

dr hab. Mariusz Dański, prof. UTH Rad.
Katedra Mediów Cyfrowych i Struktur Przestrzennych
Wydział Sztuki UTH w Radomiu
ul. Malczewskiego 22
26-600 Radom

Radom, 23.06.2023 r.

Recenzja sporządzona w związku z postępowaniem w sprawie nadania stopnia doktora mgr Mikołajowi Birkowi wszczętym w Uniwersytecie Pedagogicznym im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie w dziedzinie sztuki, w dyscyplinie artystycznej: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki.

Promotor: prof. Adam Panasiewicz

Recenzja opracowana została na podstawie dostarczonej dokumentacji, którą stanowią:

- Licząca 183 strony dysertacja doktorska pt. „Gra w tworzenie. Warsztat współczesnego artysty multimedialnego”.
- Materiały opublikowane na stronie internetowej: www.themountain.pl

Wstęp

Mikołaj Birek urodził się w 1987 roku. Z dysertacji możemy dowiedzieć się, że Jego zainteresowania naukowe i artystyczne koncentrują się wokół zagadnień związanych z animacją 2D/3D, malarstwem cyfrowym, rysunkiem, ilustracją, multimediami oraz grami komputerowymi. Jest autorem animacji, teledysków i realizacji multimedialnych. W pracy twórczej zajmuje się malarstwem cyfrowym, rysunkiem, ilustracją, wideo i obróbką dźwięku.

Jego dorobek artystyczny to udział w dziesięciu indywidualnych wystawach i pokazach o zasięgu ogólnopolskim oraz ośmiu wystawach zbiorowych. Wskazana przez doktoranta w dysertacji liczba wydarzeń artystycznych (zwłaszcza w przypadku wystaw zbiorowych) nie jest specjalnie imponująca, niemniej należy podkreślić, że są wśród nich wystawy o istotnym znaczeniu. W moim odczuciu należy wymienić tu m.in.:

- Projekt realizowany w latach 2021-2022 – *Landscape. City or Nature*, którego był współkuratorem (wraz z dr Patrycją Longawą). Była to międzynarodowa wystawa studentów i wykładowców uczelni: Wyższej Szkoły Informatyki i Zarządzania w Rzeszowie (Polska), Pradita University (Indonezja), Namseoul University (Korea Południowa), Mart University (Turcja), Temple University (USA), Shantou University (Chiny). Projekt ten realizowany był we współpracy z międzynarodową organizacją projektowania graficznego Worldwide Graphic Designers (WGD), którego prezentacja odbyła się w Polsce i Indonezji.
- *Perceptions II – Plants*(2022), międzynarodowa wystawa studentów i wykładowców reprezentujących Uczelnie z całego świata w tym: Wyższą Szkołę Informatyki i Zarządzania z siedzibą w Rzeszowie (Polska), Pradita University (Indonezja), Kyonggi University (Korea Południowa), Wuhan Polytechnic University (Chiny), Universidad

(Ekwador), Universidad de Santander UDES (Kolumbia), Fundación Universitaria Comfenalco Santander (Kolumbia), Magyar Képzőművészeti Egyetem (Węgry), American University in the Emirates in Dubai (Zjednoczone Emiraty Arabskie), Suleyman Demirel University (Turcja), Universidad Autonoma Aguascalientes (Meksyk), Fazili Art School (Iran), Arta Art School (Iran), International Balkan University (Macedonia), Chung Yuan Christian University (Tajwan), Hsu Çanakkale Onsekiz Mart University (Turcja). Projekt realizowany we współpracy z Worldwide Graphic Designers (WGD). Wystawa miała miejsce w Indonezji.

- *Kobieta w plakacie*, międzynarodowa wystawa ponad 100 artystów z 30 krajów, m. in. z Chin, Ekwadoru, Japonii, Turcji, Iranu, Zjednoczonych Emiratów Arabskich, Azerbejdżanu, Meksyku, Macedonii, Polski, Portugalii, Kolumb, Ukrainy. Projekt realizowany we współpracy z China Europe International Design Culture Association w Polsce i Chinach.

Dorobek naukowo-dydaktyczny mgra Mikołaja Birka wskazuje na jego czynne zaangażowanie w proces kształcenia realizowany w szkolnictwie wyższym. Tuż po ukończeniu studiów w latach 2011–2013 prowadził na Wydziale Sztuki Uniwersytetu Rzeszowskiego kursy związane z grafiką cyfrową i multimediami na kierunku Grafika (studia I stopnia). Od października 2013 roku jest zatrudniony jako asystent w Wyższej Szkole Informatyki i Zarządzania w Rzeszowie, najpierw w Zakładzie Grafiki Komputerowej, a następnie w Katedrze Projektowania Graficznego. Obecnie w Wyższej Szkole Informatyki i Zarządzania w Rzeszowie prowadzi zajęcia na kierunkach Grafika komputerowa i produkcja multimedialna (studia I stopnia), Dziennikarstwo i komunikacja społeczna (studia II stopnia), Informatyka (studia I stopnia, polsko- i anglojęzyczna ścieżka kształcenia) oraz Komunikacja cyfrowa (studia I stopnia), głównie z dziedzin związanych z animacją, multimediami oraz malarstwem cyfrowym. W latach 2015–2018 prowadził wakacyjne warsztaty z grafiki komputerowej i animacji dla absolwentów szkół średnich.

W 2014 roku pełnił funkcję opiekuna drużyny studenckiej Hothead Balloon, która zajęła pierwsze miejsce w kategorii Games podczas krajowych etapów Microsoft Imagine Cup46. Od 2019 roku współpracuje także z Wyższą Szkołą Europejską w Krakowie, gdzie na kierunku Sztuka cyfrowa prowadzi zajęcia z przedmiotów związanych z malarstwem cyfrowym oraz pracownię dyplomową (jako współpromotor) na seminarium dyplomowym na studiach I stopnia.

W 2017 roku był twórcą Koła Naukowego Multimediiów i Gier Komputerowych xDev, skupiającego studentów zainteresowanych poszerzaniem wiedzy i umiejętności w kierunkach związanych z dziedziną projektowania gier komputerowych. W 2020 roku stworzył Koło Naukowe Malarstwa i Sztuki Cyfrowej, które pozwala studentom rozwijać się w dziedzinach związanych z różnymi formami sztuk wizualnych, tworzonymi w środowisku cyfrowym (w tym malarstwie cyfrowym).

Brał udział w programie Erasmus+, m.in. uczestniczył w wyjeździe dydaktycznym (STA) w ramach programu Malta College of Arts, Science and Technology (MCAST), gdzie poprowadził zajęcia z zakresu ilustracji i gier komputerowych (2017–2019) oraz projekcie Stay in Touch. Projekt miał na celu włączenie projektowania społecznie odpowiedzialnego (Socially Responsible Design) do programu nauczania szkół wyższych.

Ocena pracy doktorskiej dzieła artystycznego i dysertacji pisemnej

Mikołaj Birek, pomimo, że znajduje się na początku swojej drogi artystycznej, jest już twórcą z rozpoznawalnym dorobkiem, szczególnie w zakresie filmu animowanego i malarstwa cyfrowego.

Już podczas studiów (w latach 2007-2011), które odbywał w Wydziale Sztuki Uniwersytetu Pedagogicznego im. KEN w Krakowie, w jego twórczości pojawiły się elementy mające istotny wpływ na rozwój świadomości artystycznej. Jak sam podkreśla istotne znaczenie miała realizowana pod kierunkiem dra hab. Rafała Solewskiego praca dyplomowa pt. „Gry komputerowe jako spełnienie wagnerowskiej idei dzieła totalnego”.

Dla mnie jako recenzenta pracy doktorskiej ciekawym doświadczeniem stało się poznawanie twórczość Mikołaja Birka już na etapie jego prac studenckich. Dzięki czemu ciągłość dokumentowanych przez Autora doświadczeń umożliwiła, w mojej ocenie, obiektywną analizę zarówno dorobku, jak i twórczej aktywności doktoranta.

Birek bardzo starannie opisuje kolejne zrealizowane przez siebie projekty. Począwszy od filmu „Tory” (2007), który był jego debiutem umożliwiającym zaistnienie na ogólnopolskiej scenie artystycznej (animacja zdobyła Nagrodę Główną podczas XIII Ogólnopolskiego Festiwalu Autorskich Filmów Animowanych OFAFA20, a w sierpniu 2010 roku Grand Prix na festiwalu kina amatorskiego Biała Dama w Walimiu) poprzez kolejne, takie jak: „Pies mojej babci” (2009–2011), „Dom” i „Dom II”(2010–2011), mogłem poznać drogę twórczą, proces dojrzewania świadomości artystycznej i rozwój biegłości technicznej Birka. Dzięki temu, że wszystkie filmy dostępne są w Internecie ich analiza pozwala dogłębnie odkryć i dookreślić język wizualny, którym posługuje się doktorant.

Niemniej ważną dla Birka formą działalności twórczej jest ta związana z malarstwem, by być precyzyjnym, należy zaznaczyć w tym miejscu malarstwem cyfrowym. Jak sam pisze w dysertacji: „Sposób, w jaki tworzę obrazy cyfrowe oparty jest na metodzie klasycznej i w prostej linii wywodzi się z tradycji malarstwa sztalugowego. Różnica tkwi w materii; nie ma płótna, farby, rozpuszczalnika; zamiast tego jest ekran komputera, wypełniony rastrową siatką pikseli obszar roboczy programu graficznego. Esencja pozostaje ta sama – kształt, kolor, kontrast, faktura. (...) Podstawą dla obrazów są przeważnie szkice, wykonane tradycyjnie, na papierze, lub cyfrowo, bezpośrednio na komputerze (a nawet na smartfonie). Niezmiennym aspektem mojego procesu twórczego jest korzystanie z gromadzonej latami dokumentacji fotograficznej, służącej mi jako źródło referencji, pomysłów i kadrów”¹.

Birek precyzyjnie opisuje swój warsztat cyfrowy, przybliżając w pracy dwa istotne dla swojej twórczości cykle malarskie „Infekcje” (2016–2017) oraz „Pod Górę” (2018–2022). Malarstwo cyfrowe ma zasadniczy wpływ na sposób konstruowania nie tyle formy plastycznej, co narracji w filmie odgrywającym zasadniczą rolę w projekcie doktorskim, stając się naturalnym dookreśleniem pewnej poetyki wizualnej, którą się posługuje. Obraz ruchomy i towarzyszące mu „statyczne” malarstwo posiada liczne analogie. Ich koegzystencja staje się dla odbiorcy oczywista, a czytelność powiązań ukryta w siatce plastycznych notatek, które budują ruchomy obraz niezaprzeczalna.

Praca doktorska Mikołaja Birka została przygotowana pod kierunkiem prof. Adama Panasiewicza. Składa się z dwóch, ściśle powiązanych ze sobą części. Dysertacji pod tytułem: „Gra w tworzenie. Warsztat współczesnego artysty multimedialnego” oraz dzieła artystycznego składającego się: filmu animowanego „The Mountain”, cyklu czterdziestu czterech

¹ Birek M., „Gra w tworzenie. Warsztat współczesnego artysty multimedialnego”, s. 16.

stereoskopowych scen VR - „Inside the Mountain” oraz galerii losowo zmieniających się dwustu sześćdziesięciu czterech cyfrowych „zdjęć” ze świata filmu „Outside the Mountain”.

Mikołaj Birek sprawnie posługuje się słowem pisanim, klarownie przedstawia swoje tezy i przeprowadza czytelnika przez gąszcz zagadnień technologicznych, którymi chce się z nim podzielić. Wadą, w mojej ocenie, jest to, że praca jest pisana językiem zbyt hermetycznym, przesyconym branżowymi określeniami. Brakuje mi również jednoznacznie sformułowanych odniesień do procesu twórczego i wizji artystycznej. Nie oznacza to, że takich zapisów nie ma w pracy. One są tylko w moim odczuciu ukryte wśród różnego rodzaju *glitchy*, które podobnie jak w filmie, również w dysertacji, odgrywają istotną rolę. Pomimo uwag, pracę czyta się z zaciekawieniem i jest ona niewątpliwie istotnym uzupełnieniem pracy artystycznej.

W rozdziale pierwszym Mikołaj Birek opisuje swój dorobek artystyczny wskazując na autoetnograficzny charakter swoich działań. Rozdział drugi rozprawy zawiera syntetyczny opis dzieła plastycznego „The Mountaint” wraz z uzasadnieniem wyboru tematu o kontekst filozoficzny i artystyczny. Rozdział trzeci to w dużym uproszczeniu techniczny opis procesu realizowania projektu multimedialnego. Autor opisuje kolejne etapy tworzenia projektu poczynając od zagadnień związanych z pojawieniem się pomysłu, problemów technologicznych, opisuje eksperymenty formalne, proces powstawania konspektu i scenorysu, aż po budowę cyfrowego świata diegetycznego i wreszcie jego udźwiękowanie oraz wyjaśnienie zastosowanej symboliki. W rozdziale czwartym Birek przybliży inspiracje oraz źródła teoretyczne z których korzystał. Opisując inspiracje wskazuje gry wideo, które miały wpływ na jego twórczość (w tym jedną, ważną dla niego ze względu na to, że jej lokacje zostały osadzone na terenie Dolnego Śląska, miejsca niezwykle istotnego dla Autora).

Mikołaj Birek dysertację kończy rozważaniami na temat charakteru warsztatu współczesnego artysty multimedialnego oraz przypuszczeń co do jego przyszłości oraz potencjalnej kontynuacji projektu.

Po lekturze dysertacji mogę pokusić się o stwierdzenie, że Mikołaj Birek wciąż poszukuje. Może nie swojego języka plastycznego, który w pewnym sensie już określił i który pozwala mu tworzyć prywatny artystyczny mikrokosmos. Analizując dokumentację prac (tych bardziej lub mniej interaktywnych) trudno nie odnieść wrażenia, że ich Autor wciąż szuka w świecie cyfrowej technologii odpowiedniego dla siebie miejsca. Birek niewątpliwie opracował swój cyfrowy habitat, w którym rozwija zerojedynkową wysoce spersonalizowaną emanację zdigitalizowanych rozwiązań plastycznych będących zestawem starannie opracowanych *assetów*. Ta zupełnie niezamierzona definicja twórczości Mikołaja Birka brzmi bardzo technicznie, wręcz obco, a nawet nie do końca prawdziwie. Sztuka cyfrowa, co do zasady, nie różni się od innych wersji artystycznego opowiadania o tym co jest istotne. To co ją wyróżnia na tle innych działań plastycznych, to przede wszystkim specyficzny dla niej stały, technologiczny *upgrade*, który pozwala świadomemu twórcy na przekraczanie kolejnych barier technicznych, mentalnych i przede wszystkim poznawczych. Wśród wszystkich technikaliów opisywanych w dysertacji, to co najważniejsze ukrywa się pomiędzy określanymi przez Birka śladami cyfrowego pędzla. Malarstwo, nawet statyczne, a może w tym konkretnym przypadku paradoksalnie ruchome (!), zmienia sposób postrzegania opowiadanej historii. Ta wizualna wędrówka, umieszczona w trójwymiarowej przestrzeni, osobliwie ograniczona swoją nieograniczonością, wciąga odbiorcę w rodzaj „intelektualnej interakcji”. Staje się unikalną przygodą zapisaną za pomocą kolorów i ich cyfrowych odpowiedników. Birek zaprasza nas do swojego świata, opowiada konkretną historię, dzieląc się z odbiorcą swoimi wspomnieniami, iluminacjami i projekcjami. Ten świat nie powstał „nagle” i z „niczego”. Proces dochodzenia do świadomego obrazowania cyfrowego u Birka wciąż trwa. Pojawiająca się już na wczesnym

etapie edukacji artystycznej świadomość intermedialności projektu filmowego niewątpliwie rzutuje na cały projekt doktorski.

„The Mountain” to dojrzały, starannie przemyślany w sferze ideowej i plastycznej oraz co oczywiste technologicznej. Koncept nawiązujący do dotychczasowych twórczych doświadczeń artysty. To co łączy wszystkie dotychczasowe filmy Birka, to specyficzna forma narracji, pewna poetyka kadru i nostalgiczne kreowanie kolejnych scen. Birek nie pędzi przez kolejne sceny, tworząc nadmiar dynamicznych, przesterowanych akcją zdarzeń, typowych dla większości produkcji związanych ze światem gier. Poprzez wplatanie licznych wątków autobiograficznych, generuje bardzo osobistą wypowiedź umiejscowioną na granicy jawy i snu. Opowiadając ją w sposób zrównoważony i starannie przemyślany.

Zasadnicza część projektu w sferze wizualnej to pseudorealistyczny film animowany – jak pisze Autor „o charakterze odwołującym się do estetyki trójwymiarowych gier wideo”². Opis ten oddaje w pełni istotę animacji, szczególnie pod względem braku czytelnego aspektu interaktywnego. Gdyby nie towarzysząca dysertacja, pełna klarownych odniesień do „growego” charakteru całości projektu oraz pozostałe elementy, trudno byłoby odkryć wyraźne nawiązanie do świata gier., choć tematyka, specyficzna animacja i stylistyka to sugerują. Mam jednak wrażenie, że świat gier, z którego tak chętnie czerpie inspiracje Mikołaj Birek, jest tylko elementem wspierającym całość, dającym z jednej strony naukowo-badawczy asumpt do działania, z drugiej stając się dla Twórcy specyficzną formą interakcji intelektualnej z odbiorcą w oparciu o historię, której narzucił funkcję biernie odtwarzanego filmu. Dopiero moduł immersyjny wymagający okularów stereoskopowych, który przedstawia „panoramyczne ujęcia scen z filmu”³, pozwala na skrócenie dystansu i nawiązanie interpasywnej relacji odbiorcy z dziełem. Trzecia składowa projektu – galeria obrazów przyjmuje formę notacji cyfrowych zdarzeń (zapamiętanych lub nie) z filmu, które wyświetlane losowo na stronie internetowej - pomimo że nie pozwalają na żadną formę interakcji - powodują, iż odbiorca zostaje sam na sam ze swoimi powidokami. Relacja między odbiorcą o pojawiającymi się losowo obrazami staje się nieprzewidywalna. Fakt generowania cyfrowych artefaktów staje się zjawiskiem emocjonalnym.

Pasja tworzenia, to coś co pozytywnie motywuje Birka do działania, do ciągłych poszukiwań kolejnych, nowatorskich rozwiązań wizualnych. To sumowanie wartości opartych o wyobraźnię i intelekt, dzięki którym Autor określa swoje artystyczne wizje. Ten imperatyw wymusza na nim konieczność działania. Obrazując kreowane światy, umieszcza je w konkretnym środowisku poprzez wprowadzanie starannie dobranych *assetów*, które z niezwykłą starannością opracowuje, dokonując transpozycji wyimaginowanej lub rzeczywistej wizji na figuratywny obraz. W efekcie końcowym pozwala Mu to odkryć właściwy kontekst liniowo opowiedanej historii i towarzyszącego jej procesu tworzenia.

Birek tworzy i rozwija swoje cyfrowe uniwersum, wykazując dojrzałość w podejmowaniu często trudnych i nieoczywistych decyzji w zakresie technologii wykorzystywanej w procesie twórczym. Pomaga Mu w tym analityczne podejście do poruszanego problemu, a także widoczna otwartość w przyswajaniu niezbędnej wiedzy (co ważne nie tylko technologicznej!). Dla Birka elementem decydującym o jego twórczości zdaje się być proces związany z kreowaniem cyfrowego świata, będący zjawiskiem wielowątkowym, wymagającym wiedzy, skupienia i koncentracji, stający się rodzajem imperatywu twórczego.

² Mikołaj Birek „Gra w tworzenie. Warsztat współczesnego artysty multimedialnego”, 2023, s. 34.

³ Tamże, s. 34.

Pisząc o dziele doktorskim trudno nie zauważyć, jak ważną rolę odgrywa w nim światło, stanowiące wyzwanie dla wykorzystanego docelowo przez Birka silnika renderującego, zwłaszcza związane z nim ograniczenia techniczne. Tworząc realistyczne kompozycje, które umożliwiają doświadczenie odbiorcy wręcz fizycznego kontaktu z obrazem, celowo nie dookreśla ich plastycznie. Nie udaje znanej nam rzeczywistości, choć do niej czytelnie nawiązuje. Kreuje ją poprzez wykorzystywanie specyficznej cyfrowej malatury. Czerpiąc z natury, nie naśladuje jej, lecz twórczo transponuje ją na swój język plastyczny.

Hybrydyczna natura czasoprzestrzeni, do której odnosi się Mikołaj Birek, staje się kanwą opowiadanej historii i specyficznym językiem łączącym liczne technikalia ze sztuką. Te połączenia nie są jednoznaczne. Doktorant zanurza się w świecie technologii, który wydaje się być dla niego bezpiecznym miejscem, dobrze znanym, choć podlegającym dynamicznym przemianom. Jego „wycieczki” w kierunku sztuki czystej są wyraźne, ale nacechowane przede wszystkim cyfrową naturą rozważań. W mojej ocenie ta, wręcz mantrycznie, wystawiana nadliczba pojawiających się w dysertacji *glitchy* oraz innych określeń, z zakresu szeroko rozumianego języka mediów cyfrowych, starannie maskuje język sztuki. Trzeba uważnie wczytać się w rozprawę by wyłuskać z niej istotę plastycznej działalności Mikołaja Birka.

Proces twórczy, który dla Autora stał się, jak pisze we wstępie „długą i ciężką drogą”⁴ poniekąd stał się również dla mnie, jako recenzenta, dosyć dużym wyzwaniem. Nie dlatego, że praca jest źle napisana, a film niezbyt ciekawie zrobiony. Wręcz przeciwnie. Mikołaj Birek zaprosił mnie do swojego świata zmuszając mnie do poszukiwania odpowiedzi na to, czym dla niego jako kreatora jest sztuka. Jej aktualna hybrydowa forma, uwikłana nieodłącznie w zdigitalizowany świat konotacji, skojarzeń i w pewnym sensie, urojeń luźno nawiązujących do świata współczesnej ikonografii filmowo-growej. Nie jest to świat zupełni mi obcy. Fragmenty tego świata znam dosyć dobrze, czuję się w nim, podobnie jak Birek, bezpiecznie. Choć nie ukrywam, że podchodzę do tej swoistej cybernetycznej papki popkulturowej z pewną asekuracją. Zapewne związane jest to z tym, że miałem szansę obserwować początki świata cyfrowego, wychowując się w świecie w pełni analogowym. Dlatego też interesującym dla mnie zagadnieniem jest obserwowanie z jakimi odczuciami związanymi z nadmiarem cyfryzacji w życiu codziennym zmaga się młody i aktywny twórca.

Autor pisze we wstępie, że „dzieło plastyczne Góra ma bardzo techniczny charakter”⁵. Po lekturze pracy pisemnej odniosłem wrażenie, że zdanie to w pełni oddaje charakter opisu, który towarzyszy filmowi. Stając się drogowskazem, nieco ograniczającym poczynania Autora w zakresie kreacji artystycznej, a w każdym razie w zakresie dzielenia się swoimi przemyśleniami w zakresie sztuki. Co innego można zaobserwować w pracy artystycznej, którą odbieramy bez potrzeby analizowania nadmiaru danych, zawiłych określeń czy problemów technicznych.

Podsumowując, Mikołaj Birek buduje swój świat odniesień artystycznych w sposób bardzo przemyślany i wręcz pragmatyczny. Po zapoznaniu się z projektem „The Mountain” mam wrażenie, że autora czeka jeszcze długa i wyboista droga twórcy cyfrowego. Kreatora, który wiedząc więcej, zdaje sobie sprawę z tego, że paradoksalnie, wciąż wie niewiele. Artysty odkrywającego świat cyfrowym nie tylko w sferze technologicznej, co przede wszystkim plastycznej i intelektualnej. Przedstawiona do oceny praca doktorska wskazuje niezbitcie, że proces dojrzewania Mikołaja Birka jako twórcy został obiecująco rozpoczęty.

⁴ Mikołaj Birek „Gra w tworzenie. Warsztat współczesnego artysty multimedialnego”, s. 7.

⁵ Tamże, s. 7.

To czego nieco zabrakło mi dysertacji to ściśle określonej autorskiej decyzji jak powinien być prezentowany projekt. We wstępie Birek pisze „W warunkach wystawienniczych dzieło prezentowane może być w całości bądź w różnych konfiguracjach”⁶. Rozumiem taką formę przekazu komunikatu wizualno-ideowego. Nieograniczonego żadnymi konwenansami, czy z góry określonymi założeniami formalnymi. Praca w tej formie nabiera uniwersalności. Przekaz staje się multiinterpretacyjny co stanowi o jego bogactwie i o dużej rozpiętości edycyjnej projektu. Może to jednak świadczyć również o pewnym problemie decyzyjnym, przed którym stanął Autor. Niestety w tekście, będącym formą dopełnienia wersji wizualnej brak jasnego komunikatu, który wskazałby właściwe/poprawne rozwiązanie. Czy powinno ono być podane? Czy sztuka może być interpretowana w sposób dosłowny? Wreszcie czy Autor świadomy swojej idei zachce się nią podzielić z widzami? Mam nadzieję, że na te pytania uzyskam odpowiedź już bezpośrednio od pana Mikołaja Birka.

Na koniec, pozwolę sobie zacytować Mary Anne Radmacher „Odwaga nie zawsze krzyczy. Czasami odwaga to cichy głos na koniec dnia, który mówi: Spróbuję jutro jeszcze raz”. W świecie szalonych prędkości, dynamicznych cięć, zaproponowana przez Mikołaja Birka liniowa narracja wprowadza spokój i zaprasza widza do kolejnych spotkań z twórczością tego obiecującego artysty cyfrowego. Jego film nie krzyczy. Wizualna wędrówka zaproponowana przez Birka porusza i zmusza do refleksji nad kondycją współczesnego twórcy/odbiorcy w świecie zdominowanym przez nowe media.

Konkluzja

Biorąc pod uwagę przedstawioną pracę artystyczną stwierdzam, że stanowi ona oryginalne dokonanie artystyczne, a część teoretyczna i dokumentacja dorobku świadczy o uporządkowanej wiedzy i kompetencjach w reprezentowanej przez Mikołaja Birka dyscyplinie. Dokumentacja dorobku, potwierdza gotowość do prowadzenia przez Mikołaja Birka samodzielnych zajęć dydaktycznych i naukowo-badawczych. Dokonania artystyczne i dorobek naukowy spełniają tym samym wymagania określone w art.13 ust. 1 ustawy z dnia 14.03.2003 roku o stopniach naukowych i tytule naukowym (Dz. U. nr. 65, poz. 595, z późn. zm.). W związku z powyższym, wnioskuję o nadanie panu Mikołajowi Birkowi tytułu doktora w dziedzinie sztuki, dyscyplinie artystycznej sztuki plastycznej i konserwacja dzieł sztuki.

Marek Danjusz

⁶ Mikołaj Birek „Gra w tworzenie. Warsztaty współczesnego artysty multimedialnego”, s. 8.