

Warszawa, 25.06.2022

dr hab. Marcin Chomicki prof. uczelni

Akademia Sztuk Pięknych w Warszawie

dziedzina: sztuka

dyscyplina: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

RECENZJA

Rozprawy doktorskiej pt. *Sunjata* oraz dorobku artystycznego

Pana mgr **Marka Kozery**

w związku z przewodem doktorskim w dziedzinie sztuki

w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

zrealizowanym na Akademii Sztuki w Szczecinie.

Rozprawa doktorska została zrealizowana pod opieką promotorską
dr hab. Rafała Jakubowicza oraz pod opieką promotora pomocniczego
dr Mikołaja Iwańskiego.



Podstawowe dane o doktorancie

Pan mgr Marek Kozera urodził się 18 maja 1957 roku w Głucholazach. Uczęszczał do Państwowego Liceum Sztuk Plastycznych w Opolu. W 1981 wyjechał do Wiednia, gdzie zdał egzamin do Akademii der bildenden Künste. W Akademii der bildenden Künste studiował w latach (1981-1990). W 1990 roku uzyskał dyplom w pracowni prof. Joannisa Avramidisa. W 1990 r. podjął pracę na Akademii der bildenden Künste jako asystent najpierw w pracowni prof. Joannisa Avramidisa (1990-1991), następnie jako asystent w pracowni prowadzonej przez Michelangelo Pistoletto (1991-1998). Czas zatrudnienia na Akademii w Wiedniu to dla Marka Kozery bardzo intensywny okres, zarówno w pracy dydaktycznej, jak i artystycznej. Od 1990 roku rozpoczął pracę nad projektami 3D i komputerowym wsparciem projektów artystycznych, czym zajmuje się po dzień dzisiejszy. Równolegle z pracą w Akademii der bildenden Künste realizował własne projekty w ramach współpracy z Michelangelo Pistoletto. Michelangelo Pistoletto realizował między innymi projekty, które można określić jako „wystawy szkatułkowe”, w ramach swojego projektu dawał możliwości realizacji projektów innym artystom przy zachowaniu autonomii ich prac. W 1998 roku Marek Kozera zdecydował o zakończeniu pracy w Akademii der bildenden Künste i przeprowadzce do Polski, gdzie rozwijał firmę reklamową z branży technologicznej. Przez kolejne lata realizował między innymi projekty unijne związane z najnowszymi technologiami trójwymiarowymi stosowanymi w branży projektowej, designie, wzornictwie. Stworzył szereg projektów szkoleniowych z zakresu skanowania i obróbki 3D. Ostatnimi laty zajmuje się między innymi fotogrametrią - skanowaniem przy pomocy zdjęć z wykorzystaniem sztucznej inteligencji.

Warto podkreślić, że w przypadku Marka Kozery czas powrotu do Polski i działalność badawczo-biznesowa idzie w parze z dalszym rozwojem badań i koncepcji artystycznych zapoczątkowanych w czasach pracy na Akademii der bildenden Künste. Rozwój technologii skanowania i druku 3D w ostatnich latach umożliwił pełne zmaterializowanie się koncepcji artystycznych Marka Kozery, będących wynikiem długotrwałego, konsekwentnego i dojrzałego procesu badawczo-artystycznego.

Ocena dorobku artystycznego, twórczego i dydaktycznego

W twórczości mgr Marka Kozery można wyróżnić dwa główne nurty.

Pierwszy z nich to realizowany w latach 1990-1998 cykl wystaw/ wykładów performatywnych pt. „Sztuka i ekonomia”. W swoim założeniu projekt badał możliwość przenikania się świata sztuki i ekonomii. Stawiał pytanie czy ekonomia może czerpać ze świata sztuki, wdrażać jego idee do gospodarki i społeczeństwa. Spotkania, które miały



charakter wykładów performatywnych w sposób nieoczekiwany zderzały i konfrontowały świat sztuki i ekonomii, tworząc inspirującą przestrzeń wymiany idei.

Wybrane wydarzenia z tego cyklu to:

Wystawa wspólna, projekt autorstwa Marka Kozery i Michelangela Pistoletta, Marstall, München, *The Value of Conscience - Wartość sumienia*, publiczne spotkanie z osobistościami ze świata sztuki, ekonomii i polityki, w ramach "Tempo Tag Theater", 14-26 lutego 1994 r.

Wystawy/ projekty indywidualne:

Depot Museumsquartier/ Meisterschule Pistoletto, Akademieder bildenden Künste w Wiedniu. *Stuffed Holes. Clones of Fear* – wyobrażenia i fantazje na temat możliwości technologicznych – publiczna dyskusja performatywna z udziałem filozofa i socjologa. Wykonawcy: Slavoj Žižek, Gerburg Treusch-Dieter. Prowadzenie: Christine Lammer, 1998 r.

Semperdepot Atelierhaus der Akademie der Bildenden Künste, *Alternatywne Światy: Spielen wir Veränderung*, publiczna dyskusja performatywna z osobistościami ze świata sztuki, ekonomii i polityki, 1997 r.

W ramach cyklu *Habitus Abito Abitare Michelangelo Pistoletto* – różne wydarzenia. Centro per l'arte contemporanea Luigi Pecci w Prato – kurator Bruno Corà, Akademie der bildenden Künste w Wiedniu – kurator Michelangelo Pistoletto, 1997 r.

Meisterschule Pistoletto, Akademie der bildenden Künste w Wiedniu. *Sztuka i ekonomia* – publiczna dyskusja performatywna z osobistościami ze świata sztuki, ekonomii i polityki, 1993 r.

Galeria Sztuki Współczesnej w Opolu, *Sztuka i ekonomia. Miasto Opole – nowe spojrzenie – projekt alternatywnej rzeczywistości*, publiczna dyskusja performatywna z udziałem osobistości ze świata sztuki, gospodarki i polityki, 1992 r.

O randze i jakości tych wydarzeń świadczy między innymi udział znanych osobistości ze świata sztuki, kultury, ekonomii i polityki, takich jak: Slavoj Žižek, Rainer Fuchs, Sabine Breitwiser, prof. Henrik Kreutz, prof. Leszek Balcerowicz, dr Boris Groys.

Drugim głównym nurtem twórczości Marka Kozery rozpoczętym w 1990 r., a realizowanym do dziś, jest tworzenie i badanie obiektów malarskich przy pomocy technologii 3D. To wieloletni i wielowymiarowy projekt skłaniający do refleksji nad różnymi rodzajami

rzeczywistości, który wykorzystuje cały szereg narzędzi i mediów: przestrzeń 3D, wirtualną rzeczywistość, fotografię, algorytmy głębokiego uczenia, druk 3D.

Duży wpływ na założenia i twórczość Marka Kozery ma także jego wieloletnia praktyka buddyzmu zen. Ukoronowaniem tych badań artystycznych jest praca doktorska pt.

Sunjata.

W 1990 r. Marek Kozera rozpoczął prace z programem 3D Max, zaczął tworzyć obiekty w przestrzeni trójwymiarowej, mieszczące się między obrazem i rzeźbą. Prace na siatce geometrycznej były jak trójwymiarowe symulacje przemieszczającej się na płótnie farby, co - jak pisze Marek Kozera - przypominało mu oddziaływanie magnesu na opiłki metalu. Do pełnych realizacji założeń artystycznych Marka Kozery potrzebne były zmiany w technologii. Kluczowymi momentami były dla niego:

Przejście z pracy w programie 3D Max na program Rapidform XOR - pakiet oprogramowania inżynierii odwrotnej, łączący przetwarzanie danych ze skanowania 3D i parametryczne modelowanie brył w 2005 r.

Zmiana architektury komputera z 32- na 64-bitową w 2007 r.

Rozpoczęcie pracy w programie ZBrush 3D - cyfrowym narzędziu do rzeźbienia i obrazowania, które łączy modelowanie 3D, teksturowanie i malowanie w 2011 r.

Użycie algorytmów oprogramowania Reality Capture. Jest to innowacyjny program komputerowy do fotogrametrycznego (wykorzystującego zdjęcia) tworzenia: środowisk 3D, modeli do gier, map 3D, wizualizacji i projektów architektonicznych od 2018 r.

Jak widać technologia musiała niejako „dogonić” idee Marka Kozery, umożliwiając mu w ostatnich latach pełniejszą realizację swoich badań artystycznych nad stworzeniem obiektów znajdujących się między światami malarstwa, rzeźby oraz cyfrowych obiektów trójwymiarowych.

Poza wyżej wspomnianymi nurtami twórczości Marek Kozera realizował własne prace artystyczne ujęte w ramach wystaw autorstwa Michelangelo Pistoletto. Niejednokrotnie pełnił w tych projektach podwójną rolę: zaproszonego artysty oraz asystenta. Konstrukcja szkatułkowa projektów Michelangelo Pistoletto nie pozostawia wątpliwości co do autonomiczności prac Marka Kozery obecnych w tego typu realizacjach.

Dorobek dydaktyczny mgr Marka Kozery obejmuje rozliczne programy i szkolenia z zakresu stosowania technologii 3D, wsparcie interdyscyplinarnych projektów

z pogranicza nauki, technologii i sztuki, intensywną działalność dydaktyczną w latach 1990-1998 na Akademii der bildenden Künste w Wiedniu. W latach 1991-1998 jako asystent Michelangelo Pistoletto prowadził samodzielnie praktyczne warsztaty badawczo-dydaktyczne ze studentami, łączące różne dziedziny sztuki, literaturę, nauki humanistyczne, prototypowanie 3D. Szczególnie ważna jest jego aktywna rola w pomocy studentom w doborze współczesnych środków wyrazu do prac i zadań z uwzględnieniem najnowszych w tamtych czasach technologii komputerowych. Otwarty i interdyscyplinarny charakter pracowni wymagał od Marka Kozery szczególnego rodzaju zaangażowania oraz dojrzałego i innowacyjnego podejścia pedagogicznego. Dzięki temu studenci mogli eksperymentować, otwierać się na nowe sposoby postrzegania świata poprzez projekty, wideo, fotografię, obrazy, obiekty i instalacje.

W latach 1991-1998 Marek Kozera był członkiem komisji selekcyjnej przyjęcia kandydatów na studia do pracowni Michelangelo Pistoletta.

Marek Kozera jest także zdobywcą licznych grantów i nagród:

GRANT Eksploracja Artystyczna z pogranicza nauki, technologii i sztuki, dev Capturing Reality Epic Games Bratislava, XI 2020 - XII 2021

GRANT Eksploracja Artystyczna z pogranicza nauki, technologii i sztuki, More than Metrics GmbH SMAPLY INNSBRUCK Austria XI 2020 - XII 2021

Grant nr 51 na innowacje społeczną 2020/2021 DGA / EU 2020 /2021

Stypendia PRO SCIENTIA, Austriacka Agencja Wspierania Badań PRO SCIENTIA zajmuje się promocją i tworzeniem interdyscyplinarnych sieci młodych naukowców i artystów Austrii. II 1988 – II 1991

Stypendia zagraniczne rządowe, ministra sztuki i badań naukowych Austrii; 1983/1984 (12 miesięcy); 1984/1985 (12 miesięcy); 1985/1986 (12 miesięcy); 1986/1987 (12 miesięcy)

Stypendium International Summer Academy of Fine Arts in Salzburg malerei klasse prof. Josef Mikl (1990)

Nagroda THEODOR KÖRNER FONDS (1985)

Goldene Fuger-Medaille (1988)

Nagroda MeisterClass Joannis Avramidis (1988)

Podsumowując, bardzo wysoko oceniam dorobek artystyczny, twórczy i dydaktyczny pana Marka Kozery. Dorobek i działalność dydaktyczna wskazują na wysoki poziom artystyczny prac oraz dojrzałość, świadomość i konsekwencję w wyborze drogi twórczej.

Ocena pracy doktorskiej

Na pracę doktorską mgr Marka Kozery pt. *Sunjata* składają się cztery rzeźby w technice druku w poliamidzie i żywicy akrylowej. Rzeźby są eksponowane na postumentach wykonanych ze sklejki, każdy z nich o innych wymiarach dostosowanych do rozmiarów poszczególnych rzeźb. Przy pierwszym kontakcie z pracą Marka Kozery miałem wrażenie, że widzę prace „nie z tego świata”, to znaczy, wydawało mi się, jakbym znalazł się wewnątrz przestrzeni wyrenderowanego obrazu. Obiekty Marka Kozery porażają detalem, kolorem i przede wszystkim formą nie przypominającą niczego, co widziałem w rzeźbie współczesnej. Patrząc na dokumentację, trudno uwierzyć, że obiekty są realne, a nie są jedynie obrazem cyfrowym. Postumenty wykonane ze sklejki z widocznymi słojami drewna wykonane z niezwykłą starannością są niczym kotwice trzymające wydrukowane obiekty w rzeczywistości. Świadome użycie drewna oraz zestawienie go z wydrukowanymi rzeźbami potęguje wrażenie nierzeczywistości prac i podkreśla wyjątkowość obiektów.

Tytułowa *sunjata* to pojęcie obecne we wszystkich odłamach buddyzmu oznaczające pustą przestrzeń, czyli „przed-myślenie”. W sanskrycie *siunjata*, to rzeczownik odprzymiotnikowy pochodzący od słowa *siunja* – pozbawiony. Słowo to sugeruje brak – brak cech, brak własnej natury. Rzeźby Marka Kozery istnieją pomiędzy światami, są jednocześnie malarstwem, rzeźbą, przestrzenną formą cyfrową wygenerowaną przez algorytm. Są powidokiem przestrzeni umysłu tuż przed rozpoczęciem procesu obrazowania - przestrzenią „przed myśleniem”. Przypomina mi to obraz jpeg, ładujący się w przeglądarce na stronie internetowej, kiedy to początkowo widzimy jedynie duże piksele i kolory. Praca *Sunjata* według mnie przedstawia fragment procesu myślowego na samym prapoczątku, przyjmując formę kolorowych rzeźb. Jest to jakby stopklatka z przestrzeni wirtualnej osadzona w realnym świecie, możliwa do dotknięcia.

Obiekty są jednocześnie przestrzennym malarstwem. Przypominają malaturę obrazu, zaschniętą farbę pozostawioną na powierzchni płótna, oglądaną w dużym powiększeniu. Nie bez powodu Marek Kozera wymienia w opisie pracy doktorskiej malarzy: Jacksona Pollocka i Marka Rothko. Ze swojej strony mogę dodałbym jeszcze Katharinę Grosse i jej malarstwo na obiektach przestrzennych.

Obiekty Marka Kozery powstają w wyniku skomplikowanego, ale logicznego procesu. Najpierw są zdjęcia przedmiotu, później przy pomocy oprogramowania fotogrametrycznego algorytm, który tworzy obiekt 3D, zostaje pozbawiony części danych potrzebnych do stworzenia modelu przestrzennego. W tym wypadku artysta ogranicza mu

Konkluzja

Po gruntownym zapoznaniu się z dorobkiem artystycznym i dydaktycznym mgr Marka Kozery oraz po analizie pracy doktorskiej pt. *Sunjata* nie mam najmniejszych wątpliwości, że pan Marek Kozera zasługuje na nadanie mu stopnia doktora w dziedzinie sztuki, dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki. Jednocześnie ze względu na wysoki poziom pracy wnioskuję o przyznanie mu wyróżnienia.

Z poważaniem,

Dr hab. Marcin Chomicki prof. uczelni

