

Ocena dorobku artystycznego, naukowego oraz rozprawy doktorskiej

**mgr Pawła Baśnika**

sporządzona w związku z postępowaniem o nadanie stopnia doktora w dziedzinie sztuki,  
w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

Paweł Baśnik jest absolwentem wrocławskiej Akademii Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta. Od 2017 roku był słuchaczem studiów doktoranckich na macierzystej uczelni. Jego bogata działalność artystyczna była niejednokrotnie doceniana i nagradzana na konkursach oraz festiwalach sztuki. Kończąc studia magisterskie został uhonorowany Nagrodą Marszałka Województwa Pomorskiego za najlepszy dyplom 2017 roku oraz nagrodą w konkursie Promocje 2017 w Legnicy. W kolejnych latach otrzymał stypendium Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego oraz był dwukrotnie nagradzany w konkursie Bielska Jesień. W 2018 roku otrzymał Stypendium im. Grotowskiego oraz był nominowany do nagrody Młode Talenty. Rok 2019 przyniósł mu Grand Prix i Nagrodę Specjalną w konkursie Zakłócenia/Apoptoza, a 2020 Nagrodę Warto Gazety Wyborczej. Rok 2021 to Nagroda Emocje Radia Wrocław Kultura. Paweł Baśnik prezentuje swe prace na licznych wystawach zbiorowych. Do najciekawszych zaliczyć należy: 2018 *Przegląd Sztuki Survival-Kapitał*, Pałac Wallenbergów, Wrocław, *Nietota*, BWA Bydgoszcz, *Młodzi figuratywni*, BWA Sanok. 2019 to *Młode Polskie Malarstwo*, Muzeum Narodowe w Gdańsku, *Witamy w piekle*, Galeria Śmierć Frajerom, Warszawa. 2020 *Wiosna na osiedlu Bema*, Arsenał, Białystok, XIII Konkurs Gepperta, BWA Wrocław Główny, *Miłość*, Shefter Gallery, Kraków, *Pole Bitwy*, BWA Bielsko-Biała. 2021 *Z tej nocy będzie serce*, Muzeum Współczesne Wrocław. Z pokazów indywidualnych wymienić należy wystawę *Duchy Polskie*, Otwarta Pracownia, Kraków oraz *Emerging Lines* w ramach Berlin Gallery Weekend. Prace Baśnika znajdują się w kolekcji Dolnośląskiego Towarzystwa Zachęty Sztuk Pięknych, w Muzeum Narodowym w Gdańsku, Galerii Bielskiej BWA oraz w licznych

kolekcjach prywatnych. Paweł Baśnik jest współzałożycielem grupy artystycznej *Bezimienny*, której pokazy miały miejsce w Galerii Widna w Krakowie (*Znowu jedna z tych cholernych Bestii*), w Warszawie w Galerii Komputer (*Pokaż mi swoje towary*), w Rondzie Sztuki w Katowicach (*Łapy precz!, Martwi wszystkich narodów łączcie się!*). Drugi projekt artystyczny to *Kościół Nihilistów*, współtworzony z Justyną Baśnik Andrzejewską oraz Jędrzejem Sierpińskim. Paweł Baśnik intensywnie działa jako kurator i animator w środowisku artystycznym organizując liczne wystawy: np. *W 2019 konfliktem nuklearnym rozpocznie się apokalipsa* we wrocławskiej hali targowej, *Harry Potter i oxfordy diabelskie* w Muzeum Farmacji we Wrocławiu oraz *Wszystkie Przyszłości Świata*, plener w Pstrążu.

Praca doktorska ***Panaceum. Sztuka w obliczu nieśmiertelności*** jest analizą relacji wirtualnej rzeczywistości i ekspansywnej technologii w kontekście ludzkiego gatunku. Lęk przed śmiercią, próby jej przewycięzania, pokolenie hybryd i cyborgów generuje transhumanistyczne koncepcje. Paweł Baśnik doszukuje się analogii w tworzeniu *pozorów życia* w praktyce artystycznej, zgodnie z ideą, że istnieje bezpośredni związek pomiędzy twórczością i lękiem przed śmiercią. Ikonografia wanitatywna w połączeniu ze świadomością własnej śmiertelności generuje więc obrazy wynikające z chęci pozostawienia trwałego śladu. Analizując w dysertacji związki sztuki ze śmiercią, sięga po najstarsze przykłady wizerunków pośmiertnych, portrety z Fajum czy mumifikację ciał. Przytacza przykłady ze świata antycznego, chińskiej alchemii, epos o Królu Gilgameszu czyli najstarszej spisanej historii o poszukiwaniu nieśmiertelności, czy wreszcie o Świętym Graalu. Spektrum tematu analizuje na polu biologii przytaczając gatunek meduzy *Turritopsis Nutricula*, który jako jedyny znany gatunek zdolny jest do cofania swoich procesów starzenia się nieskończoną ilość razy. Procesy działają więc przeciwnie do całego świata ożywionego, to istota, która nie umrze sama z siebie. Kolejny przykład to odcięte szczytce homara, które mają zdolność odrastania. Fenomeny samoregeneracyjne stają się nadzieją na wieczne życie i mnożą witalistyczne koncepcje. Elektryczność utożsamiana z Animą, w kontakcie z ciałem, powodowała chwilową aktywację kończyn, czego odzwierciedleniem był *Frankenstein*. Potem technologie oparte na energii stały się podstawą rozwoju neurofizjologii i sztucznej inteligencji. Paweł Baśnik przytacza przykłady poszukiwania nieśmiertelności mówiąc o wynalezieniu telegrafu, będącego gruntem dla spirytyzmu i analogią z kontaktem ze światem zmarłych. Kolejnych inspiracji dostarcza mu mędrzec Hermes Trismegistos, symbol jedności sztuki, nauki i wiedzy tajemnej, który hołdował idei, podporządkowania natury za pomocą techniki. Wierzył w możliwość przewycięzania śmierci oraz przekształcenie materii w nieśmiertelnego ducha. Stał się bohaterem obrazu *Psychopomp* skomponowanego na bazie XVII wiecznej ryciny.

Przeskalowana postać, przetworzona w programie graficznym zyskała postać cyfrowy charakter. Nasuwa skojarzenia z rycinami A. Durera, np. *Melancholia*. Drobiazgowość, wielość detali oraz horror vacui, a może lęk przed śmiercią, jest tutaj istotnym elementem budującym kompozycję, napędzającym działanie. Płótno Baśnika o wymiarach 250 x 200 cm poddane zostało zabiegom malarskiego dystyktu, który stał się dla Autora swoistym alchemicznym warsztatem. Miesza werniksy, rozpuszczalniki, stosuje gorącą wodę, farby olejne naprzemian z akrylowymi co pozwala mu w sposób a-technologiczny stworzyć efekt zniszczenia postapokaliptycznego billboardu o niejasnej treści. Mnoży warstwy, by je ponownie odkrywać, zamalowywać, tworząc nieoczywiste przestrzenie. Odnosimy wrażenie, jakby czyste kolory dawno już wyblakły, zżółkły, a malatura pokryła się brudami, zmarszczkami niczym w starzejącej się skórze. Obraz dla Pawła Baśnika jest jak ciało, które starzeje się, kurczy i gnije. Materię malarską traktuje organicznie tworząc swoistą mistyfikację choroby, rozpadu, a wreszcie śmierci. Destrukt podkreśla tymczasowość nietrwałej materii. Różnorodne rozwiązania malarskie, klasyczne laserunki, miękkie plamy, rastry i filtry graficzne stają się oryginalnymi narzędziami do tworzenia obrazów figuratywnych, hybryd łączących fragmenty biologii i technologii. Obrazowi *Psychopomp* towarzyszy ekran umieszczony na podłodze, który zainspirowany był starą ryciną, obrazującą jedność słońca i księżyca. Grafika przekształcona została za pomocą sztucznej inteligencji Deep Dream Google, która generuje efekt psychodelicznego rozedrgania, łącząc hybrydowo organiczne i zwierzęce formy. Wszystko mieni się i pulsuje animalistycznymi formami ptasich ciał i kocich głów. Wzory, paternity emanują światłem i energią niczym porażone prądem ciało. Grafika *Hermetyzm* to halucynogeny, multikolorowy świat wizji kojarzący się z eksperymentami z grzybkami halucynogennymi czy innymi psychodelikami rozpuszczającymi ego. Mamy przed sobą pełną kompresację świata ożywionego, tworzącego jedność i harmonijny organizm. Tutaj nasuwa się skojarzenie z relacją Aldousa Huxleya opisaną w książce *Drzwi percepcji*, który eksperymentując z meskaliną tak opisywał swe wrażenia: „*W aktualnym przeżyciu doznawałem, bez przerwy, poczucia nieokreślonego trwania czy - mówiąc inaczej - nieustannej terażniejszości, na którą składała się jedna, ale podlegająca nieustannym przemianom apokalipsa*”.<sup>1</sup> Zatem trwanie czyli terażniejszość i śmierć jako ciągła apokalipsa tworzą tutaj to combo, panaceum, lek na wszystko, lek na śmierć.

Całość doktorskiej pracy malarskiej to 19 obrazów na płótnie w technice mieszanej oraz jeden tryptyk o zróżnicowanych formatach od 50 x 40 cm do 250 x 200 cm oraz 7

---

<sup>1</sup> Aldous Huxley, *Drzwi percepcji. Niebo piekło*. Wydawnictwo Przedświt, Warszawa 1991, s.14

grafik cyfrowych. W dziełach Pawła Baśnika antyk i mitologia spotyka się z futurologią i popkulturą. Ten cały koktail upstrzony jest ironią i patosem, by zobrazować tezę, że siłą napędową ludzkiej kultury i cywilizacji jest niezmiennie lęk przed śmiercią, a próby jej okiełznania są motorem tej syzyfowej pracy. To jak wołanie w pustkę, bieg po kręcącej się kuli, wieczny proces, którego na razie nikt nie ma mocy pohamować. Każde nowe życie od początku zbliża się do śmierci usiłując ten dystans czasowy wypełnić działaniem, generując pozorne panaceum jej oddalenia. Paweł Baśnik doszukuje się w swej koncepcji malarskiej analogi z dziełami Nicola Samori, który nawiązując do dzieł baroku, poddaje je aktom destrukcji. Francis Bacon jest drugim bliskim mu twórcą, który malując obrazy miesza farbę z kurzem i brudem.

Dalsze rozważania prowadzą Pawła Baśnika do takich autorów jak R. Braidotti i książki *Po człowieku* oraz Moniki Bakke *Bio-transfiguracje*, gdzie perspektywa postahumanistycznej śmierci to jedynie etap przejściowy, stawanie się niedostrzegalnym jedynie w materialnym wymiarze. Życie jawi się jako jednolity organizm, którą buduje nieokreślona biomasa będąca poza podziałami gatunkowymi. Dalszą kontynuacją tych teorii zdaje się być historia komórek nowotworowych HeLa, pobranych w latach 50 XX w, które rozmnażają się w nieskończoność, są rodzajem nowej formy życia. Wychodząc z organizmu ludzkiego stały się nieśmiertelne. Kolejnym wiecznym organizmem okazują się śluzorośle, coś pomiędzy grzybnią a zwierzęciem, forma bezosobowa i jako całość nieśmiertelna. Paweł Baśnik śledzi więc zjawiska nieśmiertelności mając nadzieję, że przyszłość ludzka leży w superkolektywiźmie połączonej z osobliwością technologiczną. Idąc za myślą R. Kurzweila *Nadchodzi Osobliwość*, wierzy, że ludzkość stoi na pograniczu największego ewolucyjnego przełomu, przejścia w fazę niebiologicznego życia pod postacią krzemu. Rewolucję techniczną łączy z ekspansją kosmiczną, która zdaje się być kolejnym marzeniem o nieśmiertelności i poszukiwaniu Edenu. Średniowieczne historie o lewitacji, biblijne zmartwychwstania, ujawniają się we współczesnej przestrzeni cyfrowej i kosmicznej oraz literaturze Philipa K. Dick'a, Stanisława Lema czy w powieściach Juliusza Verne'a. Istotnym akcentem teoretycznych rozważań Pawła Baśnika staje się prekursor transhumanizmu, twórca rosyjskiego kosmizmu, prawosławny XIX wieczny filozof, Nikołaj Fiodorow. Wierzył on w rolę człowieka zdolnego to przekształcania nieożywionego wszechświata w wieczny byt. Idee jakie mu towarzyszyły to nieśmiertelność, osiągnięte równości z Bogiem i kolonizacja kosmosu oraz niezgoda na kulturową akceptację śmierci przy jednoczesnej zgodzie na rodzenie kolejnych śmiertelnych pokoleń. Znaczący zdaje się tutaj cytat biokosmitów, brzmiący następująco: *martwi wszystkich narodów, łączcie się*, będący jednocześnie tytułem jednej z wystaw Pawła Baśnika w *Kościele Nihilistów*.

Chwyliwy, ironiczny, a zarazem niepokojący i dadaistyczny, doskonale odpowiada konwencji stosowanej przez Autora. Stylistyka cyfrowa połączona z ornamentami tatuażu plemiennego czyli tribali, blackmetalowe fonty są elementami obrazów oraz oprawy graficznej parareligijnej grupy artystycznej i galerii sztuki *Kościół Nihilistów*. Aura religijności, techno-mistyczny wizerunek kolektywu, generowanie symboli pozbawionych znaczeń, atmosfera pseudonaukowości i post-prawdy oraz krytyka religijnych fundamentalizmów stawia przed obiorcą projekt koncepcyjnie spójny, nieoczywisty i intrygujący. Idee *Kościła Nihilistów* rozpięte są pomiędzy dwoma skrajnymi koncepcjami. Pierwsza, optymistyczna, polegająca na wierze w rozkwit, pomnażanie i nieśmiertelność, druga, pesymistyczna - katastrofa klimatyczna i upadek. Fatalistyczne wizje, powaga i czarne myśli, spotykają się z humorem i dadaistyczną postawą. To niczym jak zabawa w Martwego Trupa zgodnie ze sloganem: *jedyne co pozostało, to zatańczyć nad własnym grobem*.

Powyższe doświadczenia doprowadzają więc Pawła Baśnika do komponowania wizualnych form neożycia, łączących formy ludzkie, abstrakcyjne wzory, zagęszczone symbole i fraktalne struktury. Wpisuje się tym samym w środowisko postinternetowych artystów, dla których futurologia jest głównym celem. Współczesny futurizm jawi się jako generacja abstrakcyjnych środowisk - krain, składających się z nieokreślonych bimorficznych form, komputerowo projektowanych obiektów przestrzennych, wzorów, tekstur i różnorodnych faktur. Post-internetowy formalizm jest inspiracją dla Pawła Baśnika, do tworzenia grafik w cyfrowej estetyce, czego przykładem jest cykl pięciu prac pt. *Rhizome*. Idąc za przytoczonymi w rozprawie słowami warszawskiego artysty Kamil<sup>2</sup>: „...z egzystencjalnej nicości i pustki, tylu artystów potrafi stworzyć niesamowite rzeczy. Cyfrowy świat oferuje szybkie spełnienie potrzeb, coraz większy dobrobyt, co powoduje poczucie pustki i bezsensu. A niektórzy potrafią to twórczo przetworzyć.”<sup>2</sup> Powstają więc prace w formie abstrakcyjnych, wieloplanowych krain, które swą estetyką w znakomity sposób kontynuują malarskie zmagania.

Drugi ciekawy koncept Baśnika to grupa *Bezimienny*, uformowana w tym samym trzyosobowym składzie co *Kościół Nihilistów*. Powstają obrazy bazujące wizualnie na stylistyce niezwykle popularnych w Polsce gier RPG *Gothic*. Pseudonim i nazwa grupy to główny bohater. Eksploracja gry polega na robieniu screenshot'ów i realistycznemu przeniesieniu obrazu na płótno uwzględniając wszelakie błędy graficzne. Kicz, prymitywizm gry, złamane formy i przestrzenie, kanciastość i niejasna perspektywa są

---

<sup>2</sup> P. Baśnik, *Panaceum. Sztuka w obliczu nieśmiertelności*, ASP Wrocław 2021

budulcem kompozycji, centralnie usytuowanych postaci w wymyślonym krajobrazie. Ideą projektu było spreparowanie wirtualnego artysty, tworzącego materialne dzieła, malarskie artefakty, portrety, z którym można się komunikować na instagramie i prowadzić dyskusje o malarstwie w konwencji rozgrywki. Z czasem anonimowość autorów została zarzucona, przez grupę, co postrzegam za błąd taktyczny i rodzaj kapitulacji. W epoce cyfrowej stymulacji życia, powszechnej generacji pozorów egzystencji poprzez tworzenie wirtualnych awatarów czy hologramów wiernie naśladowujących gesty i ruchy żywej postaci, koncepcja wymyślonego artysty, malarza gier RPG, był surrealistycznym konceptem. Można by powiedzieć, że archaiczna i nieco pierwotna profesja malarska, wkroczyła w świat sobie zupełnie obcy, nienaturalny. Dla *Bezimiennego*, plastikowe przedstawienia stały się inspiracją, nowym środowiskiem, pejzażem niepozbawionym sprzeczności i skrajnych emocji. Ten kontrast wygenerował intrygujący konceptualny projekt. Może zabrakło konsekwencji jaką praktykuje wspomniany przez Pawła Baśnika Sydney Myoo (Michał Ostrowicki), twórca *Academia Electronica*. To ośrodek akademicki działający na Uniwersytecie Jagiellońskim, istniejący w środowisku tzw. *Second Life*. To fantastyczna, baśniowa przestrzeń, w której odbywają się wykłady, seminaria, obrony prac naukowych i konferencje. Humanoidalne postacie, stwory zapełniają ten świat, za którymi kryją się żywi ludzie.

Maszyna upodabnia się do człowieka, komputer do mózgu, japoński robot Erica gra w pełnometrażowym filmie science fiction w reż. Tony Kaye, brytyjski android Ai-Da maluje obrazy, android Sophia otrzymuje prawa obywatelskie w Arabii Saudyjskiej, podróżuje po świecie udzielając wywiadów i będąc najbardziej rozpoznawalnym robotem na świecie, występuje w amerykańskim programie *The Tonight Show*. To wszystko staje się motorem do tworzenia kolejnych obrazów przez Pawła Baśnika, który upatruje przyszłość w cyborgach i robotach. Przykładem może być tutaj niewielki portret pt. *Sophia*, utrzymany w szarościach, tajemniczy wizerunek, spoglądający z ukosa, z elementami destruktu niczym stare malowidło ściennie. Niegdyś dziecięce marzenia, literackie fantazje, dzisiaj zdają się być niepojętą rzeczywistością i realną, bliską przyszłością. Japoński robotyk tworzy klon samego siebie, gdzie mózg jest jak komputer, a umysł, jak system operacyjny. Powstaje pełnoprawna istota, która w zgodzie z kulturą japońską, również może posiadać duszę, jako jeden z wielu elementów rzeczywistości. Dwumetrowy obraz pt. *Laikago* to czworonożne zwierze-robot. Protezy kończyn, sztuczne płuca czy zastawki serca, które niepełnosprawnych mogą przekształcić w sprawnych ludzi są inspiracją do przedstawień postaci cyborgów będących symbiozą biologii i technologii. Klasyczny warsztat w połączeniu z destruktem, podkreśla tymczasowość i ulotność materii. Obrazy o śmierci,

pozbawione są jednak symboliki wanitatywnej czy nekrologicznej. Ten surrealizm Pawła Baśnika, próbuje usytuować jedną z najstarszych ludzkich praktyk jakim jest malarstwo, w rzeczywistości stechnicyzowanej. Zabiegi szamańskie i alchemiczne eksperymenty, wysublimowane narzędzia i elementy, z których budowane są te zimne hybrydy, intrygują próbą redefinicji śmiertelności. Aktywność nie do końca logiczna, pozostająca niejako poza współczesnym światem, mocno wątpliwa w kontekście użyteczności czy korzyści społeczno gatunkowych, pozwala Autorowi na badanie antropocenu i opowiadanie o przyszłości w obiektywny sposób. W rękach kapłana *Kościół Nichilistów*, sztuka staje się panaceum, lekarstwem na śmiertelność, motorem do akcentowania istnienia, potwierdzeniem sensowności własnej egzystencji, wypełnieniem życia energią witalną. Czas na nikogo nie czeka, rzeczywistość równa się śmierć, a awatar znaczy tyle co zstąpienie w cyberprzestrzeni, która jest odpowiednikiem wymagowanych duchowych światów znanych z religii, jak zauważa Michael Benedikt cytowany przez Pawła Baśnika.

#### **Konkluzja:**

Po szczegółowym zapoznaniu się z pracą doktorską Pawła Baśnika stwierdzam, że praca artystyczna oraz jej wyczerpująca analiza teoretyczna spełnia warunki określone w Ustawie z dnia 14 marca 2003 r. o stopniach naukowych i tytule naukowym oraz o stopniach i tytule w zakresie sztuki (Dz. U. z 2003 r., nr 65, poz. 595 z późn. zm.). Cechuje ją niezwykle wysoki poziom artystyczny oraz badawczy, wnosząc tym samym wartościowe treści i spostrzeżenia do dziedziny sztuki. Praca stanowi oryginalne dzieło oraz wykazuje obszerną wiedzę kandydata. Studium artystyczno - badawcze oraz dorobek, wskazują na umiejętność samodzielnego prowadzenia pracy artystycznej i dowodzą, iż mamy do czynienia z dojrzałym artystą o rozległej, interdyscyplinarnej świadomości artystycznej i naukowej. Ciekawe propozycje malarskie są dowodem znakomitego warsztatu i wrażliwości, z jednej strony drobiazgowego perfekcjonizmu, z drugiej monumentalnego rozmachu. W związku z powyższym wnioskuję do Rady Dyscypliny Artystycznej Akademii Sztuk Pięknych we Wrocławiu o nadanie Pawłowi Baśnikowi stopnia doktora sztuki w dziedzinie sztuki, w dyscyplinie artystycznej: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki.

dr hab. Małgorzata Wielek

