

dr hab. Tomasz Sobisz prof. ASP Gdańsk,

2. września 2022 roku

Wydział Rzeźby i Intermediów

Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku

**Ocena rozprawy doktorskiej,
Pana mgr. Michała Matysiaka
sporządzona w związku z przewodem doktorskim
wszczętym w dniu 24.03.2022 r. w dziedzinie sztuki w dyscyplinie sztuki plastyczne
i konserwacja dzieł sztuki,
procedowanym przez Akademię Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi**

**Praca przygotowana pod opieką promotorską dr hab. Tomasza Matuszaka,
prof. Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi**

**Rozprawa Doktorska:
Techniki wirtualne w rzeźbiarskim procesie kreacji przestrzeni na przykładzie cyklu prac
rzeźbiarskich „Figura Serpentinata”.**

Rada ds. stopni ASP w Łodzi, Uchwałą nr 38/2022, powołała mnie na jednego z recenzentów rozprawy doktorskiej Pana mgr. Michała Matysiaka. Procedura w tym postępowaniu została rozpoczęta przez Radę ds. stopni ASP im. Wł. Strzemińskiego w Łodzi w dniu 17.11.2021 r.

Do sporządzenia recenzji otrzymałem następujące materiały:

- rozprawę doktorską pt.: Techniki wirtualne w rzeźbiarskim procesie kreacji przestrzeni na przykładzie cyklu prac rzeźbiarskich „Figura Serpentinata” wraz z obszerną dokumentacją prac artystycznych.

Podstawą opracowania niniejszej recenzji są:

- pismo powołujące mnie na recenzenta w/w rozprawy z dn. 26 maja 2022 r.
- rozprawa doktorska wraz z dokumentacją prac artystycznych

Przygotowana przeze mnie ocena została podzielona na cztery części:

- Sylwetka doktoranta
- Ocena pracy artystycznej zgłoszonej jako dzieło doktorskie
- Ocena pracy teoretycznej
- Konkluzja

Sylwetka Doktoranta

Artysta multidyscyplinarny pochodzący z Brzezin, o niezwykle szerokich polach zainteresowań, łączący w swoich pracach doświadczenia z obszaru malarstwa, urbanistyki, architektury i rzeźby. W latach 2004-2008 uczeń Liceum Plastycznego w Łodzi, które zakończył dyplomem z wyróżnieniem ze specjalności „formy użytkowe, wyroby unikatowe”, 2008-2012 – studia I stopnia na Politechnice Łódzkiej na kierunku Architektura Wnętrz, 2012-2014 – studia II stopnia na Politechnice Łódzkiej na kierunku Architektura i Urbanistyka, 2010-2017 – studia jednostopniowe na ASP im. Wł. Strzemińskiego w Łodzi na kierunku Malarstwo, aneks w pracowni dr hab. Janusza Czumaczenko, praca pisemna (tytuł chyba dość istotny i ważny dla obszaru inspiracji) pod kierunkiem prof. Gabriela Kołata - „Relacje między architekturą a rzeźbą w twórczości Santiago Calatravy”, od 2015 do chwili obecnej – instruktor /asystent na Wydziale Rzeźby ASP w Łodzi, gdzie prowadzi zajęcia m.in. z Rzeźby Wirtualnej, Warsztatu Metalu, Technologii Rzeźby, dwukrotny laureat Nagrody Rektora ASP w Łodzi w latach 2018 i 2019. Uczestnik wielu kursów i warsztatów z zakresu druku 3D, m.in.: organizowanych przez 123D Cad w Warszawie (2016) i Centrum Druku 3D w Krakowie(2019), opiekun grupy studentów podczas Ogólnopolskiej Platformy Wymiany Akademickiej organizowanej przez Centrum Rzeźby Polskiej w Orońsku, współorganizator Kursu Mistrzowskiego Rzeźby Portretowej organizowanego przez Wydział Rzeźby ASP w Łodzi, uczestnik i kurator wielu wystaw zbiorowych, sympozjów, autor realizacji w przestrzeni publicznej, m in: w Łodzi, Konstantynowie Łódzkim czy Gorzanowie na Dolnym Śląsku.

Ocena pracy artystycznej zgłoszonej jako dzieło doktorskie Cykl obiektów pt.: „Figura Serpentinata”

Prace składające się na cykl pt.: „Figura Serpentinata” są metaforycznym i abstrakcyjnym dotykaniem ciągłości formy w przestrzeni oraz poszukiwaniem ich wzajemnych relacji. Najważniejszym elementem rozprawy doktorskiej jest cykl obiektów rzeźb „Figura Serpentinata”. Serpentyne struktury geometryczne wynikają z osobistych doświadczeń i zainteresowań Michała ale też Jego dotychczasowego wykształcenia i praktyki zawodowej. Opierają się one zarówno na indywidualnej estetyce twórcy, jak również na niebanalnym postrzeganiu kształtów, konstruowanych na styku rzeźby i architektury. Ogromnie ważnym zwornikiem łączącym te dwa obszary jest wykorzystanie technik wirtualnych w procesie rzeźbiarskim. W swoim cyklu prac Michał skłania się ku cielesności nakreślonej przez Maurice'a Merlau – Pointy'ego, który mówił, że cielesność jest wartością samą w sobie.

W przypadku obiektów Michała warto skupić się na warstwie cielesności materii, na dynamicznej kompozycji przestrzennej co w połączeniu z zastosowaniem technik wirtualnych daje niezwykle interesujące efekty. Modelowanie w programach 3D jest tutaj równorzędnym czynnikiem procesu twórczego, wywierającym znaczny wpływ na finalne efekty Jego pracy. Zauważa możliwe konflikty na linii środowiska programu i emocjonalności ale ich nie ignoruje. Jako artysta ma głos decydujący, uzyskuje od programu dokładnie to czego oczekuje. Jest otwarty na niezależność algorytmu, na akceptowalny przypadek, nieprzewidziane aspekty właściwe danym mediom, które przyjmuje i wykorzystuje dla ostatecznej sylwety serpentynowej struktury jaką kreuje. Jego obiekty tworzą przestrzenny spektakl, to ciągła konfrontacja sylwetowości, rekonfiguracja kierunków i mas, gotowość do odpowiedzialnego redefiniowania sposobów artykulacji, to stan ciągłej analizy. Michał postępuje podobnie jak wielu artystów, którzy nieustannie poszukują adekwatnych środków wyrazu do miejsca i czasu, w których żyją. Konfrontacja taka wymaga wyważenia, odnajdywania właściwych proporcji, którym musi towarzyszyć nieustanny wewnętrzny spór, krytycyzm i wreszcie serpentynowa nadzieja, prowadząca w kierunku struktury przestrzennej. Taka przestrzeń wyzwolona z więzów mimetyzmu pozwala na kreowanie i odnajdywanie nowych rozwiązań formalnych i użycia szerokiej palety środków wyrazowych, a ich akceptacja ukazuje nam często niezwykle wyraziste i sugestywne formy. Prezentowany cykl obiektów jest jak sądzę podsumowaniem Jego dotychczasowych badawczych poszukiwań. Jestem bardzo ciekawy jakie relacje zachodzą między poszczególnymi obiektami... więc kolejny wątek pozostaje niepewny i do zbadania: - jak te bryły, obiekty reagują na bryły sąsiednie, na przestrzeń otwartą lub zamkniętą...? Wnioskuje na podstawie dokumentacji jaką otrzymałem, że podejście do zarysowanej problematyki posiada znamiona nowe, oryginalne i stanowi cenny wkład w rozwój sztuki rzeźby. Krytyczna świadomość Michała emanuje również znajomością kontekstów. To wszystko, plus wyostrzona świadomość humanitarnych katastrof musi mieć wpływ na obecny obraz Jego sztuki. Dojrzałość poglądów poparta szerokim polem doświadczeń przestrzennych, urbanistycznych, talentem i pracą buduje artystyczną osobowość Doktoranta. Artysta obdarzony takim nowym, świeżym kreowaniem formy oraz autentyczną emocjonalnością daje w tym przypadku doskonały rezultat.

Ocena pracy teoretycznej

W pracy pisemnej Doktorant podejmuje się syntetycznego opisu własnej drogi twórczej i czyni wszystko aby zwrócić uwagę na genezę powstałych prac i ich kontekst. W części opisowej przedstawia autorską drogę kreowania bryły przy użyciu programów 3D, wskazuje ich wpływ na poszczególne etapy pracy projektowej oraz ich praktyczne zastosowanie w przestrzeni rzeczywistej. Poziom autorskiej refleksji zaprezentowanej w pracy teoretycznej, jej intensywność w wielu momentach zasługuje na szczególną uwagę. Ukazuje on Doktoranta jako osobę niewątpliwie otwartą, progresywną, wrażliwą i wykorzystującą w pełni nowe narzędzia i walory warsztatowe dedykowane obszarowi konstruowania form przestrzennych. Precyzyjnie przedstawia możliwości technik cyfrowych w twórczym procesie rzeźbiarskim. Programy 3D i powiązane z nimi technologie oparte na wirtualnym środowisku trójwymiarowym w dzisiejszych czasach mają bardzo szerokie zastosowanie w praktycznie każdej dziedzinie działalności człowieka. Praca prezentuje zróżnicowane aspekty warsztatu

grafiki 3D z omówieniem ich zastosowania w procesie twórczym, realizacyjnym i również dydaktycznym. Ze względu na specyfikę poruszanych wątków, Michał podzielił pracę teoretyczną w czytelny i uzasadniony sposób na cztery rozdziały:

Technologia.

W tym rozdziale w zwarty sposób przedstawia historię i rozwój technik cyfrowego modelowania 3D i opisuje w jaki sposób te techniki wpłynęły na wybrane dziedziny. Omawia w przystępny sposób najbardziej popularne programy do grafiki 3D.

Twórcy.

Rozdział ten poświęca na wskazanie wybranych artystów, którzy w swojej twórczości kreatywnie wykorzystują narzędzia oraz programy 3D podkreślając tym samym zróżnicowany charakter współpracy artysty z zapleczem warsztatowym dedykowanym technologiom wirtualnym.

Inspiracje.

W tym rozdziale możemy poznać genezę i założenia cyklu rzeźbiarskiego będącego podstawą cyklu - „Figura Serpentinata” . Porusza kwestie inspiracji, zagadnień estetycznych, które są fundamentem poszukiwań twórczych oraz w znaczny sposób wpływały na formę i kształt realizowanych prac. To bodaj najważniejszy rozdział, bo w nim zawarte są najistotniejsze aspekty i w zasadzie ujawniona zostaje geneza działań rzeźbiarskich doktoranta.

Metodyka.

W tym rozdziale przedstawia poszczególne etapy procesu twórczego, od koncepcji do realizacji rzeźbiarskiej. Wszystkie etapy pracy zostały jasno opisane pod względem charakterystyki oraz współpracy z poszczególnymi programami komputerowymi. W zakończeniu pracy teoretycznej Autor akcentuje jak istotną rolę dla współczesnego artysty rzeźbiarza odgrywają rozwijające się techniki wirtualne oraz spina klamrą swoje dotychczasowe doświadczenia zdobyte w trakcie pracy nad cyklem „Figura Serpentinata”.

Prezentowana praca zawiera jasne nakreślenie obszaru badawczych poszukiwań i wskazuje główne założenia, akcentujące złożoność podejmowanych zagadnień. Całość wzajemnych relacji formalnych dopełnia się, tworząc unikatową strukturę obrazową. W swojej rozprawie skupia się na opisie zjawisk powiązanych z budowaniem cyklu pt.: „Figura serpentinata” oraz nakreśla konteksty, wobec których kształtowało się dzieło doktorskie. Skupia się głównie na tych zagadnieniach, które wiążą się bezpośrednio z powstawaniem dzieła lub odnoszą się do kształtowania serpentynowych struktur geometrycznych.

Konkluzja

Kończąc pragnę podkreślić, iż całość przedstawionego dzieła doktorskiego, w części artystycznej i teoretycznej, traktowanego łącznie należy uznać za pracę wartościową, przeżyłą i autentyczną, określając tym samym doktoranta jako autentyczną osobowość o bogatej, dociekliwej i otwartej postawie artystycznej. W tym aspekcie autor spełnia oczekiwania związane z całościowo traktowaną rozprawą doktorską, wyrażoną komunikatywnym językiem, trafnie wspieranym cytowaną literaturą.

Prezentowaną rozprawę doktorską mgr Michała Matysiaka, pt: „Techniki wirtualne w rzeźbiarskim procesie kreacji przestrzeni na przykładzie cyklu prac rzeźbiarskich „Figura Serpentinata” oceniam pozytywnie.

Rozprawa spełnia w mojej ocenie wszystkie wymogi i z pełnym przekonaniem zwracam się do Rady ds. stopni ASP im. Wł. Strzemińskiego w Łodzi o nadanie Panu Michałowi Matysiakowi stopnia doktora w dziedzinie sztuki w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki zgodnie z Ustawą z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (Dz. U. z 2018 r. poz. 1668 ze zm.), Statutem Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi z dnia 12.09.2019 r. przyjętym uchwałą Senatu z dnia 12.09.2019 nr 179/19/k16-20 z późn. zm oraz Uchwałą nr 180 /19k 16-20 Senatu Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi z dnia 25 września 2019r. w sprawie: określenia sposobu postępowania w sprawie nadania stopnia doktora z późn. zm. w zw. z art. 192 ust. 2 ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (Dz. U. z 2018 r. poz. 1668 ze zm.).

Z poważaniem

Dr hab. Tomasz Sobisz Prof.ASP w Gdańsku