

dr hab. Anna Klonowska prof. akademicki  
Akademia Sztuk Pięknych w Warszawie  
Wydział Grafiki

**Recenzja rozprawy doktorskiej magistra Mariana Guzikowskiego w dziedzinie sztuki plastyczne, dyscyplinie artystycznej sztuki piękne, sporządzona w związku z postępowaniem wszczętym przez Radę Wydziału Pedagogicznego i Artystycznego Uniwersytetu Jana Kochanowskiego w Kielcach.**

Marian Guzikowski swoje doświadczenia ze sztuką interaktywną wyniósł ze studiów na Wydziale Artystycznym Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie, zakończonych magisterium w 2012 r. Wtedy też odkrył, że pociąga go włączenie odbiorcy w kontakt z dziełem, jego aktywizacja w obcowaniu z daną realizacją.

M. Guzikowski opisuje swoje dwie wcześniejsze prace:

– „Pierwsza praca interaktywna zatytułowana *Oddech* (2010), w której kula ziemską wykonaną jako kula siatki kartograficznej, wprowadzona została w ruch obrotowy. Siłą napędzającą był zamontowany w konstrukcji silnik parowy. Uruchamianie i nadzór nad pracą maszyny sprawować mógł odbiorca, po zapoznaniu się z instrukcją jej obsługi. Działanie to było dla mnie przełomowe i nadało nowy kierunek moim poszukiwaniom twórczym”.

– „W następnej instalacji (będącej zarazem pracą dyplomową) zatytułowanej *Łuk triumfalny Marii Curie-Skłodowskiej* (2012), czynnikiem interaktywnym determinowała wbudowana elektronika – czujniki ruchu. Miały one na celu uruchomić pod wpływem przemieszczenia się odbiorców światła diamentowej wieży. Zamontowany pilot sterujący pełnił natomiast rolę interfejsu”.

W 2012 r. rozpoczął studia doktoranckie na Uniwersytecie Jana Kochanowskiego w Kielcach. W swojej twórczości wykorzystuje wiedzę i umiejętności z zakresu techniki i elektroniki.

W czasie trwania studiów magisterskich zaczął publicznie prezentować swoje prace. Miał 6 wystaw indywidualnych i brał udział w 10 wystawach zbiorowych, m.in. w Lublinie, Poznaniu, Kielcach, Nałęczowie. Na wystawach prezentowane były głównie obiekty intermedialne i interaktywne. Ale nie tylko, M. Guzikowski ma „na koncie” również indywidualną wystawę plakatów w Kielcach, a także udział w wystawach malarstwa, rysunku, czy fotografii, co pokazuje bogate spektrum możliwości artysty.

*Interaktywne obiekty świetlne* – tak zatytułowany jest cykl 6 interaktywnych obrazów-obiektów, będący przedmiotem doktoratu.

Jest to rodzaj kaset z licem z poliwęglanu lub pleksi pokrym rytowanym rysunkiem, za którym umieszczona jest instalacja umożliwiająca podświetlenie lica, a także dająca oglądającemu możliwość ingerencji w ostateczny kształt dzieła, poprzez wpływ na zmianę dynamiki światła i jego barwy. Są to obiekty średniej wielkości – 112 x 63 cm włącznie z ramą. Wybór materiału, z którego zrobione jest lico jest nie bez znaczenia, pleksi i poliwęglan to półprzewodniki wykorzystywane w technologii światłowodowej, dzięki czemu rytowany rysunek po oświetleniu wyostrza się, a zastosowana technologia LED RGB pozwala na modulację barwy.

W części opisowej Pracy Doktorskiej pan Guzikowski szczegółowo odnosi się do każdego obiektu, jego motywu przewodniego, a także dekoduje użytą symbolikę.

Prezentowane obrazy stanowią cykl, którego kolejność również jest nie bez znaczenia: *Linia*

*otwarta, Mapa myśli, Silnik parowy, Pień drzewa, Drzewo i zamykająca całość Łąka.*

Jak sam pisze „... prace cyklu układają się w opowieść o człowieku, jego kondycji, relacjach z naturą jak i światem, który sam wykreował”. Podróż tę rozpoczynamy od od symbolu przemijalności życia i konieczności przebycia określonych faz rozwoju wspólnych organizmom żywym (*Linia otwarta*). Przewrotnie w stosunku do tytułu widać tu rodzaj schematu, coś co przypomina rysunek techniczny, układy scalone – zaczerpnięte raczej z języka techniki niż biologii.

Odniesienie do faz życia żywych organizmów jest czysto symboliczne, jak autor przyznaje: „zamknięcie owego złożonego procesu w jedną całość na kształt maszyny jest wyrazem nadrzędnego celu, jakim jest przetrwanie, przedłużenie istnienia gatunku”.

W kolejnej pracy *Mapa myśli* zestawienie swobodnego rysunku przedstawiającego neurony – elementy natury, ze schematem przypominającym rysunek techniczny urządzenia elektronicznego, reprezentuje wzorowanie się współczesnej techniki na budowie i procesach biologicznych, M. Guzikowski porównuje pracę komputera do zasad funkcjonowania całego – wraz z mózgiem układu nerwowego istot żywych.

Ciekawe jest tu zestawienie organicznych, drżącą linią budowanych form przedstawiających komórki nerwowe, skontrastowanych ze schematem zaczerpniętym z rysunków technicznych opisujących funkcjonowanie urządzeń elektronicznych. *Silnik parowy* natomiast symbolicznie przedstawia ogromną zmianę w dziejach ludzkości jaką przyniosła ze sobą technika, a także podkreśla, że nawet w najbardziej skomplikowanych mechanizmach gdzieś u podstaw czerpano z wzorców biologicznych. W obrazie *Pień drzewa* autor odnosi się do historii, zapisu dziejów, nawiązując do odkładania się słoików – corocznych przyrostów w pniach drzew. Jak sam pisze, chciał skonfrontować celowość natury, jej naturalny rytm z zachłannością i niezaspokojonymi ambicjami człowieka, który forsując swoje dążenia, często przyczynia się do destrukcji. W cyklu *Interaktywnych obiektów świetlnych* jest też miejsce na transcendencję, duchowość – tak autor odcyfrowuje symbolikę pracy *Drzewo*. Nawiązuje tu do Drzewa Życia – łącznika Ziemi z Niebem, symbolu odradzania się przyrody, a także do Drzewa Krzyża, w którego symbolicznie śmierć daje początek życiu. I wreszcie ostatni obiekt – *Łąka*, w którym pan Guzikowski zestawia skojarzenia z odpoczynkiem, regeneracją sił, tego co naturalne – z tym, co zostało wytworzone przez człowieka. Obraz ten symbolizuje zamknięcie cyklu narodzin, życia i śmierci, jest także ostatnim elementem cyklu *Interaktywne obiekty świetlne*.

Obiekty przedstawione przez M. Guzikowskiego przypominają mi trochę kasety – kapsuły mające w sposób symboliczny zawierać komunikat o kondycji człowieka, jego rozwoju i osiągnięciach, przeznaczone na przykład dla innych cywilizacji, lub oddalonych w czasie przyszłych pokoleń. Kojarzą mi się z kodem, który w sposób wizualny ma przenieść w siebie wszelkie informacje potrzebne do zrozumienia naszej egzystencji. Kolorowe światło, które odbiorca może modyfikować wydobywa kolejno różne treści, różne poziomy zawartej w nich informacji. A analizując dokumentację wcześniejszych wystaw, można zauważyć naturalną konsekwencję doskonalenia metod pracy autora, będącą jednocześnie ich kontynuacją.

W części opisowej p. Guzikowski obszernie odnosi się do narodzin sztuki intermedialnej i interaktywnej, wyjaśniając zakres swoich zainteresowań czy inspiracji przy powstawaniu obiektów. Nawiązuje m. in. do opinii Arnolda Berleanta, według którego często postawa kontemplacyjna wobec sztuki zastępowana jest obecnie postawą uczestnictwa w akcie tworzenia. Opinia ta pochodzi z roku 1970, co nasuwa refleksję jak głęboko obecnie jest już zakorzeniona w sztuce.

Można powiedzieć, że w dzisiejszych czasach interaktywność przekazu stała się powszechna. Wszyscy obcujemy z nią na co dzień np. w aplikacjach mobilnych, czy grach komputerowych. Siłą rzeczy publiczność w naturalny sposób oczekuje podobnego języka w dziedzinie sztuki. Statyczne, czy gotowe artefakty wydają się być w szerokim odbiorze mniej atrakcyjne niż te, w których może dojść do dialogu między dziełem a odbiorcą, gdzie odbiorca staje się współtwórcą dzieła. Oczywiście zmiana ta nie nastąpiła nagle, ale na skutek procesu, który został opisany przez R. Kluszczyńskiego w książce *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, w której wywodzi jej początek z lat 60-70-tych XX w. ze sztuki kinetycznej, instalacji, performance, i sztuki mediów elektronicznych, poprzez odchodzenie od niezmiennej, trwałej struktury dzieła sztuki. Dzieło-artefakt stopniowo zastępowane jest przez dzieło-wydarzenie.

Nie bez przyczyny p. Guzikowski przytacza definicję autorstwa Roya Ascotta „(...) interaktywne dzieło sztuki to zaprojektowane przez artystę środowisko dla twórczej aktywności odbiorcy” – gdyż zapewne taki cel przyświecał jego własnym działaniom.

W dziedzinie sztuki interaktywnej niekiedy zatracają się zupełnie granice między odbiorcą a twórcą, gdy narzędzie tworzenia zostaje oddane przez artystę w ręce odbiorców.

Przykładem może być wspomniana przez M. Guzikowskiego instalacja *Piano as image media* Toshio Iwai. Widz używając trackballa ma wpływ na pojawianie się punktów świetlnych na specjalnej siatce prowadzącej do klawiatury fortepianu, które to punkty poruszają klawisze, które jednocześnie wydają odpowiedni dźwięk i generują jego świetlny odpowiednik na ekranie zawieszonym tuż nad klawiaturą. Powstaje multimedialny spektakl, w którym dźwięk – generuje obraz świetlny. Innym wymienionym przykładem jest *Telematic dreaming* Paula Sermona. To video-instalacja złożona z dwóch łóżek w oddalonych od siebie pomieszczeniach. Filmowany obraz jednego z nich (w którym znajduje się autor) jest w czasie rzeczywistym rzutowany na drugie, znajdujące się w przestrzeni galeryjnej, gdzie widz może mieć wrażenie przebywania w jednym łóżku z autorem, którego obraz wyświetlany jest na pościeli, i może wchodzić z nim w interakcję.

W jakimś sensie z pracą p. Guzikowskiego kojarzy mi się również inna realizacja. W 2014 r. w Vancouver w Kanadzie Janet Echelman i Aaron Koblin zbudowali spektakularną instalację-rzeźbę w przestrzeni publicznej z okazji 30-to lecia TED Conference, *Unnumbered sparks*, w której również współautorstwo oddali w ręce odbiorców. Była to zawieszona na znacznej wysokości forma z miękkiej, elastycznej siatki, wyglądem i lekko falującym ruchem przypominająca meduzę. Widzowie mogli, korzystając z aplikacji na urządzenia mobilne, sami wypełniać ją światłem, zmieniać jego kolor czy edytować różne fraktale, tworząc bezpośrednio ze swoich urządzeń mobilnych ciągle zmieniające się obrazy na powierzchni rzeźby, a także mieli możliwość współpracować ze sobą nawzajem.

Guzikowski również daje widzowi możliwość takiej ingerencji w swoje dzieło, choć oczywiście w mniejszej skali. Wyżłobiony w poliwęglanie rysunek ożywa pod działaniem światła, którego kolorem i natężeniem odbiorca może sterować, wpływając na wygląd każdego obiektu. Zwraca uwagę efekt przestrzenności występujący w kilku pracach: *Mapie myśli* i *Łące*. Poszczególne kolory oświetlenia „wydobywają” różne elementy rysunku, jakby różne jego poziomy, nadając mu efekt trójwymiarowości. W *Silniku parowym* widz może przy pomocy światła podkreślać funkcję narysowanego przedmiotu i stwarzać iluzję ruchu a w *Pniu drzewa*, zmieniając światło można dzielić rysunek na strefy – centralną i tło.

Autor doktoratu, jak sam przyznaje, kładzie duży nacisk na formę plastyczną pracy. Pisze: „w moim przekonaniu forma niezależnie od czasu w jakim powstaje dane dzieło jest

ważnym elementem dzieła, stanowi nośnik treści, wpływa na jego wymowę, zawartość". W warstwie przedstawiającej obiektów Marian Guzikowski niekiedy zestawia swobodne, naiwne znakowanie, którym opowiada o tym co naturalne, z działaniem nawiązującym do rysunku technicznego, przeznaczonym do treści opisujących wytwory człowieka, maszyny, lub fazy egzystencji. Świadome zastosowanie rysunku naiwnego ma podkreślić pierwotny charakter natury. Zabieg ten widoczny jest zwłaszcza w *Pniu drzewa*, gdzie symboliczność trawek i gwiazdek jednoznacznie kojarzy się z pracami dzieci lub prymitywistów. Obiekt ten ma symbolizować, jak pisze autor, naturalny rytm przyrody, jej celowość, skonfrontowany z niedoskonałą naturą ludzką, zachłanną i pełną niezaspokojonych ambicji. Choć jego forma i układ zdają się przypominać też słowa Immanuela Kanta: „Niebo gwiazdziste nade mną, a prawo moralne we mnie” jako podkreślenie dualizmu natury człowieka, który z jednej strony poprzez doświadczenie poznaje świat (niebo gwiazdziste), a z drugiej czuje konieczność kierowania się w życiu nadrzędnym prawem moralnym. W zestawieniu z koncentrycznymi okręgami na środku kompozycji, symbolizującymi powtarzalność rytmów natury, jak narastanie słoju – przyrostów rocznych w drzewie, zdaje się nawiązywać do wiecznej cykliczności egzystencji ludzkiej z jej wszelkim pięknem i wszelką brzydotą. W obiekcie zatytułowanym *Łąka* stylistyka naiwna łączy się z elementami technicznymi i ta technicyzacja rysunku stopniowo potęguje się w obiektach *Silnik parowy* i *Linia otwarta*. Natomiast, jak autor wyjaśnia, forma *Drzewa życia* inspirowana jest projektami Mondriana. Ciekawie działa kontrastowe zestawienie rysunku technicznego z organicznym – w obiekcie *Mapa myśli*, podkreślając porównanie pracy komputera do zasad funkcjonowania całego – wraz z mózgiem układu nerwowego istot żywych. Śledząc wcześniejsze realizacje M. Guzikowskiego – w pracy doktorskiej widać odejście od wykorzystywanej wcześniej geometrii. Na styku formy organicznej i zaczerpniętej ze świata techniki, powstaje ciekawe napięcie.

Nie sposób nie odnieść się do innego aspektu pracy M. Guzikowskiego – do roli światła. Element ten ma w jego realizacji ogromne znaczenie. Sam autor szeroko zajmuje się tym zagadnieniem w części opisowej, śledząc w skrócie rolę światła w historii sztuki. Cytuje też wypowiedź jednego ze współczesnych artystów zajmujących się sztuką luministyczną, Jamesa Turrella: „Używając jako tworzywa światła wypełniającego przestrzeń, zajmuję się sprawami ludzkiej percepcji”, co, jak widać w dołączonej dokumentacji fotograficznej doktoratu, jest zgodne z własnym zamierzeniem doktoranta. Światło pod względem psychologicznym jest jednym z najbardziej podstawowych i najsilniejszych doznań ludzkich. Jest to element od wieków wykorzystywany w sztuce – służy do budowania przestrzeni, nastroju, a w zależności od epoki, zyskuje inne znaczenie, rolę i symbolikę. Obecnie artyści posługują się nim wykorzystując najnowsze osiągnięcia techniki, czy techniki cyfrowej, jak choćby w coraz popularniejszych mappingach. W sztuce współczesnej niektórzy artyści wręcz uczynili światło podstawowym budulcem swoich prac tworząc nurt sztuki luministycznej.

Realizacja Guzikowskiego przywodzi mi na myśl prace hiszpańskiej artystki Roselin de Thelin, która tworzy przypominające hologramy instalacje świetlne w oparciu o tzw. epifenomeny – odbicia i załamania światła, jego przewodzenie i przejrzystość. Jej obiekty zbudowane są głównie z włókien światłowodowych łączonych z lustrami, kryształami kwarcu, drutami i technologią cyfrową, dzięki czemu uzyskuje efekt niezwyklej efemeryczności. *Seated Child* to jedna z jej bardziej znanych prac poruszająca podobny jak u Guzikowskiego obszar dociekań o wiarę, własne życie, iluzję czy śmierć.

Artyści nurtu sztuki luministycznej wykorzystują także zasady optyki, czy percepcji wzroku, jak prekursor gatunku, wspomniany w części opisowej pracy Dan Flavin, początkowo tworzący proste kompozycje oparte na pojedynczych laskach świetlówek – po skomplikowane instalacje, nazywane przez siebie Ikonami, wypełniające wnętrza geometryczną strukturą i kolorowym światłem. Czy jak obecnie chyba już klasyk gatunku, Carlos Cruz-Diez, który oświetla białe wnętrza kolorowymi świetlówkami, początkowo wywołując u odbiorców poczucie eksplozji barw, by po chwili, gdy oko już się przyzwyczai, niemal zupełnie zblaknąć, powracając niemal do bieli ścian.

Użyta przez M. Guzikowskiego technologia LED RGB ożywia rysunek, pulsowanie światła i zmiana nastroju wywołana przez kolor nadaje obiektom nowy wymiar, nowe znaczenie. Także sposób w jaki światło ingeruje w rysunek jest zróżnicowany, co podkreśla charakter i treść prac. Dzięki pulsowaniu koloru w *Silniku parowym* daje się odczuć ruch, pracę tego silnika, a np. dzięki specyficznemu zastosowaniu różnych kolorów światła w *Mapie myśli* mamy odczucie trójwymiarowości i odrębności obu światów – natury i techniki.

Samo nasuwa się skojarzenie, że w pracach pana Guzikowskiego, biorąc pod uwagę również warstwę merytoryczną dzieła, światło oznacza życie. Kiedy zapala się, pulsuje, zmienia – odnosi się do całego bogactwa życia, jego różnorodności i możliwości. Kiedy gaśnie – wszystko znika. Spektakl zamiera.

M. Guzikowski podkreśla, że praca *Interaktywne obiekty świetlne* stanowi podsumowanie ostatnich własnych rozważań na temat relacji człowieka do natury i jego kontekstu wobec świata, a także jest wykładnikiem umiejętności technicznych, będąc zarazem punktem wyjścia do kolejnych realizacji.

Konkluzja:

Po zapoznaniu się z materiałami złożonymi w postępowaniu o nadanie stopnia doktora sztuki, stwierdzam, że Marian Guzikowski posiada wystarczający dorobek twórczy o wysokim poziomie artystycznym, poparty wieloma indywidualnymi i zbiorowymi prezentacjami w galeriach; przedstawiona Rozprawa doktorska jest opracowana rzetelnie, z licznymi odniesieniami, wyczerpująco opisuje zagadnienie i przedmiot doktoratu. Dokumentacja dzieła – *Interaktywnych obiektów świetlnych* pozwala na dokładne zapoznanie się z nim i podkreśla nowatorstwo postawy twórczej autora, który mieszcząc się w nurcie sztuki interaktywnej i intermedialnej znajduje własny, niepowtarzalny język formalny, uzyskując osobisty wkład w rozwój tej dziedziny sztuki.

W związku z powyższym uważam za uzasadnione przyznanie stopnia doktora sztuki i wnioskuję do szanownej Rady Wydziału Pedagogicznego i Artystycznego Uniwersytetu Jana Kochanowskiego w Kielcach o nadanie panu Marianowi Guzikowskiemu stopnia doktora w dziedzinie sztuki plastycznej, dyscyplinie artystycznej sztuki pięknej.

Warszawa, 13. 04. 2017 r.

