do istotnych dokonań w zakresie sztuki mediów współczesnych i nowych technologii, szczególnie tych związanych z przestrzeniami wirtualnymi.

Autor, także poprzez liczne odniesienia do romantyzmu i romantycznej mentalności, kształtuje swoją wypowiedź teoretyczną jak i praktyczną w sposób poetycki, zostawiając poruszonej afektywności odbiorcy całą sferę tajemniczości, systemu znaków, metafor. Zaprasza czytelnika w podróż ciekawą ale po drodze wyboistej i niepewnej. Głównie dlatego, że opis rzeczywistości w subiektywnym spojrzeniu jest utożsamiany z rzeczywistością. Takie skomplikowanie pojmowania świata uczy nas dużego dystansu do widzialnej wokół realności. Można więc stwierdzić bez jakichkolwiek wątpliwości, że praca teoretyczna, pisemna należy bardziej do sfery artystycznej wypowiedzi, niż naukowej dysertacji. Jest to bardzo ważne, gdyż tym samym autor zwraca uwagę na język sztuki we współczesnym świecie. Łączy on w sobie różne formy ekspresji artystycznej, hybrydując je i nadając w tym konkretnym przypadku kodyfikację bliższą wizualnej. Obie części są niejako synergicznie połączone i stanowią spójną całość. Stanowią rodzaj poezji, gdzie obraz uzupełnia słowo i na odwrót.

Anna Piwkowska w wywiadzie dot. określenia kto dla niej jest poetą i co to jest poezja pisze: *Poezja jest oczywiście tajemnicą i jak każdą tajemnicę próbujemy ją zgłębić. To rodzaj żywiołowej mowy, transu i modlitwy jednocześnie. To także język, który, jak mówił Josif Brodski, „wie lepiej”. Mnie osobiście przekonuje ten pomysł, że poeta jest tylko medium, które wsłuchuje się w ten przekaz języka, nie wiedząc dokąd go zaprowadzi pierwszy wers wiersza, natrętne słowo, fraza, która nie chce się od człowieka odczepić. Ale całe to szaleństwo musi być pod kontrolą intelektu.*<sup>11</sup>

W eseju doktorskim pt. *Remembering places. Wirtualne przestrzenie przedłużeń śmierci jako manifestacja prawdy ekstatycznej*.<sup>12</sup> autor prezentuje podobny rodzaj podejścia do doświadczenia artystycznego otwartego, swoistej budowy drogi dojrzewania bez wyraźnie postawionego celu ale z zakreślonym jej przebiegiem.

Powstała praca jest wielowątkowa. Posiada interesującą narrację, poszerzoną o dogłębnie i sprawnie przeprowadzone badania. Zarys proponowanej narracji można odczytać śledząc same tytuły rozdziałów. Jest to jednak tekst, który trzeba czytać wielokrotnie, gdyż za każdym razem odsłania nowe opowieści, nowe wiadomości i uruchamia nowe spojrzenia i wyobrażenia. Ostatecznie autor porusza zagadnienia przemijania w społeczeństwach, które niosą na sztafardach osiągnąć wieczną młodość, aktywność, niemal /ideowe/ zwycięstwo nad czasem.

Cyfrowość wprowadziła do powszechnego obiegu inne niż tradycyjne, pojmowanie zagadnienia śmierci oraz pamięci związanej z fizycznym przemijaniem. Otworzyła ona nowe spojrzenie i nowe możliwości zapisu pamięci nie tylko o człowieku ale też o związanych z nim zwierzętach, czy nawet przedmiotach. Autor snuje swoje dywagacje wokół fenomenu jakim jest kontakt z pamięcią, czasami wirtualnie ucieleśnianą. Wszystko jest fikcją, fikcja jest wszystkim.

<sup>10</sup> str. 9 dysertacji

<sup>11</sup> <https://kwartalnikwyspa.pl/wieloglos-czym-jest-poezja-i-kto-jest-poeta/>, artykuł pt. *Wielogłos: Czym jest poezja i kto jest poetą?*

<sup>12</sup> Encyklopedia PWN: ekstatyczne stany [gr. éxtasis 'oddalenie z miejsca', 'bycie poza sobą'], psychol. różnicowana pod względem intensywności, treści i czasu trwania grupa stanów psychicznych człowieka, charakteryzująca się poszerzeniem granic percepcji, transcendowaniem ograniczeń oraz poczuciem zjednoczenia z siłą i doskonałością.

Na stronie 142 doktorant pisze:

*Zwierzęcy cmentarz jest przesunięciem granic znaku, rozszerzeniem semantycznego systemu. Można długo dyskutować, czy zwierzęcy cmentarz, czy cmentarz w ogóle jest dzisiaj utopią, czy nie, wszakże jest przestrzenią realną, natomiast może znajdować się w przestrzeni nierealnej - wirtualnej, która tak naprawdę jest tej realności kolejnym przedłużeniem, a często nie tyle przedłużeniem, co jej kopią.*

Zaprezentowany esej trudno ocenić „na zimno” gdyż przebieg rozważań podejmuje wiele wątków w kontekście cyfrowego życia wobec życia „po” w wersji realnej. Tekst ten wyrażony na 303 stronach jest całością spójną wraz z zamieszczonymi obrazami z pracy artystycznej. Można powiedzieć, że praca doktorska pana mgr Mateusza Kokota to wizualno-literacki esej o pamięci o zwierzętach i ich istnieniu w pamięci śmierci.

Philippe Aries w swojej ikonicznej książce pt *Człowiek i śmierć*, w księdze I pt. *Czas leżących posągów nagrobnych*, zaczyna od słów *Umrzemy wszyscy*.<sup>13</sup> Poniekąd w tej samej konwencji rozpoczyna swej dywagacje doktorant. Zwraca jednak uwagę na nasze powolne umieranie poprzez śmierć bliskich, osób i w konsekwencji zwierząt, z którymi też łączyły nas głębokie uczuciowe więzy i pamięć o ich istnieniu. To staje się głównym motywem rozważań zarówno w eseju jak i pracy artystycznej doktoranta.

W XXI wieku, ludzkość szczególnie pogłębiła zainteresowanie losem zwierząt ujmowanym z punktu widzenia ich podmiotowości i historii współistnienia z ludźmi. Tymi bezimiennymi / ekologia/, które umierają stojąc i stają się po śmierci ziemią ale też z tymi imiennymi, naszymi towarzyszami życia rodzinnego, czy samotniczego. One posiadają imiona, więc uznano, że muszą mieć swoją pamięć „po”. To też jest jednym z wątków opisanych w przedłożonej książce doktorskiej. Uświadamianie sobie istnienia „braci mniejszych”, jak je nazywał św. Franciszek, jako nazwanych imieniem w konsekwencji prowokuje ich zakotwiczenie w naszej pamięci. Przystają być „biedakami świata”, stając się imiennymi uczestnikami życia, a także śmierci jako nieodłącznej konsekwencji życia. Artystyczne zabiegi są tu jednoznacznie z tym związane, bowiem wirtualna rzeczywistość ułatwia tego rodzaju myślenie i działanie, co autor udowadnia swoją pracą.

Śmierć zwierzęcia ma inny charakter w pamięci bliskiego niż śmierć człowieka. Ludzką śmierć bowiem przyjmujemy w sposób naturalny jako skutek upływu czasu. Natomiast śmierć zwierzęcia, bliskiego nam, będącej niejako częścią immanentną naszej osobowości, buduje zupełnie inny związek niż ten z drugim człowiekiem. Naszemu kotu czy psu „zawieramy”<sup>14</sup> i współodczuwamy bardziej niż z drugim człowiekiem. Oczy psa, jego wierność i intuicyjne, emocjonalne porozumienie z jego „właścicielem”! jest dla nas wartością pozaczasową. Niejako współistniejemy razem i od siebie bezdyskusyjnie zależymy.

Autor w różnych odsłonach pokazuje zjawisko śmierci jako element fenomenu pamięci. Z jednej strony śmierć jako oczywisty naturalny bieg rzeczy. Nie chodzi tu jednak o samą śmierć de facto. Chodzi raczej o pamięć śmierci i sposoby współczesne jej zapamiętania. Takim przykładem jest rozdział pt. *Miasta śmierci*, opisujący ...*cmentarz jako miasto wewnątrz miasta*. Autor, przytaczając społeczne zależności przestrzeni cmentarnych, zwraca uwagę na istotę tego miejsca jako przestrzeni zdefiniowanej jako znak i metafora równocześnie, zlokalizowana w konkretnym miejscu, sparametryzowaną lokalizacją geodezyjną lub matematyczną, a algorytmiczną w przypadku cmentarzy wirtualnych.

*Remembering places*. Pamiętane miejsca. Tytuł mówi nam o dwóch najważniejszych elementach związanych ze śmiercią. Pamięcią żywych. Ta pamięć byłaby nic nie warta, gdyby nie miejsce. Naszych bliskich pamiętamy przez miejsca. Bez nich pamięć staje się bezosobowa z jednej strony, zaś z drugiej to ona właśnie buduje miejsca wyrafinowane, tworzy naszej pamięci jako

<sup>13</sup> *Człowiek i śmierć*, Philippe Aries, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1992, ISBN 83-06-02240-8

<sup>14</sup> Słowo wypowiedziane przez byłą właścicielkę psa, który właśnie został uśpiony z powodu choroby rakowej.

związków szczególnych, czasami wyobrażonych a czasem prawdziwych. O takiej pamięci, o takich miejscach mówi nam praca doktorska pana mgr Mateusza Kokota. Nie jest to jednak propozycja bezkrytyczna wobec przytaczanych wirtualnych działań.

Encyklopedia PWN o pamięci mówi:

**pamięć**, *biol.* zdolność zwierząt i człowieka do przechowywania w sieciach komórek nerwowych ośrodków mózgu informacji i wykorzystywania ich do aktualnych i planowanych działań.<sup>15</sup>

Dla Mateusza Kokota istotna jest ta pamięć również w sensie biologicznym. Pamięć biologiczna człowieka ale też pamięć biologiczna zwierząt. Wszyscy jesteśmy zapisani w genetycznej pamięci podmiotowo<sup>16</sup>. Niestety człowiek o tej pamięci zaczyna sobie dopiero teraz przypominać, przywracając zwierzętom, również tym bezimiennym, należne im miejsce w naszej zbiorowej pamięci.

Druga część tytułu pracy doktorskiej to pojęcie miejsca. Encyklopedia definiuje miejsca jako:

1. «przestrzeń, którą można czymś zająć lub zapełnić»
2. «określony fragment ciała»
3. «część jakiejś przestrzeni, na której ktoś przebywa, coś się znajduje lub odbywa; też: pomieszczenie służące określonym celom»
4. «wycinek przestrzeni przeznaczony dla jednej osoby»

W propozycji pana Mateusza Kokota miejsce jest wyjątkowo spójne z definicją miejsca przywołanym z encyklopedii. Doktorant proponuje bardzo ciekawą interpretację ciała zwierzęcego i jego martwych części w kontekście miejsca jako fragmentu ciała, natomiast przestrzeni rozległej jako krajobrazu i wysp.

Opowieść o pamięci i miejscach związanych ze śmiercią realizowana jest przez kreatywną interpretację artystyczną, wspartą wielkim współczuciem i rozumieniem konieczności powstawania związków afektywnych, w tym ekstatycznych w sensie refleksji filozoficznej. Mateusz Kokot odwołuje się do zagadki fenomenu. Narracja ta toczy się w historycznym eseju ale stanowi również opowieść o wielkiej wrażliwości artysty, o jego doświadczeniu śmierci zwierząt, o konieczności powołania imienia jako zasadniczego elementu pamięci upodmiotowienia tych, którzy bezgłośnie trwają przy naszym życiu i naszym umieraniu.

Struktura Eseju doktorskiego zbudowana jest w oparciu o narrację prowadzoną przez treści zawarte w ciągu tematycznie ułożonych rozdziałów.

W rozdziale *Przedłużenie życia* pamięć pozostaje pewną tęsknotą za straconym czasem, za postacią bliską nam. Dominujący jest tytuł pierwszej części: *Żywy na nowo*, przywołujący mit o naturalnym, wyidealizowanym, nowym życiu w pamięci bliskich. W podrozdziałach doktorant opowiada o wirtualnym drugim życiu zmarłej dziewczynki i jej matki, która wprawdzie żyjąca, przechodzi niejako do wirtualnego pokoju bycia z jednak wirtualną ale behawioralną związaną wyimaginowanym dialogiem jej córką o imieniu Na-Yeon. Wszystko pod tytułem *Meeting You*. Zjawisko zgłębienia w wirtualności bólu rozstania jakże łatwo przyswajalne przez osoby, które utraciły kogoś bardzo bliskiego, podważa niejako tożsamość zmarłej. Pokazuje również dwoisty charakter wirtualnych tanatokorporacji. Jako swoisty wehikuł czasu i wyobraźni VR ujawnia skomplikowanie percepcyjne i społeczne odbioru takich propozycji, ale też odśladania psychologicznie tożsamościowe zagadnienia binarnej reakcji na pamięć śmierci. Autor widzi i opisuje niebezpieczeństwa wymiaru korporacyjnego zjawiska tanatokorporacji i komercyjne niebezpieczeństwa tego tworu.

Innym ważnym zagadnieniem, jakie podnosi doktorant w dyskusji to zadane przez McLuhana pytanie, które cytuję za doktorantem /str 22 dysertacji/: *Być może dotyk nie jest jedynie kontaktem z rzeczami przez skórę, ale prawdziwym życiem w umyśle.*

<sup>15</sup> za <https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/pamiec;3953682.html>; dn. 1.10.2023r

<sup>16</sup> można tu przywołać ruch franciszkański. Św Franciszek i jego stosunek do „braci mniejszych”, do zwierząt jest podmiotowy.

W przypadku śmierci przeniesienie doświadczenia do sfery umysłu, niejako „odmaterializowanie” jego sensorycznego atrybutu, wydaje się jednym z ważnych składowych w rozważaniach doktoranta, co się ujawnia w dalszej narracji nawigowanej poprzez kolejne tytuły rozdziałów.

*Żywy na nowo, Miejsce ciała* - cmentarz

*Miejsce pamięci* - Real/VR

*Percepcja pamięci* - sztuka/romantyzm

W tej wyliczance przyjętych przez pana Mateusza Kokota tytułów rozdziałów, budujących narrację jego opowieści, przyszedł czas na podkreślenie odwołania do romantycznego mitu. Chodzi tu nie tyle o filozoficzne głębie, ile o swoistą tajemniczą scenografię enigmatyczności, śmierci i ezoteryki, związanej z ową śmiercią.<sup>17</sup>

**Podsumowując, można stwierdzić, że pejzaż i czas stał się podstawą konstrukcji i struktury pracy artystycznej.**

Śmiało można stwierdzić, że doktorski esej wymyka się prostej kwalifikacji pracy teoretycznej, zyskując wartość artystyczną, zarówno w treści jak i literacko - wizualnej formie wypowiedzi przyjętej przez doktoranta. Dotyczy to wszystkich elementów, również czysto estetycznych i sensorycznych w odbiorze przedłożonej książki. Sensoryczność odnaleźć można w bieli i szorstkości tkaniny, z której zrobiona jest okładka pokazująca cień cmentarnego światła, jak i w gładkości wytloku samego kształtu światła nieba.

Zaprezentowana książka jako spójne dzieło literacko - wizualne oceniam bardzo wysoko. Elementem, co do którego mam wątpliwości, jest dwujęzyczny tytuł. Nie jest zrozumiałe jakie znaczenie formalne lub merytoryczne ma dla pracy zastosowany angielsko - polski konglomerat słów. Nie znalazłem w tekście pracy takiego wyjaśnienia.

### **Analiza i ocena pracy artystycznej.**

Doktorant wprowadza w treści pracę artystyczną pt. *Remembering places* w następującymi słowami:

*Remembering Places jako gra symulacyjna doświadczana przy użyciu systemu HMD (Head Mounted Device), zwanym potocznie goglami VR, ma pełnić rolę demonstracji koncepcji, o której piszę w eseju. Trzy mapy, które można zwiedzać w wirtualnej rzeczywistości, powstały przy użyciu trójwymiarowych skanów 2d prawdziwych ciał martwych zwierząt.....<sup>18</sup>*

*Remembering places” przenoszą prawdę o martwym ciele na wyższy poziom. Wyspy, głębinowe krajobrazy, chropowate kolumny zatopione w jeziorze są wspaniałą fikcją dla samego faktu bycia „resztką po życiu”.*<sup>19</sup>

Motywuując fikcję jako główną materię swej pracy artystycznej autor na stronie 103 stwierdza, że *...Fikcja służy martwemu ciału w jego powrocie do sfery uwagi, urzeczywistniając je w formie ekstatycznego obrazu.*

Jest to jego zdaniem niemal niezbędne zdarzenie wobec odrzucenia prawdziwego martwego ciała, by mogło ono „wrócić” do dyskursu o jego przedmiotowości. Istotą tego zabiegu jest trwanie wirtualnego ciała, które w takiej formie, w zasadzie staje się wieczne. Przyjmuje formułę maski, skalowalnej i identyfikowalnej z nieistniejącym już oryginałem jako obraz jego ostatniej chwili, obraz przejścia na drugą stronę życia. Ostatnie chwile tak właśnie zarejestrowane, definiują tę konotację wizualną jako idealistyczną.

<sup>17</sup> tu przytoczyć d rektora agh

<sup>18</sup> str. 11 dysertacji - eseju *Remember Place*

<sup>19</sup> str. 102 dysertacji

Ważna dla artysty jest próba budowania związku wędrowca po tych krajobrazach z ofiarą. Zbudowanie związku ze zwierzęcymi ofiarami śmierci, z siłą oddziaływania ich ciał poprzez zmianę skali dokonanej wirtualności, inną metaforykę, którą przez tę zmianę jest kreowana i ostatecznie budowanie zdarzenia wędrowania jako mistycznego związku ciał zwierzęcych z wędrowcem. Na stronie 87 dysertacji doktorant cytuje:

... *Zwiedzanie miejsc tragedii może wzbudzić poczucie mistycyzmu, zwłaszcza jeśli istnieje związek pomiędzy zwiedzającym a ofiarą.*<sup>20</sup>

Tę próbę budowy krajobrazu i wędrówki w oparciu o wyżej przytoczoną przesłankę można zdecydowanie odczuć w wizarowej narracji zaproponowanej przez doktoranta. To osobisty związek autora ze zwierzętami, które spotkał na swojej drodze w różnych formułach: życia i śmierci, istnienia i powolnego zanikania ich ciał, i którym nadał /lub poznał/ imiona.<sup>21</sup>

Metafora tak zbudowana została na bazie przebudowy struktur przestrzennych wywołanych współczesnym kodowaniem „meta”. Pojawiają się tu zagadnienia wytworzone przez źródła hybrydyczne, wykreowane przez wirtualno-realne kodowanie opisu przestrzeni. Nowe podejście do definiowania formalnego i metaforycznego przestrzeni w wizarze definiuje zdarzenie, jako zasadniczy opis przestrzeni. Opis geometryczny form jest dopiero jego wynikiem.

Mateusz Kokot zanurza nas właśnie w takiej strukturze. Nagrobek zwierzęcia, w wirtualnym świecie staje się projekcją pamięci jego ciała, uabstrakcyjnionym poprzez zmianę skali do wielkości krajobrazu, gdzie ciało stanowi tego krajobrazu fizjografię. Buduje krajobrazy w wirtualnej wędrówce po wyspach. Krajobraz zaczyna się od detalu. Ważnego, gdyż jest metaforą zagładania do wnętrza. Autor przytacza obraz dwojga oczu spotykających się w ciemności, wzroku człowieka i zbliżenia oczu martwego wieloryba<sup>22</sup>. Ludzki wzrok reprezentuje poeta! Nie zwykły obywatel, człowiek, gdyż tylko poeta /artysta/ jest w stanie zajrzeć do głębi duszy, istoty istnienia w śmierci. To spotkanie spojrzeń ujawnia się równo na początku rozważań teoretycznych /wzrok martwego wieloryba/ jak i na pierwszej wyspie zwanej *Zatoką anonimowej krowy*. Brak imienia zwierzęcia „nieosobistego” zderza autor z ciałem martwego wieloryba, również jak wspomniana krowa, bezimiennego. Zupełnie inaczej niż w przypadku pozostałych wysp „osobistych” i imiennych. Martwego kota o imieniu *Lucjan* i *Diany*, sukii, której życia pozbawiła nowotworowa choroba. Te wyspy pozostają jednostkowe, nie współdzielą swoich przestrzeni. Istotnym, ciekawym elementem narracji są tu właśnie uprzedmiotowienia, poprzez „pochodzenia”. Krowa i wieloryb reprezentują masę zwierzęcą, bezimienną i uprzedmiotowioną poprzez konsumpcyjną hodowlę lub dziką naturę, funkcjonalność przydatność ich ciał, często nie dającą szans na przeżycie. Innego rodzaju uprzedmiotowieniem ciał są pozostałe dwie wyspy, będące narracją osobistą. To kot imieniem *Lucjan*, zagubiony gdzieś na łące, może zaatakowany, gdyż oddalił się nazbyt od swojego domu zostawia swoje ciało i odchodzi, nie umiera, nie zdycha ale odchodzi. Podobnie z suką *Dianą*. Te zwierzęta otrzymują pewne cechy ludzkiej indywidualności w swojej historii śmierci, nawet jeśli są porzucone jak bezdomny na dworcu, gdzieś w krajobrazie. Analizując dzieło Mateusza Kokota warto zwrócić uwagę na użyte zabiegi formalne. Kilka z nich postaram się przeanalizować poniżej.

Wyspa - to klasyczny element lokacyjny w wirtualnym świecie. O ile realny świat ma wszechświat, kosmos, to wirtualność rozgrywa swoje zdarzenia na wyspach. Tak są zorganizowane między innymi wszelkie gry. Wyspy są osadzone w bezkresnej przestrzeni a jako jej ślady - identyfikatory, wyspy mogą ową przestrzeń zdefiniować. Z racji orientacyjnych potrzeb wędrowca, wyspy są dosłowne, zanurzone w bezkresnym oceanie. Tak jest też w tym przypadku, choć ów ocean ma swoje uzasadnienie w źródle ikonograficznym użytym przez autora jako trzecia *Wyspa Diany*, pokazującym *Wyspę umartwych* wg Bocklina. Ocean jest też meta - fizycznym łącznikiem, reprezentantem i obrazem wszechświata, który łączy „nasz” los. Wszak dusza na przykład wg Egipcjan dostaje się do wieczności będąc przewożona na łodzi. Autor poprzez wodę scala te meta - światy w jeden większy wirtualny, cmentarny meta - kosmos.

<sup>20</sup> str. 87 dysertacji, za *Titta Niemena, Motivation Factors in dark Tourism.....*

<sup>21</sup> Posiadanie imienia jest istotą istnienia. Imiona są naszą przepustką do wieczności, identyfikują nas podmiotowo, w przeciwieństwie do nazwisk, które określają naszą genezę, historię, rodowód lokalizując nas tam bardziej przedmiotowo.

<sup>22</sup> str. 14/15, kadr-cytata z filmu *Harmonię Werckmeistera...*



Krajobraz. Mateusz Kokot w swojej opowieści uciekł się do poszerzenia pojęcia przestrzeni poprzez wprowadzenie zdarzenia zwanego krajobrazem. Krajobraz odnosi się bardziej do zdarzeń, które można rejestrować w trakcie zwiedzania tej przestrzeni. Jest więc przestrzeń nieco przewrotnie elementem składowym „zdarzenia”. W zasadzie jej istnienie jest zdefiniowane przez owe zdarzenia. Są nimi na przykład przeskalowania, polegające na tym, że krajobraz zbudowany z ciała zwierzęcia staje się górą, drogą, doliną. Pojawia się zupełnie inna opowieść niż w skali rzeczywistej ciał tych zwierząt. Krajobraz ciała staje się sam w sobie narracją. Począwszy od gładkiego ciała krajobrazu wielorybiego ciała *Wyspy anonimowej głowy*, poprzez krajobraz raf koralowych *Wyspy Lucjana*, aż po tajemniczą i świetlistą - ciemną *Wyspę Diany*. Trzy krajobrazy, trzy narracje, trzy wyobrażone zdarzenia, trzy wizualne opisy w formie krajobrazów do wędrowki wirtualnej w technologii VR. W końcu trzy imiona.

Z krajobrazem łączy się Rozległość. Rozległość to czas. Aby poznać imiona, by poznać ciała wysp w końcu by kontemplować trzeba czasu. Potrzebne jest spotkanie ze skórą krajobrazowych kształtów, z jej zakamarkami i w końcu ze spojrzeniem by poznać i przemyśleć, by w końcu zrozumieć metafory i sens<sup>23</sup>. Rozległość jest niezbędna by pokonać przestrzeń, która w końcu rodzi się w głowie zwiedzającego.

Dźwięk. W rozważaniach przestrzennych dźwięk jest istotny. Tak też rozumie to doktorat używając dźwięku w sposób dręczący, głośny nie dający spokoju, natarczywy. Mam jedynie dostępną wersję filmu z VR, więc może odbiór uczestnictwa w VR jest nieco inny ale odnoszę wrażenie, że dźwięk jest, poprzez swoją nachalność nieco destrukcyjny dla poznawania przestrzeni krajobrazów.

Kolor i światło. Oba zjawiska budują klimat. Jest on przez autora instalacji bardzo jasno zdefiniowany. Z jednej strony kolor określony jest przez pochodzenie i charakter użytych ciał zwierząt. Wyspa anonimowej głowy to kolor szarozielonkawy ciała wieloryba i oceanicznego środowiska. Tajemniczy, bez jasnego nieba. Niebo jest raczej ponure, zachmurzone, nocne, księżycowe. Czerni w czerni. Tajemnicze poruszanie dramatycznej bezimiennej śmierci. Zupełnie inny nastrój buduje początkowo czerwone światło zachodzącego słońca /?/ *Wyspy Lucjana*. Pojawia się tam jednak nocny świat, jak gdyby monogenicznych elementów ciała zwierzęcia, wydobywanych nieco scenicznym, reflektorowym światłem z czysto niebieskiej nocnej ciemności. Niemal realistycznie ujawnia się *Wyspa Diany*, zanurzona w dniu i w bezkresnym oceanie. Jej tajemnica jest prawie ludzka. Cyprysowy cmentarz na wyspie Diany ujawnia dwa rodzaje światła. To zewnętrzne toczącego się słonecznego dnia i to wewnętrzne związane z elementami ogrodu - cmentarza, ukazujące się swoim fluorescencyjnym światłem roślin i motyli. Dość realistycznie ciemność zamyka się w koronach cyprysów.

Cała droga przez wyspy wydaje się być intencjonalną drogą ku człowiekowi. O ile na *Wyspie anonimowej głowy* nieco śliski i ciemny świat jest nam obcy, sztuczny nawet w teksturach wirtualny, o tyle *Wyspa Diany* ma już charakter bliski doświadczeniu człowieka i przez to bardziej przejmujący. Czy to świadoma metafora od zwierzęcia „obcego domowi” do tego, który z domem jest związany niemal istotowo, trudno stwierdzić ale oglądając materiały doktoranckie miałem takie niezaprzeczalne przekonanie.

Całość pracy artystycznej jest przejmująca. W moim najgłębszym przekonaniu autor osiągnął cel określony w na stronie 175 dysertacji, w opisie *Remembering place*.

*Ciało Lucjana, ciało Diany i to co zostało z anonimowej krowy, mimo, że wizualnie ukazuje śmierć z całym jej brudem, to nadrzędnym celem tej estetyzacji jest oswojenie śmierci doświadczeniem transcendencji. Inaczej. Zarówno w „nowy”, jak i „stary” sposób. Tworząc utopię. W myśl nowego starego romantyzmu; oddając ciało o pejzażowi. Przedmiot staje się podmiotem.*

Z uwag krytycznych, które rozbijają nieco to doświadczenie, zwracam uwagę na dźwięk, jego nachalność w nasileniu i powtarzalności, przy czym ta ostatnia może być wynikiem formuły w jakiej spreparowano dla recenzentów film z VR. Wprawdzie samej idei takiemu sposobowi użycia dźwięku trudno odmówić pewnych racji, jednak sposób w jaki oddziałuje jest dyskusyjny. Czasami mam również wrażenie zbyt powierzchownego potraktowania tekstur powierzchni wirtualnych materii. Technologiczne skomplikowanie kreacji VR tłumaczy te uproszczenia.

<sup>23</sup> fenomen pamięci pozwala nam interpretować zapamiętane gesty, przytulanie do sierści zwierzęcia, ciepło ciała itp.

Ponadto autor przedstawia ją jako koncepcję a nie dzieło ostateczne,<sup>24</sup> co może tłumaczyć pewne uproszczenia formalne. Pracę artystyczną oceniam bardzo dobrze, jako ciekawą i aktualnie brzmiącą propozycją artystycznej interpretacji doświadczenia, z ważnym głosem w dyskursie o pojmowaniu i doświadczaniu pamięci śmierci zwierząt /i nie tylko/ z uwzględnieniem nowych narzędzi wirtualnej wyobraźni. Odniesienie do VR jako przedłużenia rzeczywistości jest w tej dyskusji najciekawszym głosem. Ponadto powiązanie z romantyzmem tradycyjnym i współczesnym wątków postawionego problemu wzmacnia przekaz na poziomie poetyki. Forma artystyczna oczywiście zawsze pozostaje dyskusyjna ale na tym polega indywidualizm sztuki, co należy docenić zanurzając się w immersyjnych przestrzeniach Wysp *Remembering places*.

Powstałe dzieło jest wynikiem nieco eklektycznego zestawienia źródeł budowania obrazów w oparciu o wirtualny krajobraz w kontekście z własną historią i interpretacją doświadczenia związanego ze śmiercią zwierząt, z ich zanikającymi w przyrodzie ciałami. Nie bez znaczenia jest w percepcji tej pracy magia symboliki wizualnej oraz dźwiękowej. Zasadniczo każde działanie, każdy obraz jest budowaniem drogi do poznania i doświadczenia nieskończoności zjawiska śmierci zwierząt, co jest zawarte w metaforze krajobrazu, horyzontalnych linii i głębi przestrzeni. Z drugiej strony zbudowany świat ma cechy gry, czyli proponuje wizualnie pewien system uproszczeń funkcjonalnych narracyjnych, wizualnych i audialnych, skierowanych na prowadzenie po zaproponowanych krajobrazach. Nie można zapomnieć, że praca artystyczna, zgodnie z intencją jej autora, pełni rolę demonstracji koncepcji zawartych w części teoretycznej. Ta rola z pewnością została spełniona.

## Analiza dorobku artystycznego i pedagogicznego

Informacja dotycząca dorobku artysty, którą otrzymałem wraz z pracą doktorską, wskazuje, że doświadczenie artystyczne i pedagogiczne mgr Mateusza Kokota jest znaczące jak na ten etap życia twórczego i w pełni uzasadnia wybór tematu pracy doktorskiej, tej badawczej jak i artystycznej związanej z eksperymentalną animacją, - para-grą w świecie wirtualnych miejsc związanych z cmentarzami zwierząt .

## Konkluzja

Poruszany temat wirtualnych cmentarzy nie tylko zwierząt ale też pamięci w ogóle jest tematyką o progresywnym potencjale. Autor budując miejsca w VR, tak silnie połączone z naszą indywidualną pamięcią, wskazuje na inny rodzaj definicji miejsc z nią związanymi, nie tyle przywiązane do geolokalizacji, ile związane z miejscem w przestrzeni, którą jako współczesne społeczeństwo nomadyczne, mamy zawsze ze sobą. Problem ten nie jest banalny, gdyż coraz częściej mówimy o granicach przestrzennych możliwości pochówków tradycyjnych, chrześcijańskich<sup>25</sup>. W tej sytuacji warto przemyśleć alternatywne rozwiązania upamiętnienia zmarłych. Doktorant podejmuje więc nie tylko problem indywidualnie określonego zagadnienia. Siłą rzeczy wchodzi w dyskurs o społecznym, ważnym charakterze poruszanego zjawiska. To praca dojrzała artystycznie i intelektualnie, co w moim najgłębszym przekonaniu predestynuje ją do uzyskania miana pracy doktorskiej.

Po dokładnym zapoznaniu się z pracą doktorską jako spójnią teoretyczno - artystycznej wypowiedzi, stwierdzam, że przedstawiona dysertacja w postaci monografii autorstwa mgr art. Mateusza Kokota pt. *Remembering places. Wirtualne przestrzenie przedłużeń śmierci jako manifestacja prawdy ekstazy*, stanowi oryginalną pracę badawczo-artystyczną i **spełnia wymogi określone w art. 187 ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. *Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce* (tekst jedn. Dz. U. z 2023, poz. 742). Popieram wniosek o nadanie mgr Mateuszowi**

<sup>24</sup> skomplikowana technologia wymaga w zakresie VR działania zespołowego, tworzonego na bazie wyspecjalizowanych fachowców w poszczególnych zakresach kompetencyjnych.

<sup>25</sup> odwołuję się tu choćby do jednego z ostatnich artykułów poruszających tę problematykę link z 30.10.2023 roku, artykuł pt. *Jeśli nie cmentarz katolicki, to co? Alternatywne formy pochówków w Polsce oraz prawne i przestrzenne wyzwania:*

<https://www.gazetaprawna.pl/wiadomosci/kraj/artykuly/9334890,jesli-nie-cmentarz-katolicki-to-co-alternatywne-formy-pochowkow-w-po.html>

**Kokotowi stopnia doktora w dziedzinie sztuki, w dyscyplinie artystycznej: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki.**

Z poważaniem.

A handwritten signature in black ink, consisting of several stylized, overlapping loops and a long horizontal stroke extending to the right.