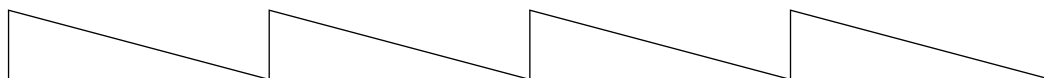


SŁAWOMIR MARZEC

# Natalii Kosakowskiej gry z puzzlami



Istnieje rozpowszechniony pogląd, że w naszym zadziwiającym świecie wszystko to, co istnieje, dąży do podtrzymania swojego istnienia. Do samoreprodukcji, samopotwierdzenia. Dzisiaj, zanurzeni w radykalnej ponowoczesnej zmienności, w coraz bardziej chaotycznej płynności, już wiemy, jak bardzo jest to niemożliwe i nierealne. Zastajemy gry, których reguł nikt nie pamięta lub nie chce pamiętać. A najczęściej – którym nikt już prawie nie jest w stanie sprostać. Gramy więc przelotnie w wiele różnych gier, w ich fragmenty, namiastki (wydarzenia), które nie mają zapewne celu i których nikt nie będzie chciał kontynuować. Niekiedy nawet nie wiadomo, jakie są ich zasady. W których nie ma żadnej wygranej. Podejmujemy więc własne gry, których reguły wydają się z kolei nie do utrzymania. A ostatecznie: udajemy, że gra nadal się toczy. A pozorujące przemyślane posunięcia nasze gesty i grymasy są coraz bardziej konwulsyjne i histeryczne, urealniane już tylko najprostszymi emocjami. Najczęściej hejtem.

Tradycja przekazuje nam wizję świata o stałych elementach, które powinniśmy zorganizować na nowo. Skonfigurować własną inwencją. Oczywiście, rezultat, czyli ostateczny obraz (o ile zasady zastosujemy prawidłowo), powinien być taki sam u wszystkich. Tworząc tym samym wspólną rzeczywistość, a przynajmniej jej substytut – wspólną aktualność. Sytuacja komplikuje się, gdy pojawiają się nowe elementy, które nie pasują do układanki. Można je pominąć, zmarginalizować albo szukać nowej całości. Coraz częściej napotykamy wszakże fenomeny, które nie chcą albo nie potrafią być częścią żadnej układanki. Gra w jednolity,

stały obraz świata zamienia się w niby-grę idiomów, puzzli, które są skazane na samowystarczalność. Na bezgłośną anonimowość, samotność albo przeciwnie – na desperackie domaganie się prawa osobności i wyjątkowości.

Idea gry zrobiła karierę w humanistyce (i w sztuce) połowy XX wieku, będąc próbą wyjścia z dwubiegunowego klinca: wierność schematom albo zupełna swawola. Szukano z dociekliwością lub z rewolucyjną gorliwością nowych reguł i nowych elementów gry. Jakikolwiek kompromis okazał się niemożliwy. W miejsce „ostatecznej gry”, kończącej się jednym obrazem świata, powstało i wciąż powstaje wiele gier. Ich zasady zamieniliśmy na samą nagą siłę sugestii – na performatywne oddziaływanie na potencjalnych innych graczy. Uwodzimy ich lub zniewalamy, aby tylko nam ulegli i aby zagrali w naszą aktualną grę. Aby potwierdzili i urealnili ją własnym zaangażowaniem czy choćby sprzeciwem. Być może przesadzam, ale zamieniliśmy tradycyjne gry w konfrontacje historii i podstępności. Licząc przy tym, że na ich końcu przecież musi być jakaś nagroda, jakaś wygrana. Większa niż przelotna dominacja. Skutkiem naszych dzisiejszych postgier czy pseudogier jest po prostu już tylko skuteczne wyeliminowanie innych grających i... miejsce w rankingu, miejsce w spółdzielni żeru etc.

Tegoroczna absolwentka ASP w Warszawie Natalia Kosakowska zaprezentowała jako aneks *environment* składający się z poukładanych/porozrzucanych na podłodze wielkich puzzli. Niektóre łączą się, „pasują”. Inne, odmiennej wielkości i grubości, tworzą własne miniukłady lub trwają osobno. Można było chodzić między nimi, jakby w ultralabiryncie, o którym nie wiadomo, gdzie ma wejście/wyjście, ale też nie wiadomo, co w nim właściwie istnieje – obiekty, przejścia, relacje? Tajemnica istnienia zredukowana została nie tyle nawet do zagadki czy problemu, ile do tzw. dysonansu poznawczego.

Odbioru nie ułatwiała także malatura na powierzchni puzzli. Nie były to fragmenty obrazu ani obrazów, lecz swobodne, szkicowe lawowania na pograniczu przypadku. Tworzyły zagęszczenia, pauzy i melanże wymykające się naszym pojęciom i narracjom. Ich delikatność i nieokreśloność wzmagane były gdzieś lśnieniem brokatu.

Natalia Kosakowska jest jak gdyby naturalnie dysponowana do wcielania w życie głównej tezy współczesności sformułowanej przez Baudelaire'a: sztuka jako odzyskiwanie dziecięcości, naszego pierwotnego niewinnego zdziwienia światem. Przez spontaniczność, wystawianie się na przypadek lub przez – jak to dzisiaj określamy – *misreading* lub *clinamen*. W tej realizacji artystka zderzyła bezpośrednio swoją naturalność z przedstawioną problematyką. Zderzyła zdziwienie z ponowoczesnym zagubieniem, zatrąta w wielowymiarowej złożoności. ✖