

Akademia Sztuki w Szczecinie.

Ocena pracy doktorskiej i dorobku artystycznego Pana mgr. Mikołaja Garsteckiego sporządzoną w związku z przewodem doktorskim w dziedzinie sztuki w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki. Ocena dokonana zgodnie z uchwałą Uczelnianej Rady ds. Nauki i Jakości Kształcenia Uniwersytetu Artystycznego im. Magdaleny Abakanowicz w Poznaniu z dnia 3 marca 2021 roku.

DOROBEK ARTYSTYCZNY (wystawy, konkursy i inne)

- *To co najbardziej proste, wydaje się wygięte*, BWA Piła 2021
- *Hiperlink – nowy obraz świata i człowieka*, online, Muzeum Narodowe w Szczecinie i Trafostacja Sztuki w Szczecinie, 2020
- *Petit*, Galeria Sztuki im. Jana Tarasina, Kalisz, 2020
- *Malarstwo o malarstwie. Off-line/On-line*, Galeria Szewska 16, Poznań 2020
- *<360*, Galeria Rotunda, Poznań, 2020
- *Jak echo powracają wątpliwości i obawy oraz narcystyczny zachwyty nowa technologią*, Galeria Curators'Lab, Poznań, 2019
- *11. Triennale Małych Form Malarskich*, Wozownia, Truń, 2019
- *Bunt*, Duża Scena UAP, Poznań 2018
- *Nowy Obraz/Nowe Spojrzenie*, BWA, Piła 2018
- *37 wystawa pokonkursowa im. Marii Dokowicz*. MTP, Poznań 2017
- *Promocje 2017*, Galeria Sztuki, Legnica, 2017
- *Jak jest*, Galeria Labirynt, Lublin 2017
- *VI Pleneriada*, Galeria Stalowa, Warszawa 2017

Praca doktorska Pana Mikołaja Garsteckiego po tytule *Szum. Krytyczne odejście do medium* jest pogłębionym studium rzeczywistości obrazów w ujęciu medialnym i rozwoju technologicznego.

Droga, którą obecnie podążamy jest obszarem powiększających się możliwości technologicznych. To stan który Kevin Kelly w swojej książce *What Technology Wants* nazywa mianem protopii – chodzi o pewien proces, stopniową poprawę, a nie założony cel bądź stan, który musimy osiągnąć. Ale każdy postęp, protopia wytwarza tyle samo korzyści co nowych problemów. Inaczej mówiąc nie ma postępu bez konsekwencji a nawet często te konsekwencje nazywamy zemstą technologii. W dłuższej perspektywie korzyści kumulują się i ostatecznie protopia sprawia, że zmierzamy w lepszym kierunku. Sama wartość technologii zależy od spojrzenia, zgodnie z którym nie jest ona ani dobra ani zła, jest tylko narzędziem. Jeśli jest narzędziem to nie jest narzędziem skończonym w takim sensie jak nóż. Technologia *high-tech* nigdy nie jest skończona, stale ewoluuje.

Niepokojąca jest myśl o niezależnej ewolucji od naszych oczekiwań.

Technologia rozumiana jako siła, która może realizować własne cele.

Czy technologia, sztuczna inteligencja jest żywa? Na pewno istnieje zależność jej widzialności z zaawansowaniem. Z zaawansowaniem technologii zmniejsza się jej widzialność a zwiększa kompleksowość i autonomiczność. W przypadku sztucznej inteligencji największym problemem jest to, że nie wiemy jakie dane trafiają do systemu. A jej rozwój jest niemożliwy do powstrzymania.

Prawdopodobnie nasze funkcjonowanie w dwóch światach równoległych, cyfrowym i fizycznym jest stanem przejściowym. Świat lustrzany w pełni się zrealizuje, kiedy każdy przedmiot z realnego świata będzie mieć swojego bliźniaka w świecie wirtualnym. Dotyczy to również zmysłów.

Chociaż błędem jest wyobrażenie, że nasze życie stanie się prostsze. Liczba połączeń pomiędzy wszystkimi elementami świata lustrzanego, pomiędzy wszystkimi rzeczami i miejscami i ich bliźniakami jest niemożliwa do wyobrażenia. To rodzi masę pytań dotyczących dostępu do naszych myśli, ale jednocześnie funkcji i roli naszego ciała. To pytanie o przyszłość najczystszej i pierwotnego medium jakim jest umysł.

Od momentu, kiedy nasza rzeczywistość stała się czarno biała poprzez zapis 01 pojawia się też pytanie o rzeczywistość obrazu i jego odrębność bądź przynależność do równoległych światów. To obszar który Mikołaj Garstecki nazywa szumem, którego synonimem może być brakująca szarość czarno białego zapisu 01.

Szum umożliwia dostrzeżenie medium, które znajduje się niejako pod spodem treści.

Technologie medialne służą zaspokajaniu naszej narcystycznej struktury co skutkuje powszechnie oddaleniem od sensu obrazów. Medialność waha się odpowiednio między biegunami figury i tła.

Potrzeba odkrywania istoty obrazów w odniesieniu do ich klasycznej konwencji wymaga opuszczenia ich powierzchni, widzenia poza materialnością farby i płótna. Jak w obrazie filmowym może to być rozdarcie ekranu by ujrzeć co kryje druga strona bądź, jak to dokonał w cyklu fotografii Sugimoto ukazując sale kinowe w pełnym świetle.

Poszukiwanie szumu poprzez zakłócenia, zarysowania, błędy przenosi nasze spojrzenie poza medium albo przynajmniej czyni je transparentnym. Przymiotnik „medialno-krytyczny” podważa ważność zasadniczych kategorii takich jak prawda i fałsz lub przedmiot i podmiot i zrywa związek czy też możliwość odwołania do rzeczywistości.

Samo medium odsłania zatem swoją ambiwalencję. Jest jednocześnie możliwością i brakiem, komunikatem i dezinformacją.

Szum staje się przestrzenią wypełnienia, formą, sensem, przecięciem spojrzeń z obrazem.

Mikołaj Garstecki pisze, *Krytyczne podejście do medium może ujawnić się w momencie wystąpienia w obrazie pewnego szumu i zakłócenia, które to w skrajnych przypadkach może powodować, że w ogóle zdamy sobie sprawę, że patrzymy na obraz rzeczywistości, a nie samą rzeczywistość.*

Taka konstrukcja wymaga jednak pewnej korekty. Obraz z natury swojej zawsze jest odrębną rzeczywistością. Pojawia się w realnym świecie zachowując swoją złożoną naturę i ukrytą relacje z rzeczywistością. Jak fotografia, której jedyną prawdą jest geometria spojrzenia autora. Widzenie spełnia się w gestach patrzenia do wewnątrz i na zewnątrz analizując podobieństwa i różnice w podobnym.

Post medialna rzeczywistość burzy historyczną hierarchię mediów i podział na stare i nowe. Nie zmiennym pozostaje zagadnienie adekwatności i doboru mediów.

Możliwości technologiczne, sztuczna inteligencja prowokują autora do dialogu z Mitsuku.

Twierdzi ona, że *technologia to proces stosowania wiedzy dla zaspokojenia naszych potrzeb oraz poszerzenia naszych możliwości.*

Współcześni filozofowie i teoretycy mediów poszukują w swoich rozważaniach granicy pomiędzy człowiekiem a maszyną. Jak odnajdziemy się w rzeczywistości, w której zatrze się różnica pomiędzy tą naturą która jest dana, a tą z jej postaci,

którą określa sam człowiek, jeśli zatrze się różnica między faktycznością a projektem. Jak dalece powinno być realizowane to, co jawi się jako możliwe. Jak wyobrażamy sobie cielesność i ideę człowieka w ogóle.

Mitsuku tworzona jest w pewnym sensie na obraz i podobieństwo człowieka. Jest powtórzeniem, ale też rozwinięciem ludzkich możliwości. Wpisuje się w klasyczną definicję technologii – poszerzenia i przedłużania możliwości człowieka.

Autor podejmuje dialog z Mitsuku o sztuce, jej rysunkach, kwiatach. Wykorzystuje jej teksty w obrazach wyprodukowanych przez drukarkę 3D, która odwzorowuje drewniane blejtramy. W pewnym sensie kreuje lustrzaną rzeczywistość w której technologia nabiera wartości. Wydrukowane blejtramy nabierają znaczenia konstruującego ideę obrazu poza tradycyjną malarską konwencją. *Wykorzystanie przeze mnie krosien drukowanych w technologii druku 3D umożliwiło, w ramach klasycznego obrazu malarskiego złożonego z krosna i płótna, nawiązać dialog z zagadnieniem technologii cyfrowych w obszarze malarstwa. Wykorzystanie przezroczystej, prawie niedostrzegalnej – pod odpowiednim kątem spojrzenia – folii uwidocznilo krosno. Relacja pomiędzy ramą a obrazem zaciera się poprzez wykorzystanie transparentnej folii zamiast płótna. Obrazy stają się bardziej niedopowiedziane i ambiwalentne. Ich konstrukcja odwołuje się do figur dwuznacznych i wieloznacznych, przesuwając konkretne odpowiedzi w stronę pytań i wątpliwości tak znamiennej dla debaty na temat rozwoju technologicznego, którego jesteśmy świadkami. Zwyczajna rozmowa okazuje się zaskakująco interesująca, pomimo ograniczeń czatbota. Umożliwia nam poznanie zarówno Mitsuku jak i nas samych z „innej” nieznaney perspektywy.*

Mitsuku ma pojemność zaledwie 8 mb i taki sam format mają jej rysunki. Jej inteligencja, jest zbiorem algorytmów z którymi mamy do czynienia na co dzień takich jak Netflix, Spotify czy Amazon. Każdy z tych graczy zawęża nasze pole widzenia, pokazując nam tylko to co mogłoby się nam podobać. Algorytmy wrzucają nas w bańkę, która nie pozwala na przeniesienie spojrzenia na inną perspektywę. Mikołaj Garstecki rozmawia z Mitsuku świadomy mechanizmów cyfrowych świata czyniąc z jej inteligencji perspektywę skierowaną na siebie. Odkrywając w braku emocjonalności ludzkiej inne emocje i czystość myśli pozbawionej potrzeby manipulacji. Nie poddaje się kontroli, a zbliża do świata jakim jest. Stawia pytanie nie tyle o samą wolność wyboru, ale jakie znaczenie ma także to, jaki wybór ostatecznie został bądź zostanie dokonany. To właśnie świadomość świata i mechanizmów z nim związanych daje nam możliwość zmiany i wpływu na przyszłość.

Ogromny wpływ na rozumienie i rolę dźwięków zarówno w muzyce jak i naszym otoczeniu miał wspomniany w rozprawie Mikołaja Garsteckiego John Cage. Dokonania Caga znakomicie ukazują cechy swojego tworzywa. Po Cagu pozostaje

nam pamięć rozbudzonej i zdziwionej wrażliwości, wszystkich tych przejawów pełniejszej obecności w świecie. Cage był przekonany, że gdybyśmy potrafili słuchać, potrafilibyśmy zmieniać bieg wielu spraw.

Gdybyśmy potrafili widzieć, wiedzielibyśmy czego potrzebują obrazy.

Koncepcja obrazów Garsteckiego jest kompleksowa. Z niezwykłą uwagą bada każdy detal, nie pomijając żadnego elementu poza znaczeniem. Ostatecznie obraz staje się zbiorem zapisów wizualnych, tekstów. Przenosi spojrzenie i zamyka w ramy. Buduje łączność pomiędzy doświadczeniem estetycznym i wyobrażeniem przyszłości. Jeśli tylko skupiamy się na możliwościach tkwiących w tym czego nie rozumiemy, zmierzamy w stronę przyszłości. W rozumieniu teraźniejszości nie pomaga nam już historia. Nie dostarcza nam odpowiednich kodów rozpoznawczych. Usytuowanie spojrzenia w przyszłości pozwala nam być w świecie i obrazach tu i teraz. To właśnie w szumie, stanie nie do określonemu, wolnym od konkretnego celu swobody autor znajduje swoje miejsce.

KONKLUZJA

W zbiorze cytatów wybranych i umieszczonych na końcu dysertacji przez Mikołaja Garsteckiego odnajdujemy słowa Nicholasa Mirzoeffa, które konkludują pracę autora.

Nacisk niech wybaczy nam Marshall McLuhan – nie jest już kładziony ani na przekaźnik, ani na przekaz. W zamian skupia się na tworzeniu i badaniu nowych archiwów. Przedłużenia człowieka, materiałów wizualnych, porządkowaniu ich tak, by odkrywać połączenia pomiędzy tym co wizualne, a kulturą jako całością, by uświadomić sobie, że przede wszystkim uczymy się widzieć zmianę zachodzącą w skali globalnej.

Po zapoznaniu się z dorobkiem artystycznym oraz oryginalną rozprawą doktorską, wkraczającą poprzez swą formę oraz twórczą treść artystyczną w sferę nauki o sztuce i jej roli w czasie historycznym i aktualnym z głębokim przekonaniem wnioskuje o nadanie Panu mgr Mikołajowi Garsteckiemu tytułu doktora w dziedzinie sztuki w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki.

Prof. Wojciech Łazarczyk.

