

Recenzja dorobku artystycznego oraz rozprawy doktorskiej mgr Sławomira Biernata, sporządzona w związku z przewodem doktorskim w dziedzinie - sztuk plastycznych, w dyscyplinie artystycznej – sztuki piękne, wszczętym przez Radę Wydziału Rzeźby Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie.

Dane o doktorancie, Jego aktywnościach i twórczości

Pan Sławomir Biernat urodził się w Zamościu i tam ukończył Państwowe Liceum Sztuk Plastycznych. W roku 1998 podejmuje studia na Wydziale Konserwacji i Restauracji Dzieł Sztuki w ASP w Krakowie, gdzie w 2004 roku uzyskuje dyplom w pracowni Konserwacji Kamienia. Swoje artystyczne wykształcenie wzbogaca rocznym pobytem stypendialnym w Academia di Belle Arti Aldo Galli di Como we Włoszech. W 2002 roku podejmuje równoległe studia wyższe na Wydziale Rzeźby krakowskiej Akademii. Dyplom magisterski z rzeźby otrzymuje w roku 2006, w pracowni prof. Józefa Sękowskiego.

Samodzielna (dwunastoletnia od momentu uzyskania dyplomu) artystyczna droga rzeźbiarza, obfituje w szereg interesujących działań na polu sztuki. Charakteryzuje się intensywną działalnością twórczą i wystawienniczą. W dołączonych do zrecenzowania dokumentach doliczyłem się dziewiętnastu wystaw zbiorowych i czterech pokazów indywidualnych. Mają one zarówno lokalny jak i ogólnopolski, a niektóre z nich międzynarodowy zasięg.

Wystawy indywidualne zostały zrealizowane w:

2009 – wystawa rysunku i rzeźby *Kąt-Figuracja* w Galerii *Zamek*, Sucha Beskidzka,

2012 – wystawa rzeźby i grafiki, *Figury Miasta* w Centrum Rzeźby Polskiej, Galeria *Kaplica Orońsko*,

2013 – wystawa rzeźby i grafiki, *Tożsamość Miejsca*, BWA „U Jaksy” Miechów,

2017 – *Abberacje*, BWA Galeria *Jatki*, Nowy Targ.

W dorobku mgr Sławomira Biernata znajdują również wiele projektów konkursowych, z których niektóre kończą się realizacyjnym sukcesem. W 2011 roku otrzymuje pierwszą nagrodę w konkursie na nagrobek prof. Witolda Skulicza, który finalizuje rok później w Alei Zasłużonych na cmentarzu Rakowickim w Krakowie. Zarówno w tym, jak i pozostałych projektach, moją uwagę zwraca oryginalność architektoniczno-rzeźbiarskich propozycji oraz duża kultura ich podania w postaci bardzo sprawnie, osobiście wykonywanych komputerowych wizualizacji. Jest autorem realizacji pomnikowej płk. Narcyza Wiatra, ps. „Zawojna” w Nowym Sączu w 2013 roku i rzeźb plenerowych, które powstały w różnych miastach Europy:

2013 – Realizacja rzeźby plenerowej, Rab, Chorwacja

2014 – Realizacja rzeźby plenerowej; „Trace”, Immatra, Finlandia

2016 – Realizacja rzeźby plenerowej dla ARS Natura, Trier, Niemcy.

Działalność organizacyjna i dydaktyczna Sławomira Biernata na rzecz Wydziału Rzeźby i krakowskiej Akademii jest znacząca. Współprowadzi plenery i warsztaty rzeźbiarskie (np. zrealizowany w 2016 roku w Trier Projekt Transgranicznej Sieci Cross Border Network of History and Arts pod hasłem Mobilne Interdyscyplinarne Laboratorium Kultury i Edukacji). Doskonale sprawdza się jako organizator, koordynator, dokumentalista, sekretarz wielu wystaw i konkursów, organizowanych nie tylko w macierzystej uczelni lecz również w wielu ośrodkach i galeriach w Polsce. Dydaktyczne szlify zdobywa najpierw w Pracowni Rysunku, a od 2017 roku w Pracowni Rzeźby pod bacznym okiem Prof. Ewy Janus, z którą współpracuje jako asystent od 2009 roku do chwili obecnej. Za swoje osiągnięcia otrzymuje dwie Nagrody Rektora w 2012 i 2015 roku.

Multidyscyplinarną twórczość Sławomira Biernata charakteryzuje swoboda w zakresie doboru i łączenia różnych materiałów jak i technik, także tych multimedialnych, w celu budowania czytelnego komunikatu plastycznego. Rzeźbiarz z dużą łatwością porusza się w wielu dyscyplinach sztuki, realizując swoje prace zarówno w przestrzeni jak i na płaszczyźnie. Sporo twórczego czasu poświęca nie tylko rzeźbie ale także graficznym rozważaniom, realizując interesujące cykle linorytów. Moją szczególną uwagę zwróciły dwa z nich *Arterie* i *Reminiscencje*, zrealizowane w 2009 i 2013 roku. Urzekły mnie te piękne, otwarte i różnorodne kompozycje umiejętnie budujące linearne napięcia między pozostawionymi w czerni i bieli fragmentami płaszczyzn. Cechą wspólną tych niepowtarzalnych układów kompozycyjnych jest ich wręcz rzeźbiarska przestrzenność. Wiele z nich to wielowarstwowe pierścieniowe kompozycje, uchylające we fragmentach swoje wnętrza, w którym pojawiają się kolejne plany, a pozostawione fragmenty nienaruszonej czerni, dają efekt rzucanego cienia przynależnego trójwymiarowym obiektom. W cyklu *Reminiscencje* autorski sposób pracy podobny do posługiwania się „szpicakiem” podczas pracy w kamieniu, pozwala artyście na niezwykle subtelne, półtonowe i walorowe przejścia. Nie brak też nowatorskich rozwiązań autora w dziedzinie rzeźby. W swoich realizacjach rzeźbiarskich mgr Sławomir Biernat nie poprzestaje na rozpoznanych, sprawdzonych tworzywach i metodach pracy. Po serii prac w tradycyjnych materiałach, w których testuje wzajemne współbrzmienie stali, żeliwa, kamienia czy betonu, następuje wyraźna zmiana charakteru i estetyki jego dzieł. Szczególne zmiany przynoszą lata 2016 i 2017. W pracach z cykli: *Pressure*, *Streaming*, zauważam zmianę estetyki, wyraźny proces oczyszczania materii i formy z wcześniejszej fakturalności, na rzecz bardzo oszczędnego, niezwykle estetycznego, zwięzłego komunikatu, w którym jak w znaku pozostaje tylko kwintesencja plastycznego przekazu. Te niezwykle nowatorskie dzieła zdają się podążać za duchem czasu i nadzwyczaj dobrze korespondują z nowoczesnym designem, czy wnętrzami lub bryłami współczesnej architektury. Charakter badacza i technologicznego eksperymentatora prowadzi rzeźbiarza do hybrydowego zabiegu zestawienia w obrębie jednego dzieła różnych materiałów: papieru z żywicą i szkłem, drewna z tworzywami sztucznymi, malowanej stali z patynowaną i polerowaną blachą miedzią, szkłem i rurkami PCV. Ta materiałowa różnorodność widoczna w wielu Jego realizacjach, jest odważna, ale w rękach wrażliwego i świadomego twórcy, rozwiązania te nie są dysonansem i brzmią czystym akordem w kolejnych utworach rzeźbiarza. W bogatej twórczości mgr Sławomira Biernata pojawiają się dość wcześnie - jasno sprecyzowane - wspólne wątki tematyczne. Dzieje się tak niezależnie od wybranego medium. Wspólnym mianownikiem jego prac takich jak: *Miejskie trajektorie*, *Narodziny miasta*, *Reminiscencje*, *Arterie*, staje się wyraźnie zdefiniowany obszar

artystycznych eksploracji. Niewyczerpanym obszarem artystycznych wzruszeń i formalnych poszukiwań, staje się miasto. Doświadczenie miasta jego tempa życia, fluktuacji i energii skłaniają artystę do poszukiwania adekwatnych środków przekazu, a czasem do szybkich metod rejestracji ulotnych chwil i efemerycznych obrazów. Docenia możliwości fotografii, głównie tej naświetlanej na długim czasie, dostarczającej wręcz linearnych wykresów dynamicznych migawek miasta, jako zapisu ruchomych jego obrazów.

Fenomen miasta nauki społeczne opisują na różne sposoby, dostrzegając w nim heterogeniczną, przestrzenną i społeczną strukturę, będącą wytworem różnych ekonomicznych, politycznych i kulturowych czynników.

Ta niezwykle złożona, wielobarwna i fascynująca tkanka, wielokrotnie staje się areną wielu literackich i filmowych akcji, będącą dla nich istotnym tłem wydarzeń. Nie brak też artystycznych i muzycznych projektów, dla których miasto staje się nie tylko sceną ale wręcz materiałą twórczych działań. Ale jak ująć w jedno dzieło fenomen miasta, jako całościowy wytwór cywilizacyjny?

Jednym ze sposobów oglądu miasta i próbą jego ogarnięcia wzrokiem jest proponowany przez Michela de Certeau punkt widzenia z lotu ptaka. Według badacza, obserwator niczym mitologiczny Ikar podczas lotu, ze szczytu najwyższego budynku może zobaczyć miasto w całości. Nie jest to jednak prawdziwe miasto, ale zaledwie jego wizerunek. Aby naprawdę móc zaangażować się w obserwację realnego miasta, należy spacerować jego ulicami, co czyni obserwatora „pisarzem” będącym jednocześnie „czytelnikiem” miejskim.

Opinia o części opisowej rozprawy doktorskiej - *Metaobrazy miasta*

We wstępie rozprawy teoretycznej mgr Sławomir Biernat informuje nas o tym, że Jego praca *Metaobrazy miasta* jest wynikiem subiektywnego postrzegania miasta i próbą znalezienia adekwatnych środków plastycznych dla przedstawienia jego zmiennego, mobilnego obrazu, z uwzględnieniem wszechobecnej multimedialności. Refleksja poświęcona miastu dotyka szerokiej problematyki jego fenomenu, polegającego na interferencji różnych zjawisk, miejsc i przestrzeni. W wyniku artystycznych rozważań dotarł do sformułowania interaktywnego projektu, polegającego na dialogu pracy artystycznej i odbiorcy. Komponent interakcji jest dla niego przekroczeniem dotychczasowych działań artystycznych. Pojawia się on z wyraźnej potrzeby szerszej, precyzyjniejszej komunikacji, aby wyrazić myśli i odczucia związane z tematem, a tym samym skuteczniej dotrzeć do „multimedialnego odbiorcy”.

W rozprawie teoretycznej przedstawia główne założenia pracy artystycznej, w której z technicznego punktu widzenia zamierza przełożyć warstwę dźwięku na obraz i kolor, a dwuwymiarową fotografię na formę przestrzenną. W przedstawionych założeniach skupia się na wyodrębnieniu podstawowych czynników kształtujących miasto i wpływających na jego odczuwanie. Podchodzi do pracy metodologicznie i analitycznie. Spośród wielu, wyodrębnił dwa: dźwięk i obraz, jako podstawowe parametry, których zamierza użyć jako komponentów budujących metaobrazy, wpływające na nasze odczuwanie przestrzeni. Wytworzonymi projekcjami chce zwrócić uwagę na istnienie obok świata realnego - świata wirtualnego, ze swoimi

efemerycznymi strukturami, które mimo swej ulotności potrafią skutecznie uczestniczyć w kreowaniu otaczającej nas rzeczywistości.

Odczuwanie przestrzeni architektury to bardzo ważny rozdział rozprawy pisemnej, w którym artysta zwraca uwagę na wielozmysłowy odbiór przestrzeni, pisząc tak: *Współcześnie odczuwanie architektury sprowadza się głównie do korzystania ze zmysłu wzroku, rzadziej ze słuchu czy dotyku. W pełni odczuwać miasto to znaczy używać wszystkich zmysłów.* Zwraca uwagę na to, że tylko poprzez zaangażowanie wszystkich zmysłów wzajemnie się dopełniających, możemy w pełni odczuwać przestrzeń. W rozdziale tym zaprezentował bardzo dobre przykłady kreowania przestrzeni multisensorycznych przez różnych artystów, działających na odmiennych polach. Są to: Termy w Vals projektu Petera Zumthora, „Blur Building – Yverdone” – projekt zaprezentowany na Expo w Szwajcarii w 2002 roku i „Digital Water Pavilion”, który powstał w Saragossie również z okazji Expo w 2008 roku. O ile pierwszy projekt odnosi się do tradycyjnie rozumianej architektury, dwa kolejne zostały zbudowane z wody. Dom-chmura to podatny na działanie wiatru wodny obłok o zmiennej formie, w który można wejść jak do budynku, doznając przy tym trudnych do opisu sensorycznych wrażeń. Podobnie jest w przypadku pawilonu wodnego, którego ściany w postaci wodnych kurtyn, na których wyświetlane są projekcje, pojawiają się i znikają, reagując na obecność odbiorcy. Przykłady te dowodzą, że równie silnych bodźców związanych z odczuwaniem przestrzeni można doświadczyć nawet w kontakcie z tak efemeryczną formą, która jest zaprzeczeniem tradycyjnie rozumianej architektury.

Kolejne rozdziały Sławomir Biernat poświęca szerokiemu zdefiniowaniu pojęć takich jak: metaobraz, dźwięk i ekran. Są to istotne komponenty bezpośrednio związane z jego pracą artystyczną. Identyfikuje się z projektami, w których dzieło sztuki postrzegane jest jako proces bieżący, dziejący się na żywo a nie proces miniony. Przedstawia ciekawe przykłady takich realizacji, odnosząc się też do własnej koncepcji artystycznej. Rozdział trzeci poświęca rozważaniom na temat dźwięku. Porównuje doznania akustyczne różnych przestrzeni miejskich, zwracając uwagę na ich odrębne cechy. Analizuje ciekawy projekt Katarzyny Krakowiak, w którym autorka wykreowała przestrzenną sytuację, przy pomocy jednego tylko komponentu jakim jest dźwięk. Kolejny ważny element występujący w pracy artystycznej to ekran, który jest dla rzeźbiarza pojęciem wieloznacznym. Może osłaniać, oddzielać, stwarzać poczucie intymności lub być odczytywany jako rodzaj przysłony, na której dokonuje się transmisja obrazów. Biernat przywołuje artystyczne projekty Pawła Althamera i Krzysztofa Wodiczki, pracujących w tkance miejskiej i wykorzystujących budynki w celu artystycznych interwencji.

W rozdziale poświęconym interaktywności, która jest jednym z istotnych parametrów dzieła Sławomira Biernata pojawia się opis szczególnie istotnego ze względu na osiągnięte efekty technologiczne, projektu. Jest nim *Egg of Wind*, japońskiego architekta Toyo Ito. Nafaszerowany detektorami ruchu obiekt reaguje nie tylko na obecność człowieka ale także na podmuchy wiatru, uruchamiając losowo stacje radiowe i telewizyjne. Nakładanie się obrazów, dźwięków i treści wywołuje stan audiowizualnego szumu, tak charakterystyczny dla współczesnego miasta.

Bogata bibliografia, ilość przytoczonych cytatów i źródeł internetowych, z których korzysta mgr Sławomir Biernat, świadczą o dogłębnym rozpoznaniu tematów z obszaru zainteresowań artysty. To nie tyle źródła inspiracji, ale przede wszystkim

drogowskazy w postaci upublicznionych dzieł, w których artysta odnajduje potwierdzenie słuszności własnej koncepcji. Spenetrowane źródła internetowe świadczą o aktualności zagadnień, z których wiele nie doczekało się jeszcze książkowych publikacji. Praca jest napisana językiem w pełni komunikatywnym, a jej merytoryczna zawartość w świadczy o szerokich zainteresowaniach artysty.

Opinia o artystycznej pracy doktorskiej

Znamienną cechą rozwoju cywilizacji jest fakt, że niemal każdą dziedzinę naszego życia opanowały najnowsze technologie. Nowe technologie pozwoliły na przełamanie tradycyjnych reguł również w sztuce. Obrabiarki CNC, laser, plazma, water jet, frezarka komputerowa lub drukarka 3D, znacznie poszerzyły klasyczny warsztat rzeźbiarski i otworzyły nowe terytoria dla sztuki. Jeżeli do wyżej wymienionych dołożymy audiowizualne i interaktywne cyfrowe narzędzia, otrzymujemy pokaźny arsenał nowoczesnych technologii, które stały się współczesnym narzędziem również w rękach artystów.

W skład pracy doktorskiej mgr Sławomira Biernata wchodzi:

Obiekt rzeźbiarski wykonany z drewna na bazie koła o średnicy 380 cm, jako podstawowy element interaktywnej instalacji rzeźbiarskiej, cztery wydruki zdjęć na folii, naklejone na trzy szyby o wymiarach 200 cm x 70 cm x 8 mm, oraz 2 reliefy. Jeden z nich to wydruk 3D o wymiarach 50 x 70 cm, a drugi powstał w frezowanej sklejce o wymiarach 50 x 70 cm.

Przygotowana pod opieką promotora w osobie prof. Ewy Janus główna praca, to interaktywny i multimedialny obiekt o syntetycznej formie perforowanego dysku o prawie czterometrowej średnicy, w którym rzeźbiarz zamyka swoje wyobrażenie o architektonicznej strukturze miasta. Czasza dysku mgr Sławomira Biernata została zbudowana z dziesiątek a raczej pewnie setek klejonych obok siebie z niezwykłą cierpliwością, niewielkich drewnianych modułów. Ostateczny jej kształt został poprzedzony wieloma próbami poszukiwania adekwatnej formy do zrealizowania założeń twórczych. Pozostawione w strukturze dysku ażury wzbogacają formę, a ja odczytuję je nie tylko jako analogię do przeszklonych fragmentów elewacji, ale również do nieregularnej i arytmicznej zabudowy. Pełnią one zresztą jeszcze jedną istotną i określoną w mającym się wydarzyć spektaklu, rolę. Wyświetlane na powierzchni linie, natrafiając na ażury wpadają do wnętrza formy, tworząc wielowarstwowe, przestrzenne obrazy. Świat dźwięków posiadający strukturę przestrzenną został zamieniony na obraz o podobnych cechach. Sam proces powstawania skorupy dysku kojarzyć się musi z murowaniem domu, a szerzej z powstawaniem architektury. Jednak fizycznie zmaterializowana forma nie spełnia oczekiwań artysty, który nie zamierza zaprzestać na „milczącym”, czysto rzeźbiarskim i obiektowym działaniu. Szukając plastycznego ekwiwalentu miasta jako epitomii różnorodności, miksu fizycznej i wirtualnej rzeczywistości, artysta dozbiera projekt w szereg interaktywnych narzędzi. Na tak przygotowany obiekt, będący zarazem ekranem, zostają naprojektowane obrazy zawierające różnorodne graficzne układy linii, punktów i geometrycznych kształtów. Ulegają one ciągłej transformacji w wyniku działania określonej ilości i jakości dźwięków, dostarczonych przez odbiorcę i przetworzonych przez odpowiedni program komputerowy na obraz graficzny. Użycie szkła w jednym z obszarów dysku pełni funkcję lustra, powodując odbicie i mnożenie

powstałych układów. Obrazy te powstają zarówno na powierzchni jak i we wnętrzu formy, a efekt graficznego spektaklu z wnętrza bryły rzutowany jest na ścianę. Te zwielokrotnione obrazy otaczające zewsząd widza mają za zadanie wywołanie stanu immersji i znalezienia się jakby wewnątrz wykreowanej sytuacji.

Przyznaję, że miałem nieco kosmiczne skojarzenia podczas przeglądania po raz pierwszy dokumentacji fotograficznej, dotyczącej opisywanej pracy. Linearne projekcje na powierzchni dysku jeszcze bardziej wzmocniły te odczucia, przywołując na myśl obrazy naziemnych geoglifów będących dziełem kultury Nazca. Kolejne skojarzenie było już bliższe. Forma dysku, jako współcześnie przetworzona pochodna kopuły przykrywa też wiele współczesnych architektonicznych obiektów. Cechą wspólną tych realizacji jest maksymalne spłaszczenie, rozciągnięcie kopuły, która przybiera właśnie formę dysku. Wspomnę w tym miejscu wykonane ze stali, teflonu i tytanu największe na świecie sklepienie zbudowane nad stadionem Oita w Japonii, które ma długość 270 metrów. Ruchomy dach stadionu otwiera się i zamyka, niczym gigantyczne oko, chroniąc 43 tysiące widzów zasiadających na jego trybunach.

Sądzę, że ta otwartość na interpretację, możliwość wielu odniesień i skojarzeń stanowi zaletę dzieła. Świadczy o jego uniwersalności i wieloznaczności. Ostatecznie potraktowanie dysku jako ekranu, a przede wszystkim jako sceny, areny, rozwiąły moje wątpliwości co do zasadności użycia takiego a nie innego kształtu. Zresztą rzeźbiarz przekonująco uzasadnia wybór formy koła, które jest archetypicznym symbolem ruchu i reinterpretacją graficznego zapisu miasta widzianego z góry.

Z przedstawionej dokumentacji fotograficznej, która nie jest w stanie zastąpić polisensorycznych wrażeń i doznań jakich niewątpliwie dostąpię w trakcie osobistego kontaktu z opisywaną pracą wnioskuję, że już sam obiekt jest interesującą propozycją rzeźbiarską. Jednak poszerzenie formuły dzieła o interaktywny i procesualny charakter (niewątpliwie z korzyścią dla planowanego finalnego efektu), jest wyzwaniem dla recenzenta. Stanowi ono bowiem po części zagadkę nawet dla autora, a także dla odbiorcy, od którego aktywności jako współkreatora dzieła, będzie zależał ostateczny jego kształt, a w rezultacie wielozmysłowy odbiór. Odnieść się mogę zatem nie tyle do finalnego dzieła (choć to podczas prób przerosło oczekiwania samego autora), lecz do fizycznego, rzeźbiarskiego kształtu „półproduktu”, oraz do strategii artysty, który zamknął intencjonalność i potencjalność dzieła, w jego interaktywności, oddając tym samym ostateczny jego kształt w ręce odbiorcy, którego interwencja w dzieło jest jednym z podstawowych założeń. Programując w komputerze kilka różnych scen, artysta niejako reżyseruje spektakl, nie dokonując obsady i nie określając żadnej roli. Wyznaczając pewne techniczne ramy, tworzy bazę potencjalnych graficzno-światlnych możliwości dzieła. Chcąc poszerzyć zakres środków wyrazu i zakres ich oddziaływania, określa pewien obszar, otwarty na interwencję odbiorcy. W tym miejscu kończy się jego rola, a jeżeli tak nie jest, to na pewno staje się ona od tego momentu przynajmniej drugoplanowa. Samo dzieło w stanie gotowości zdaje się teraz wyczekiwać na interaktora i dostarczone przez niego bodźce, dzięki którym może zaistnieć w pełniejszej formie i dalej się rozwijać, ulegając kolejnym transformacjom. Zmienia się więc diametralnie nie tylko rola twórcy lecz również rola samego dzieła, które przechodzi ze stanu monologu do aktywnego dialogu z odbiorcą, który staje się dla niego nowym kreatorem. To strategia znana i wpisana w sztukę interaktywną, ale w przypadku tego właśnie dzieła, ma znaczenie szczególne. Trudno sobie wyobrazić trafniejszy dobór środków do zrealizowania założeń pracy, jako multimedialnego spektaklu, wprowadzającego widza w stan efemerycznych doznań i immersji

podobnych lub tożsamy z tymi, jakich nieustannie dostarcza mu prawdziwe miasto. Ruch, ulotność, świetlnego spektaklu rozgrywającego się na powierzchni i wewnątrz formy dysku, połączenie pierwiastka trwałego, materialnego z substancją efemeryczną, nietrwałą i ulotną, to wyznaczone i w pełni osiągnięte cele projektu. Propozycję artysty w postaci tak sformułowanego interaktywnego i wielowymiarowego dzieła oceniam bardzo wysoko.

Podsumowanie

Kulturową konsekwencją post-technologicznego zwrotu jest rozwój i znaczenie dla praktyk artystycznych paradygmatu art&science, a także rozwój sztuki interaktywnej i generatywnej. Te formy sztuki, traktują technologię jako zintegrowany z poziomem konceptualnym i estetycznym, system. Zrealizowany przez rzeźbiarza z udziałem odbiorców multimedialny spektakl, jest doskonale przemyślaną, niezwykle dojrzałą i udaną próbą przekroczenia materialności dzieła, wzbogaconego o komponent interakcji. Próbując ocenić „miejski spektakl” w kategoriach plastycznych, nie zapominam o znacznie szerszym jego komunikacie. Dotyczy on cywilizacyjnych zagrożeń i pewnych sytuacji granicznych, mogących zdestabilizować naszą psychiczną równowagę. Niewątpliwie na pochwałę zasługuje autor za wytrwałość i upór w samodzielnym rozpoznaniu i opanowaniu interaktywnych narzędzi, które (jak wspomina w pracy teoretycznej), do tej pory były mu obce. Ich opanowanie i to nie na poziomie elementarnym ale mocno zaawansowanym, będzie procentowało zapewne w kolejnych realizacjach. Słowa uznania należą się też za wzorcowo przygotowaną i kompletną dokumentację, uwzględniającą wszystkie niezbędne do sporządzenia recenzji elementy.

Konkluzja

Nie mam wątpliwości, że praca doktorska mgr Sławomira Biernata **Metaobrazy miasta** jest kompletna, dojrzała i oryginalna. Przedstawione i wytyczone w założeniach cele zostały przez niego w pełni osiągnięte. W obszarze sztuki pojawia się kolejna interesująca propozycja artysty, którego twórczość jest dojrzała, wyrazista i autonomiczna.

Po zapoznaniu się z całym dorobkiem twórczym oraz materiałem dotyczącym rozprawy doktorskiej z zakresu rzeźby, stwierdzam, że spełnia ona wszystkie warunki określone w Ustawie z dn.14.03.2003 roku, wraz z późniejszymi zmianami, o stopniach naukowych i tytule naukowym oraz o stopniach naukowych w dziedzinie sztuki. Wykazuje ogólną wiedzę teoretyczną w reprezentowanej dyscyplinie artystycznej, a także potwierdza umiejętność samodzielnego prowadzenia pracy artystycznej, co Sławomir Biernat czyni już skutecznie od lat wielu. Przedstawiona do zrecenzowania praca doktorska w postaci interaktywnego dzieła i części opisowej, stanowi znaczący wkład w rozwój dyscypliny sztuki piękne.

Z przekonaniem stawiam wniosek o nadanie panu mgr Sławomirowi Biernatowi przez Radę Wydziału Rzeźby Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie, stopnia doktora w dziedzinie sztuk plastycznych, w dyscyplinie artystycznej – sztuki piękne.

Z poważaniem, prof. Jan Szczyпка

