

dr hab. Igor Mikoda
Wydział Rzeźby
Uniwersytet Artystyczny
im. Magdaleny Abakanowicz
w Poznaniu

OCENA DOROBKU ARTYSTYCZNEGO I ROZPRAWY DOKTORSKIEJ
mgr Michała Wasiaka, pod tytułem: *Portret człowieka współczesnego*
sporządzonej w trybie przewodu doktorskiego w dziedzinie sztuki, w dyscyplinie
sztuk plastycznych i konserwacji dzieł sztuki, wszczętym na Wydziale Rzeźby
i Mediacji Sztuki, Akademii Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta
we Wrocławiu.

Promotor: dr hab. Magdalena Grzybowska

OCENA DOROBKU ARTYSTYCZNEGO

Wszystkie prace będące przedmiotem rozprawy doktorskiej zostały przygotowane przez Pana Michała Wasiaka w sposób rzetelny, z dbałością o czytelny przekaz i umożliwiają ocenę. Posiada dorobek artystyczny, który spełnia kryteria niezbędne w przewodzie doktorskim.

Michał Wasiak, urodzony w 1983 r. w Rzeszowie jest absolwentem Wydziału Malarstwa i Rzeźby Akademii Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu, gdzie w 2011 r. obronił dyplom pod okiem prof. Grażyny Jaskierskiej-Albrzykowskiej i uzyskał tytuł magistra sztuki. W 2015 roku, po kilku latach niezależnej pracy twórczej, podjął studia doktoranckie na Międzywydziałowych Studiach Doktoranckich ASP we Wrocławiu w pracowni prof. Christosa Mandziosa (opiekun artystyczny doktoranta) i dr

hab. Magdaleny Grzybowskiej. W ten sposób zdobywa cenne doświadczenie i praktykę dydaktyczną. W następstwie, w roku 2018 Michał Wasiak otwiera przewód doktorski pod tytułem *Portret człowieka współczesnego*, którego promotorem zostaje dr hab. Magdalena Grzybowska.

Działalność artystyczna doktoranta obfituje w różnego rodzaju formy prezentacji publicznych własnych dokonań. Od uzyskania dyplomu, pan magister Michał Wasiak zrealizował około 10 wystaw indywidualnych oraz był uczestnikiem kilkunastu wystaw i prezentacji zbiorowych. Odnosząc się do istotnych wystaw przed otwarciem przewodu to jest z lat 2011-2017, w dostarczonej dokumentacji pan Wasiak wskazał między innymi wystawy: w roku 2011 – Wrocław, Galeria U – indywidualna wystawa dyplomowa na Wydziale Malarstwa i Rzeźby, Katedra Rzeźby Akademii Sztuk Pięknych we Wrocławiu; w 2014 roku – Wrocław, Galeria Sztuki Współczesnej MD_S – wystawa indywidualna „Stężenie 1000”; w 2015 roku - „City Jungle” - wystawa indywidualna - Casa Bo, Porto, Portugalia; w 2015 roku - „Łódka” - realizacja rzeźby miejskiej typu site specific w przestrzeni miasta Porto, Portugalia; w 2016 roku - „Do Drezna” - udział w wystawie zbiorowej - Galeria Oktagon, Drezno, Niemcy. Wśród innych ważnych wspomnienia znajdują się liczne publikacje autorskich prac na łamach rozmaitych katalogów, czasopism i periodyków; oraz udział w konkursach, wśród których istotnie należy wymienić te w których prace doktoranta zostały nagrodzone między innymi w 2011 nagroda w konkursie na Medal-Małą Formę Rzeźbiarską „Wdowom Katyńskim”, ogłoszony przez Dom Maklerski IDMSA, Warszawskie Stowarzyszenie „Rodzina Policyjna 1939 r.” oraz Wydział Rzeźby Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie; w 2015 roku IV-ta nagroda w konkursie na projekt zagospodarowania ronda przy ul. Słonimskiego i Rychtańskiej. Ponadto doktorant w dokumentacji wykazuje kilka innych realizacji artystycznych i komercyjnych. Za małe niedopatrzenie formalne uważam zawarte w dokumentacji osiągnięcia z okresu sprzed otrzymania tytułu magistra to jest z lat 2009-2011. Po otwarciu przewodu doktorskiego od 2018 roku, pan magister Michał Wasiak wykazuje pięć wystaw indywidualnych, dwanaście pozycji dotyczących wystaw zbiorowych i wiele innych zdarzeń z obszaru dydaktyki i popularyzacji sztuki. Pośród których, patrząc na kontekst pracy, należałoby wymienić w 2018 roku wystawę indywidualną w ramach otwarcia przewodu doktorskiego „Portret Człowieka Współczesnego” pod kierunkiem prof. Christosa Mandziosa i doktor Magdaleny Grzybowskiej – ASP we Wrocławiu, Wrocław; następnie w 2019 roku prezentację rzeźby będącej rekonstrukcją antropologiczną autentycznej postaci stanu szlacheckiego z XVII wieku (prezentacja wyników interdyscyplinarnych badań Instytutu Archeologii Uniwersytetu Mikołaja

Kopernika w Toruniu, w kryptach grobowych bazyliki i krużganków franciszkańskich pod przewodnictwem prof. dr hab. Anna Drążkowskiej z Instytutu Archeologii UMK), Aula bł. Jakuba, Franciszkańska 4, Kraków. Ten wykaz zróżnicowanych osiągnięć, publikacji i działań dydaktycznych, świadczy o dużym zaangażowaniu w działalność artystyczną i kulturalną pana Wasiaka. W całości dokumentacja dorobku jest poprawna i daje jasny obraz działalności doktoranta.

Jak sam zaznacza pan Michał Wasiak jego działalność twórcza ostatnich lat jest zorientowana w obszarze rzeźby figuratywnej. Dorobek artystyczny z którym miałem okazję się zapoznać obfituje w różne przykłady prac z tego zakresu, jak i takie które wychodzą daleko poza i w charakterze formalnym jak i ideowym. Przykładem takich realizacji może być projekt i model instalacji przestrzennej opracowany na potrzeby konkursu na skrzyżowaniu ulic Słonimskiego z Rychtałską we Wrocławiu, serii prac zaprezentowanych na zbiorowej wystawie DYFUZJA w 2016 roku; czy koncepcji przestrzennej site-specific „Łódka” w Porto, Portugalia. Zapoznając się dalej z twórczością, a w szczególności z pracami z okresu studiów doktorskich, można stwierdzić, że pozostaje (na nowo) wierny obszarowi poszukiwań w sferze figuracji. Jako wyróżniające się tutaj realizację wskazuje prace z cyklu *Głowy w misach* (prezentowanych na różnych wystawach w latach 2019, 20, 21) – tworzące nie tylko atrakcyjną koncepcję plastyczną, ale też i prezentujące istotny, z punktu widzenia rzeźbiarza praktyka, walor techniczny. Świadczy to o wysokich umiejętnościach warsztatowych twórcy. Następnie prace będące nawiązaniem do wspomnianych – prac z cyklu *Zapomniany język i pracy* - instalacji w całości nazwanej *Roboty z neonem* – która szczególnie zwróciła moją uwagę. Realizacja jest / może być swoistym otwarciem – wizualnym preludium idei zawartej w rozprawie - łącznikiem poszukiwań od geometrycznych form przez biomechaniczne struktury do autonomicznej wypowiedzi, jaką stały się prace doktorskie.

STRUKTURA PRACY TEORETYCZNEJ, OCENA MERYTORYCZNA

Rozprawa doktorska pana magistra Michała Wasiaka nosi tytuł *Portret człowieka współczesnego* i jest rzetelnie przeprowadzoną analizą tematu i związanych z nią zjawisk w sztuce (z naciskiem na rzeźbę), w kontekście szeroko rozumianej kultury science-fiction, fantasy i cywilizacji „konsumpcyjnej”. Recenzowana rozprawa liczy 105 stron, została logicznie podzielona, składa się ze Wstępu, sześciu rozdziałów warstwy merytorycznej rozprawy (w kolejności: 1. *Mity dawne i współczesne*; 2. *Technika - figuracja, anatomia, proporcje*; 3. *Technologia - glina, stelaże i inne materiały*; 4. *Arka Noego*; 5. *Portret*,

ilustracja i concept art; 6. Opis prac; oraz dwóch rozdziałów zawierających ilustracje i dokumentację (7. Prace doktorskie; 8. Szkicownik) i bibliografii. Praca zawiera drobne błędy techniczne i interpunkcyjne, nie mające wpływu na odbiór całości dysertacji.

WSTĘP w którym autor w przybliża nam problematykę pracy, przez drogę własnych doświadczeń i refleksji opisuje obrany tok myślenia. Ta forma notki biograficznej, wprowadza płynnie w poszczególne zagadnienia, których analizy autor podejmie się później. Cytując „*Portret człowieka współczesnego – a zatem tego, który dogania własny mit.*” – i dalej w następnym akapicie „*W niniejszej pracy podejmuję rozważania na temat roli rzeźby w kulturotwórczym procesie opowiadania i rozumienia świata. Sięgam przy tym po figuratywizm – najstarszą i najbliższą ludzkości formę wypowiedzi plastycznej.*” – to zdaje się główna myśl rozprawy. Pierwszą część wieńczy obszerny cytat Isaac’a Asimov’a (Book of Science and Nature) odnoszący się do „doświadczenia” otaczającego nas świata – wykorzystywania możliwości i rozumienia celu istnienia.

Pierwszy rozdział - *Mity dawne i współczesne* – pan Michał Wasiak odnosi się do pojęcia mitu jako opowieści. Kierując się własnymi doświadczeniami z okresu studiów i późniejszych, celnie nakreśla rolę mitu kiedyś i teraz. Porusza tematy dotyczące nie tylko samej definicji, stara się zgłębić zagadnienie, odwołując się między innymi do gatunku science fiction w literaturze czy grach komputerowych i analizuje je przez pryzmat socjologii, filozofii, religii, kultury i sztuki. Odnoszę wrażenie, że cały rozdział jest próbą, w moim przekonaniu udaną, ukonstytuowania wartości mitu współczesnego i tego jaką formę on obecnie przyjął. Kolejny rozdział zatytułowany *Technika - figuracja, anatomia, proporcje* jest nawiązaniem do przedłożonego problemu we *Wstępie* rozprawy artysta – rzemieślnik, rzemieślnik – artysta. Choć istotnie nadrzędną kwestią jest w nim rola figuracji nie tylko jako nośnika określonych wartości w sztuce, ale i znaczenia w procesie kształcenia. W całości rozdział z jednej strony stanowi godną pochwały kwerendę wiedzy z zakresu anatomii dla artystów, z drugiej zaś jest ciekawym zwierciadłem poglądów pana Michała Wasiaka. Można doszukać się głębokiej fascynacji tym tematem, a zasadnym dowodem tutaj są przytoczone przez autora wątki. Jako przykład podam szeroko rozwinięty opis systemu mierzenia proporcji Roberta Hale’a, na podstawie którego możemy jasno stwierdzić potrzebę zgłębienia tego zagadnienia przez autora. Cytując fragment opisu.

„Za pomocą jednostki miary cranium wykreślić możemy siatkę kwadratów, w którą wpisuje się postać dorosłego człowieka. Punkty przecięcia linii siatki określają położenie najważniejszych konstrukcyjnie punktów orientacyjnych (landmarks).

*Zaczynając od góry, jedna jednostka wyznacza kolejno odległości:
od czubka głowy - do podstawy nosa,
od podstawy nosa - do dołu nadobojczykowego mniejszego,
od zagłębienia - do końca mostka,
od końca mostka - do końca żeber w planie frontalnym (jest to punkt, w którym
bryła klatki piersiowej załamuje się z planu frontalnego w boczny i następnie
zawija do kręgosłupa). Dalej, od końca żeber do krawędzi bioder w planie
frontalnym – do wypustków kolcowych przednich górnych miednicy.*

Jeszcze jedna jednostka w dół określi nam koniec kości kulszowych miednicy.”

Z uwagi na dość dużą szczegółowość można odnieść wrażenie oderwania od głównego wątku rozprawy. Refleksja przychodzi dopiero po przeczytaniu całości która uzasadnia istotność tych opisów i przykładów w kontekście anatomia – figuracja - edukacja.

Kolejny rozdział zatytułowany *Technologia – glina, stelaże i inne materiały* jest płynnym uzupełnieniem poprzedniego. Głównym wątkiem poruszonym przez pana Wasiaka jest tytułowa technologia. Podobnie i tutaj autor przedłożył szeroki opisy związane z warsztatem rzeźbiarskim i jego znaczącą rolą w pracy artysty. Treść jest rozbudowana i odnosi się do wielu własnych doświadczeń i praktyki zawodowej. Ciekawą myślą jest przedstawiona w pierwszych akapitach koncepcja rzeźbienia jako formy „animacji” cyt.

„(...)W danym obszarze, na wszystkich planach trójwymiarowej przestrzeni, konsekwentnie należy zrekompensować napięcia i luzy mięśniowe odgiętego inaczej palca czy przesuniętego kolana.

Proces rzeźbienia staje się w ten sposób procesem animowania postaci w zwolnionym tempie.”

Dalsza część rozdziału to bardzo kompleksowy opis (dość) rozbudowanego i spersonalizowanego warsztatu rzeźbiarza. Pan Wasiak szczegółowo opisuje rodzaje wykorzystywanych przez siebie w pracy i kształceniu technologii. W tym podaje precyzyjne informacje o składzie gliny, o jej różnych rodzajach i zastosowaniach. W dalszej części rozkłada na czynniki pierwsze metody opracowania i następnie wykorzystania konstrukcji - stelażu rzeźbiarskiego; od rodzaju materiału po przekrój profili i prętów. Poruszane wątki zwracają się do tradycji, ale też odnoszą się do nowych (właściwie – współczesnych) narzędzi, jak wykorzystanie technik cyfrowych - projektowanie 3D, druku i skanowania. Choć najbardziej przykuł moją uwagę wywód Wasiaka dotyczący „podpory” (stelaż zewnętrzny - element konstrukcji rzeźbiarskiej podtrzymujący całą formę przez połączenie łącznikiem z wewnętrzną konstrukcją), w którym rozważa zasadność jego montażu od

miejsca i układu rzeźby. Taka dbałość o detal przy realizacji rzeźbiarskiej zasługuje na dużą pochwałę. W rozdziale pojawiły się też przykłady zastosowania wspomnianych technologii między innymi przy realizacji Bitwy pod Komarowem. Rzeźbiarze Artur Wochniak i Tomasz Radzewicz, czy technik skanowania przy pracach nad Memoriałem I Wojny Światowej dla miasta Waszyngton w USA (zespół pod kierownictwem S.Howarda).

Rozdział *Arka Noego* jest najważniejszą częścią rozprawy. Tytułowa *Arka* to określenie zbioru wartości intelektualnych, cytując autora

„Figuracja, przez tysiące lat, była taką właśnie platformą. Fantastyka w konwencjach sci-fi, postapo i fantasy, wraz z całym przemysłem, jaki wokół nich wyrósł, jest zaś dziś tej figuracji strategicznym sojusznikiem. Arkę charakteryzuje to, że przechowuje pewne tradycje i wiedzę w stanie żywym. Nie chodzi o wskrzeszanie dawnych technik dla samego ich trwania ani o odtwórcze, dekoracyjne korzystanie z symboli. Chodzi o tworzenie nowych, żywych dialektów języka figuracji – świadomie inspirowanych się historią uzupełnianą o współczesne znaczenia. W podobny sposób, jak robi to teatr na nowo interpretujący dzieła Mickiewicza czy Szekspira.

W całym rozdziale poruszonych wątków jest kilka. I tak pierwotnie treść zdała mi się zawikłana, ale jest to być może tylko subiektywne wrażenie, a uzasadnieniem tego stanu jest mnogość i złożoność pojawiających się po sobie tematów. Dużą część została przez pana Michała Wasiak poświęcona internetowi, a właściwie technologiom komputerowym i związanymi z nim tendencjami i nazwijmy to „*nastrojami*”. Nakreśla interesującą wizję Internetu jako archiwum – kompendium wiedzy. Całość rozpoczyna od założonego przez braci Shiflett forum – grupy dyskusyjnej pod nazwą Shiflett Brothers Sculpting Forum i podpierając się cytatem

„Teksańscy bracia inspirowują swoim entuzjazmem i partnerskim podejściem kolejne pokolenia. Gdyby przenieść to na grunt uczelni, stanowiliby wzór dobrych pedagogów. Póki co przekłada się to przede wszystkim na atmosferę prowadzonej przez nich grupy dyskusyjnej. Cała społeczność Shiflett Brothers Sculpting Forum stanowi jednocześnie część szerszego zjawiska, które – zachowując konwencję mitologiczną – nazwać można by swoistą Arką Noego.”

W dalszej części znajdujemy odniesienia do archiwów komputerowych, możliwości i dostępności jakie nam dają. I tutaj pan Wasiak dostrzega niezwykle ważną kwestię. Internet i media elektroniczne są niemal wszechobecne i stanowią nieoderwalny element kultury. Co więcej mają one silniejsze oddziaływanie niż inne formy edukacji na przykład szkoły. I teraz najistotniejszą, w moim rozumieniu, staje się kwestia konwencji sci-fi /

fantasy, która właśnie w cyfrowym świecie ma swoją mocną ugruntowaną pozycję. Podniesiona kwestia gier klasycznych (papierowych) i komputerowych została podparta własnymi doświadczeniami autora z tego obszaru. Najważniejszym wnioskiem jest kwestia kulturowej sublimacji gatunku sci-fi z literatury w obszar bardziej powszechnych mediów takich jak gry komputerowe czy filmy. Zjawisko to jest wielowymiarowe, na co trafnie pan Wasiak zwraca uwagę. Oddziaływanie takich mediów na kulturę współczesną jest bezsprzeczne, w referacie pojawiają się nawiązania i przykłady ważnych, z punktu widzenia autora, „produkcji”. Wymienia między innymi Wiedźmina (samą sagę i opowiadania, późniejszą ekranizację, czy grę komputerową studia RED), gry Deus Ex, Disco Elysium, Rozdział w końcowej części zwraca się ku pierwotnemu tematowi figuracji i językowi jakim „nowe” media i trendy ją formują. Autor w ostatniej części celnie konkluduje, cytuje

„Pewne trendy i nowiny technologiczne można jednak jak najbardziej wykorzystać w sztuce i edukacji. Mogą one działać jak haczyk na odbiorców lub studentów. Jeżeli zaś podeprzemy je wówczas solidnym warsztatem i zrozumieniem dla klasyki – możemy mieć nadzieję że wyewoluują w ciekawe, samodzielne zjawiska.”

(...)

„Każde z nowych zjawisk czy narzędzi postrzegane było w swoim czasie jako niepełne, niepoważne. Jak przynależna wiekowi dziecięcemu zabawa. Ostatecznie wiele z nich wywalczyło sobie należne im miejsce w historii. Nad zabawą jednak należałoby się pochylić.

Mitologie, baśnie i przypowieści uczą nas również tego, że nie należy lekceważyć możliwości przekazywania ważnych treści, jaką niesie ze sobą rozrywka. (...)

Rozrywka jest pewną „dorosłą”, ukierunkowaną formą zabawy.

Uważam, że wszystkie tezy zawarte przez Wasiaka w tej części bardzo trafnie obrazują kondycję tego obszaru kultury i jej wpływu na twórcę – pośrednio na społeczeństwo „konsumentów” rozrywki.

Rozdział *Portret, ilustracja i concept art* pan Michał Wasiak poświęca rozważaniom dotyczącym natury portretu – studium, oraz zagadnieniom warsztatowym związanych z tym tematem. Podobnie jak w poprzednich rozdziałach dotyczących technicznej strony pracy rzeźbiarza – twórcy, tak i tutaj mam do czynienia z bardzo wnikliwą i rzetelną analizą zagadnienia. Treść w pewnym stopniu jest nawiązaniem do części dysertacji *Technika - figuracja, anatomia, proporcje*, choć zrozumiała jest decyzja o wyodrębnieniu jej, nie z uwagi na istotną rolę studium portretowego w kształceniu, ale tego, że portret jest wartością niezależną – autonomiczną plastycznie – jest interpretacją

natury. Pierwsza część rozdziału autor na podstawie wybranych przykładów analizuje zagadnienie studium od strony praktycznej i badawczej – przywołuje tutaj między innymi autora popularnej serii podręczników anatomii dla artystów Uldis'a Zarins'a; czy dalej odwołuje się do badań z zakresu psychofizjologii widzenia i badaniom Nicolas Davidenko w Journal of vision. W kolejnej części pan Wasiak płynnie przechodzi do wątku Concept-artu – sztuki koncepcyjnej. Podana definicja jest czytelna i trudno się z nią nie zgodzić, choć najważniejszym elementem tych akapitów staje się część poświęcona rysunkowi. cyt.

„Wszystko spaja dodatkowo płaszczyzna rysunku. Oczywiście jest on podstawą wszelkiej pracy projektowej. Dla rzeźbiarzy często także czymś więcej, niż sam szkic pomysłu. Rysunek w glinie czy na kamieniu pojawia się i jest zamazywany przez cały okres pracy nad formą. Często na koniec staje się jej integralnym elementem. Dopełnieniem. Rysownicy komiksowi z kolei wykonują nieraz pełnoprzestrzenne modele swoich postaci lub ich portrety, popiersia. Dzięki temu są w stanie lepiej oddać tę samą sylwetkę rysowaną w różnych sytuacjach, kadrach i z różnych stron.”

Jest to esencja tego czym Concept-Art jest w praktyce. Pojęcie natomiast jest bardziej złożone, jeżeli odniesiemy je do obszaru produkcji filmowej, animatorskiej, czy gamedev'u – projektowanie postaci, to nie jedynie kwestia wizualnej fizyczności, ale osobowości i tła - czynników zewnętrznych charakteryzujących i budujących jej wierny obraz. Autor trafnie odnosi się do tego zagadnienia kolejnym wątkiem ilustracji i animacji. Przedkłada tutaj uznanych ilustratorów J.C. Leyendecker'a, Normana Rockwella, Bernie Fuchs'a, Fran Frazetty, Borisa Vallejo, czy dalej Andrew Loomisa autora podręczników rysunku ilustracyjnego. I dalej pojawia się wątek studia Walta Disneya, oddziaływania kultury amerykańskiej na japońską, a w jej wyniku wytworzenia się stylistyki lub poprawniej nurtu manga. W ostatniej części pan Wasiak odnosi się do płynnego przenikania Concept-artu w inne, wcale nie tak odległe, obszary. Odnosi się do realizacji rzeźbiarskich - Popiersie Tadeusza Mazowieckiego, Radziewicz; realizacji Rona Muecka, jak i do własnych doświadczeń - współpracy z Instytutem Archeologii Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, w ramach projektu interdyscyplinarnego, podczas którego wykonał rekonstrukcję rzeźbiarską postaci z XVII wieku. Choć na zakończenie pojawia się jeszcze część dotycząca architektury, to dobrym podsumowaniem rozdziału może być akapit. Cyt.

„Dokładna znajomość anatomii i fizjologii człowieka, świata fauny i flory pozwala na wielorakie ich modyfikacje. W oparciu o to projektuje się rozmaite stwory, potwory, fantastyczne istoty. Także i to nie jest niczym nowym w sztuce. Gotyckie katedry zdobią gargulce i chimery. Świecką architekturę zdobią postaci nimf i

satyrów. Na fasadach budynków czy kościołów pojawiają się także przedstawienia sponsorów i inwestorów, bywa że w aranżacjach inspirowanych mitologiami.”

Ostatnia część – rozdział *Opis prac* jest związany z oceną części praktycznej pracy i jej opis zostanie do niej włączony.

OCENA CZĘŚCI PRAKTYCZNEJ

Na część praktyczną pracy doktorskiej pana magistra Michała Wasiaka składa się cykl realizacji rzeźbiarskich powiązanych ze sobą ideową symboliką, lub jak sam autor to określa, połączonych *istotnymi cechami wspólnymi*. Rozdział szósty referatu ma formę opisu pracy praktycznej i został podzielony na introdukcję, dalej na podrozdziały: *Artefakty / archeologia wyobrażona, Ewolucja formy, Multiplikacja*; następnie *Opisy pracy*, w kolejności: *postać leżąca VR, Postać z wyciągniętymi rękami, zombi* – opatrzonych ilustracjami i zdjęciami z procesu realizacji, które w kolejnym dziale można obejrzeć w końcowej formie - pełnej dokumentacji fotograficznej.

Oceniając wszystkie realizacje jako całość, od razu nasuwają się wnioski odnoszące się do wspomnianych „*cech wspólnych*” - Pan Wasiak jako pierwszą z nich wymienia *Artefakty* – przedmioty znalezione. Te pozostałości - odpady cywilizacji są bodźcem, nośnikiem inspiracji, katalizatorem do działań twórczych. Autor określa je fragmentami kodów kulturowych, nośnikami skojarzeń, metafor i symboli „*wokół których buduje przestrzenne kompozycje*”. Píše o próbie „*odtworzenia*” – biorąc to słowo w cudzysłów, pierwotnej całości, żeby następnie uciec do pojęcia autonomicznej niezależności powstającej rzeźby, przez intuicyjne rekonstruowanie jej niewidzialnego bytu. Te artefakty którymi posługuje się Wasiak są obecne w każdej realizacji, choć trudno mówić o nich jako o odrębnych elementach form. W *procesie* zostają one, na swój sposób, zdekonstruowane, by wraz z powstawaniem kształtów finalnie zintegrować się z nimi. Ciężko powiedzieć w którym momencie dla autora przybierają one właściwą formę znaczeniową, czy jest to etap idei, powstawania modelu, czy może właściwej realizacji. Niezależnie, w końcowym kształcie zorganizowane są w spójnej kompozycji, jakby należały do niej od zawsze. Pan Michał Wasiak wskazuje zaznacza w kilku miejscach referatu iż wielokrotnie wraca do swoich realizacji, by wprowadzić korekty zredukować lub dodać elementy. Rozwinięcie tej myśli zawiera w podrozdziale *Ewolucja formy*. Piszę w nim, nie tyle o samej transformacji formy, a rozbija na czynniki pierwsze cały proces, podaje też schemat *przedmiot – „myśl kształt – szkic – model (szkic przestrzenny) – rzeźba właściwa – warianty”*; z którym zgodzę się, patrząc na sposób pracy autora, ale odnosząc się do

własnych doświadczeń „*myśl kształt*” (czyli idee) postawiłbym zdecydowanie na początku tego klucza. Oczywiście w przypadku tych wybranych realizacji te etapy mają swoje logiczne uzasadnienie, bo to artefakt – przedmiot jest stymulantem kształtującym ideę. Idąc dalej tym wątkiem proces kreacji trwa ciągle, a kolejnym elementem umożliwiającym dalszą ewolucję jest multiplikacja. Pan Wasiak podkreśla w kolejnym podrozdziale jak duże znaczenie ma dla niego odpowiednie przygotowanie techniczne i warsztatowe. Proces i eksperymentowanie z kształtem rzeźby możliwy jest dzięki materiałom i technikom jakimi posłużył się w pracy. Należy tutaj zaznaczyć, że zamieszczona dokumentacja etapów i finalnych rzeźb wskazuje na najwyższy poziom wiedzy i umiejętności w tym zakresie.

Pierwszą realizacją określona została nazwą *postać leżąca VR* – jest to figuratywna kompozycja - interpretacja odnosząca się do sceny filmu „Zwierciadło” A. Tarkowskiego oraz rzeźby św. Wawrzyńca, Berniniego. Artefaktem i nośnikiem idei do jej powstania był metalowy element znaleziony na złomie, który swoją formą kojarzyć może się z elementem gogli VR. Przedstawia postać leżącą o mocno zarysowanej i dopracowanej anatomii, wraz z charakterystycznym układem ciała ma odnosić się do wewnętrznych doznań autora związanych z odcięciem od natury. Naga, napięta sylwetka mężczyzny, zestawiona z ostrym surowym fragmentem metalu, jakby wżynającym się w czaszkę, obrazuje istotę targaną wielkim bólem. Emocja ta jest odniesieniem do stanu ducha autora, jak sam opisuje jest to realizacja „*zbliżona do szczególnej formuły autoportretu*”. Zgodnie z załączoną dokumentacją, układ został wyniesiony nad ziemię – jakby lewitował, co jeszcze intensyfikuje przedstawienie. Całość tej realizacji nosi cechy przemyślanej kompozycji, rzetelnego studium postaci w tym i anatomii. W moim odczuciu mimo drobnych niedociągnięć w detalu i miejscami nazbyt przerysowanej anatomii, kompozycja ta jest konkretną realizacją w pełni oddającą założenia pana Wasiaka.

Kolejną pracą pod nazwą *Postać z wyciągniętymi rękami* której zaczynem do powstania był artefakt w postaci betonowego elementu o łukowatym kształcie. Autor w jego formę wkomponowuje portret kobiety, posługuje się tutaj syntetycznym ujęciem pozbawionym głębszych struktur i faktury - kojarzy się z wypolerowaną głową syntetycznego człowieka z filmów Sci Fi. Wrażenie to podkreślają gładkie płaszczyzny i ostrości dzielące anatomiczne struktury głowy. Głowa w „*helmie*” w drodze „*ewolucji formy*” zostaje też poddana licznym metamorfozom odnosząc się do opisu, tak by na końcu tego procesu stać się obiektem niezależnym od artefaktu. W całości ów portret zestawiony jest w prezentowanej kompozycji wraz z drewnianą, ręcznie klejoną z odpadów drewnianych, zgrubnie wyrzeźbioną chropowatą bluzą. Stylistycznie nawiązuje do rzeźby

okresu baroku, a ideowo jest autorską polemiką – analogową odpowiedzią do działań rzeźbiarskich z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych 3D. To zestawienie stylistyczne i materiałowe, to zabieg zamierzony, mający na celu podkreślenie kontrastu. Formę wieńczą uniesione w górę ramiona i dłonie z wyciągniętymi palcami wskazującymi, taki układ wywołuje wrażenie, jak określa to autor „*odprawiania czarów, przywoływania magicznych mocy*”. Suplementem tej pracy są też zmultiplikowane odlewy głów w których celowo pozostawione zostały niedoskonałości procesu. Wykonane w dużej mierze przypadkowo, są odpadami procesu, osadzone w zupełnie innych kontekstach nabierają nowego wyrazu. Pan Wasiak tym samym odwołuje się do Glitch Artu i jako symbolu – głowy awatara w odniesieniu do zjawiska cyfrowej meta rzeczywistości.

W podobnym procesie zrealizowana jest praca *Zombie*. Przedstawia ona mocno stylizowaną, przerysowaną głowę postaci o wyrazistej strukturze i niedoskonałościach skóry, osadzoną w stalowo - betonowej industrialnej misie. Obiektom będącym znalezionym artefaktem o kształcie przywodzącym na myśl otwartą przyłbicę hełmu lub fragmentu kombinezonu kosmicznego. Forma ta, podobnie jak w przypadku *Postaci z wyciągniętymi rękami* poddana została autorskiemu procesowi ewolucji i opracowany portret w procesie multiplikacji został zorganizowany w kilku niezależnych cyklach - kompozycjach. Poliptyku dziewięciu portretów – klonów pozornie identycznych, a różniących się od siebie subtelnym detałem lub strukturą; serii głów kompozycji nawiązujących do detalu architektonicznego; finalnie do serii powieleń i wykonania popiersia *zombie* na bazie pierwotnej formy, przygotowanego na potrzeby doktoratu, a będącego kombinatem zastosowania różnych rzeźbiarskich eksperymentów, materiałów, technologii i procesów.

Wszystkie realizacje składające się na część praktyczną doktoratu pana Michała Wasiaka mają sugestywny i oryginalny charakter, jednocześnie podnoszą lub ocierają się one o problemy o których pisałem w kontekście gatunku Science Fiction. Dodatkowo w referacie został przedstawiony i szczegółowo opisany proces powstawania rzeźb, co świadczy o bardzo wysokich umiejętnościach, rozbudowanym warsztacie i wiedzy autora. Prace stanowią ciekawy punkt wyjścia do dalszych rozważań i działań artystycznych i są nośnikiem inspirujących treści.

PODSUMOWANIE

Mike Pondsmith tworząc kanwy Cyberpunka 2020 mylił się w wielu kwestiach co do wizji świata początku XXI wieku – choć trzeba przyznać - niewiele. Być może nazbyt

rozbudowana wyobraźnia pchnęła twórcę równie daleko, co Sapkowskiego w reinterpretowaniu kultury słowiańskiej w stylistkę fantasy (jak się później okazało z wielkim sukcesem). Pondsmitth stworzył coś więcej niż „książeczkę” o szalonych cybernetycznych ludziach, a wykreował uniwersum pełne złożonych struktur społecznych i modelu świata w którym dużym stopniu żyjemy właśnie teraz. Gatunek science fiction to więcej niż trywialne i powierzchowne powiastki. Opierają się na naukowym fakcie, nie opowiadają rzeczy nieprawdopodobnych, a jedynie odległe od wyobrażenia i naszej rzeczywistości. Orson Scott Card amerykański pisarz science fiction i fantasy w sadze o Enderze porusza niezwykle ważne, w kontekście psychologicznym i socjologicznym, problemy istnienia i człowieczeństwa. Janusz Zajdel w swoich powieściach, obnaża wady struktur i systemów społecznych ich negatywnego wpływu na rozwój cywilizacji. Tak głębokich rozważań ciężko szukać w literaturze powszechnej, która koncentruje się wokół doczesnych problemów, a wspomniane wypłyca i schematyzuje - nie poddając szerszej analizie, bo sama forma ograniczona jest ramami gatunku. Konwencja potrzebna do oddania wybranych treści wymaga wyjścia poza ramy konwencjonalnego opowiadania – studium rzeczywistości. Podobnie w rzeźbie empiryczne doznania są przelewane intuicyjnie pośrednio lub bezpośrednio na formę, w tym rozumieniu, istotna jest nie tylko plastyczność przedstawienia, ale idea która penetruje zmysły. Figuracja jest metodą – przekazywaniem emocji najbliższym naszej recepcji. Otaczającą nas rzeczywistość interpretujemy z wykorzystaniem zestawu nabytych i zakodowanych w świadomości doświadczeń – piękne proporcje są uniwersalne w percepcji dla każdego. Oczywiście przedstawienie figuratywne może być jedynie ilustracją, plastycznie estetyczną formą cieszącą oko. Zarazem, w takim samym stopniu jest potencjalnym nośnikiem idei i wymaga od widza równie głębokiej refleksji, co nie przedstawieniowe koncepcje przestrzenne. Dosłowność przekazu nie stanowi o jego wartości (lub o jej braku). Choć współczesna sztuka w obszarze sci fi i fantasy niestety czasami ociera się o prozaiczność i kicz to nie można generalizować - deprecjonować jej oddziaływania na kulturę i potencjalnych odbiorców sztuki. Rolą dojrzałego artysty jest świadome kreowanie postawy, która podobnie jak literatura będzie wartością wykraczającą poza „studium”. By tak mogło być twórca winien posiadać określony niezbędny do realizacji warsztat i wiedzę. Pan Michał Wasiak z pełnym przekonaniem, w mojej ocenie, reprezentuje właśnie taką postawę.

KONKLUZJA RECENZJI

Znajomość tematu, problematyki i wykazane osiągnięcia są oryginalną propozycją poznawczą i twórczą, potwierdzającą w pełni bardzo wysokie kompetencje kandydata, Biorąc pod uwagę jego wiedzę z zakresu znajomości rzeźby, anatomii, umiejętności technicznych, posiadanego spektrum wiedzy z obszarów pokrewnych i nowych technologii, otwartości na różne postawy i doświadczenie w pracy praktycznej i edukacji. Przemyslaną rozprawę doktorską i analityczną autorską refleksję. Wysokie walory części praktycznej pracy – rzetelnie opracowanej i udokumentowanej, stanowiącej oryginalną syntezę problemu artystycznego, stwierdzam iż spełnia ona wymagania określone w ustawie o stopniach naukowych i tytule naukowym, wnioskuję do Rady Dyscypliny Artystycznej Akademii Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta o przyznanie tytułu doktora w dziedzinie Sztuk Plastycznych w dziedzinie sztuki, w dyscyplinie sztuk plastycznych i konserwacji dzieł sztuki panu Michałowi Wasiakowi.



dr hab. Igor Mikoda, prof. UAP

Poznań 10.08.2022