

Prof. ASP w Krakowie

**Recenzja pracy doktorskiej i dorobku artystycznego pana mgr. Mateusza Pęka sporządzona w związku z przewodem doktorskim w zakresie sztuk plastycznych w dyscyplinie artystycznej sztuki piękne.**

Pan mgr Mateusz Pęk urodził się w 1978 w Lęborku. Jest absolwentem Wydziału Malarstwa (2002), Wydziału Grafiki (2006) oraz Środowiskowych Studiów Doktoranckich w Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku, gdzie od 2015 jest pracownikiem naukowo-dydaktycznym. Jest artystą pracującym z wykorzystaniem różnych mediów: wideo, instalacji, obiektu, grafiki, tekstu. W semestrze zimowym w 2004 roku przebywał na stażu asystenckim u prof. Maurica Huvlein w pracowni wideo i animacji w Instytucie Sztuk Wizualnych w Orleanie. Po powrocie rozpoczął współpracę z pracownikami intermedialnymi ASP w Gdańsku (adi. II st. Wojciecha Zamiary, prof. Witosława Czerwonki, prof. Grzegorza Klamana), w których był współodpowiedzialny za tworzenie programu dydaktycznego tych pracowni oraz realizację techniczną zadań.

Pan Mateusz Pęk posiada w swoim dorobku wiele znaczących osiągnięć (które wymienię poniżej). Jest też laureatem ważnych konkursów i nagród. Jego twórczość i innowacyjny wkład w rozumienie współczesnych cyfrowych mediów został zauważony i doceniony na krajowej scenie artystycznej (również na polu krytyki artystycznej). Jest autorem kilkunastu wystaw indywidualnych oraz wziął udział w około czterdziestu wystawach grupowych w kraju i za granicą. Jego postawa i twórczość artystyczna została szeroko opisana i zdokumentowana w licznych publikacjach, opracowaniach krytycznych i katalogach.

Oto szczegółowy wykaz dorobku twórczego doktoranta:

Nagrody i stypendia:

- 2013 Nominacja do nagrody „Splendor gedanensis” za rok 2012
- 2012 Główna nagroda w międzynarodowym konkursie „Baltic goes digital”
- 2009 Stypendium Marszałka Województwa Pomorskiego
- 2009 Nominacja do Pomorskiej Nagrody Artystycznej za rok 2008
- 2004 Stypendium Marszałka Województwa Pomorskiego
- 2004 Roczne stypendium w Instytucie Sztuk Wizualnych w Orleanie
- 2003 Nagroda Prezydenta Miasta Gdańsk dla młodego twórcy w dziedzinie video-art

Wystawy indywidualne:

- 2014 „Ecce Face”, Kolonia Artystów, Gdańsk
- 2012 „Nuda i śmiech”, Gdańska Galeria Miejska, Gdańsk
  - „Bałtycka Agora”, Akademia Projektowania Mediów, Karlskrona, Szwecja
- 2011 „Inkrustacja”, Galeria Zona, Łódź, Polska
  - „Widziałem Go z bliska”, Galeria Jesionowa 4/3, Gdańsk
- 2009 „Backspace”, Galeria NCK, Gdańsk
  - „Życie jako problem”, CSW Łaźnia, Gdańsk

*cel*

- 2008 „2.5D”, Galeria BWA, Jelenia Góra  
 2007 „Świątynia w cyberkulturze”, Galeria Project 1, Gdańsk  
 2005 „Projekt TechnoSakralizacji”, Galeria Kont, Lublin  
 2004 „Preparaty”, Galeria Wall, Orlean, Francja

Wybrane wystawy grupowe:

- 2014 „Art Line”, iMAL Centrum Kultury Cyfrowej i Technologii, Bruksela, Belgia  
 „HANSEvideoart”, Kunsthalle St. Annen, Lubeka, Niemcy  
 2013 „Art Ready”, Galeria Spiż 7, Gdańsk  
 „Patch”, Galeria Sztuki Współczesnej Bunkier Sztuki, Kraków  
 „Mixing Realities”, Muzeum Regionu Blekinge, Karlskrona, Szwecja  
 2012 „Moving silence”, Instytut Goethego, Ateny, Grecja  
 „Patch”, Galeria Sztuki Współczesnej Bunkier Sztuki, Kraków  
 „Baltic goes digital”, Gdańska Galeria Miejska, Gdańsk  
 „Space matters”, przestrzeń publiczna, Karlskrona, Szwecja  
 2011 „Based in Berlin”, Galeria Atelier, Berlin, Niemcy  
 „14 Biennale Sztuki Mediów WRO”, Wrocław  
 „Nie na miejscu”, CSW Zamek Ujazdowski, Warszawa  
 2010 „Biennale Mediations 2010”, Muzeum Narodowe w Poznaniu  
 „Metasurvival”, Galeria Spiż 7, Gdańsk  
 „Youngest generation”, kino Dvor, Lublana, Słowenia  
 „Jeden pies 2”, Galeria BWA, Bydgoszcz  
 2009 „Jeden pies” wystawa w ramach „Wilno- Europejska Stolica Kultury”, Wilno, Litwa  
 „Platoux festival” - Festiwal Sztuki Audiowizualnej, CSW Toruń, Toruń  
 2008 „European Attitude”- Biennale sztuki, Zendai MoMA, Shanghai, Chiny  
 2007 „Asteizm- żart w sztuce”, CSW „Zamek Ujazdowski”, Warszawa  
 „Witryna Wolności”, Galeria Repassage, Kraków  
 „To idzie młodość!”, Galeria Przy ul. Jesionowej, Gdańsk  
 „WRO 2007”, Centrum Sztuki Nowych Mediów „WRO”, Wrocław  
 „Asia Europa Mediations”- Biennale Sztuki, Poznań  
 2006 „Inscenizacja śmierci JP2”, Galeria Modelarnia, Gdańsk  
 „Przekonaj się!”, Centrum Kultury Austriackiej, Warszawa  
 „Loire-Vistule”, Galeria St. Jean, Orlean, Francja  
 2005 „Czerwotka, Zamiara, Pęk”, Galeria Nowa Oficyna, Gdańsk  
 „Un/Real?”, Galeria Inner Spaces, Poznań  
 „WRO 2005”, Centrum Sztuki Nowych Mediów „WRO”, Wrocław  
 „Absolwent” - wystawa z okazji 60 lecia ASP Gdańsk, galeria IS Wyspa, Gdańsk  
 2004 „Sezon Polski we Francji”, Galeria St. Jean, Orlean, Francja  
 „Prezentacje”, Galeria Żak, Gdańsk  
 „Zimno 3”, Galeria Modelarnia, Gdańsk  
 2003 „Wojtek Zamiara i studenci”, CSW Zamek Ujazdowski, Warszawa  
 „V Ogólnopolski Konkurs Malarstwa im. Gepperta”, Galeria BWA, Wrocław  
 „Some like it hot” - prezentacja młodej sztuki polskiej, Galeria Bloxham, Londyn, Anglia

Publikacje (wybrane):

- „Tekstyliia Bis. Słownik młodej polskiej kultury”, red. Piotr Matecki, Kraków 2006  
 „Metafizyka a sensualna cielesność”, A. Rogoś, www.bunkiersztuki.com.pl., Gdańsk 2005  
 „Un/Real? – O ujawnieniu różnic między realnym a wyobrażonym”, R. Bromboszcz, www.obieg.pl., Warszawa 2006

- „Asia-Europa Mediations”, red. Tomasz Wendland, Sławek Sobczak, Poznań 2007
- „Życie po życiu”, P. Stasiowski, www.obieg.pl, Wrocław 2008
- „Soft religia w sztuce Polskiej”, Kazimierz Piotrowski, Newsweek Polska, Warszawa 2008
- „Jeden Pies”, red. Viola Kuś, Wacław Kuczma, Bydgoszcz 2009
- „Laboratorium rzeczywistości”, Krzysztof Jurecki, EXIT – nowa sztuka w Polsce, kwartalnik 1(81), Warszawa 2010
- „Video game as a problem”, K. Prajzner, www.obieg.pl, Warszawa 2010
- „Biennale Mediations 2010”, red. Tomasz Wendland, Poznań 2010

Twórczość Mateusza Pęka charakteryzują poszukiwania związane z problematyką percepcji rzeczywistości w jej „drugim” wirtualnym odbiciu, badania przestrzeni między wirtualnością a realnością, tropienie wpływów świata digitalnego na analogowy – zmysłowy. Zaprzęga mechanizmy gier komputerowych (oraz zasady tam panujące) do budowania własnych prac – refleksji i diagnoz na styku krytyki i metakrytyki (refleksji na temat wywrotowego, krytycznego potencjału działań w wirtualnej przestrzeni sieci – głównie w przestrzeni mediów społecznościowych i gier sieciowych). Komentuje współczesne przemiany kulturowe w szerszej (nawet globalnej/sieciowej) skali. W charakterystyczny dla swego pokolenia sposób krytykę (głównie poprzez popkulturę) współczesności zaopatruje w potencjał subwersywny – wątpiąc w możliwość i prawdziwość formułowania jednoznacznych diagnoz i radykalnych komunikatów (jak to miało miejsce w sztuce krytycznej lat 90.). Poszukuje ukrytych przejawów swoistej duchowości w tej wirtualnej rzeczywistości – i *de facto* odnajduje coś na kształt sakralnych przestrzeni, nadając tej wygenerowanej cyfrowo rzeczywistości również wymiar czysto duchowy. W jego *machinimach* zatem (a dzięki nim i w samych „grach” – głównie *Sims* i *Second Life*) odnajdujemy te same elementy, które od zarania odnajdywaliśmy w realnym świecie – z wiodącym metafizycznym lękiem, przecuciem jakiegś „wyższej obecności”.

Prace z tego obszaru świadomie przynależą (czy chcą przynależeć) do tradycji filmu strukturalnego (analityczno-konceptualnego). Autor stosuje w nich podobne formalne zabiegi i zasady języka tego rodzaju gatunku: kopiowanie materiału kamerą (z zachowaniem wszystkich niedoskonałości i skaz tego typu transferu), manipulacje obrazem i dźwiękiem, rytmem i czasem, powtórzenia, multiplikacje czy podziały ekranu. Tym samym niejako „ożywia” owe symulacje świata realnego. Warstwa narracyjna tych realizacji biegnie niejako równoległe z warstwą analityczną samego medium „opowiadającego”. Nie wchodzi jednak ze sobą w krytyczne relacje: w tym sensie krytyczny potencjał *machinim* zawiera się raczej w ukazaniu subwersywnego i artystycznego potencjału tego rodzaju gier: pokazują tak naprawdę bezcelowość tego świata (zawieszzonego w wirtualnej próżni) oraz jego pozorną samoświadomość. W sieci łatwo natrafić na taką charakterystykę twórczości artysty: „Mateusz Pęk jest jednym z pierwszych artystów w Polsce, który bada wpływ gier i programów komputerowych na kształtowanie się kondycji współczesnego człowieka. W swoich pracach wykorzystuje napięcie, jakie tworzy się między dwoma jakościami – ludzkim i mechanicznym, namacalnym i wirtualnym, organicznym i sztucznym. Owo napięcie jest źródłem pytań o kwestie ontologiczne: co dzieje się z rzeczywistością, z naszym sposobem jej pojmowania, jeśli podstawowe aspekty ludzkich działań są reprezentowane za pomocą sterylnie niematerialnego medium?”.

Według Lwa Manovicha w *The Practice Everyday of (Media) Life* o rekonfiguracji praktyk strategicznych (władzy) i taktycznych (oporu) to, co charakteryzuje dzisiaj rzeczywistość „mediów społecznych” (kultura „Web 2.0”) to przejście subwersywnych *taktik* użytkowników przez podmioty władzy (korporacje) - w miejsce wcześniejszych *strategii* – bo powszechne zjawisko oddolnych praktyk remiksu, recyklingu i przemontowywania dóbr oficjalnej, komercyjnej kultury stało się nowym typem strategii. Dostrzeżono i zaczęto wykorzystywać komercyjnie (nowa logika strategii) darmową pracę na polu innowacyjnych taktik użytkowników. Największe firmy zatem zachęcają wręcz do „hakowania” swoich twórców w celu ich pożądaných (nowych) modyfikacji. W tym sensie

działania Mateusza Pęka poruszają najistotniejszy, moim zdaniem, problem ambiwalencji współczesnych form oporu (podobnie rzecz ma się z tzw. sztuką partycypacyjną). Bo czy jego działań - na podstawie popularnych, totalnych gier *Second Life* i *Sims* - nie można potraktować w kategoriach ich popularyzowania w niszowych środowiskach kultury alternatywnej? Jest to odwieczny dylemat towarzyszący wszelkim kulturowym rewolucjom: prędzej czy później (ostatnio bardzo szybko) każdy gest sprzeciwu zasili komercyjny arsenał skapitalizowanych i rozbrojonych subwersywnych praktyk.

Przeglądając chronologicznie twórczość Mateusza Pęka dostrzegamy konsekwentne zawężanie pola działań do obszaru wirtualnego – w którym obiekty trójwymiarowe (realne) są raczej błędem (error) wygenerowanym przez wadliwy system - niż samodzielny „dziełem”. Wszystkie w zasadzie prace zrealizowane w ostatnich dziesięciu latach budują specyficzny „pomost” łączący rzeczywistość realną z wirtualną: duchowy *link* łączący nasze doświadczenia w obydwu tych światach. Już w pierwszych realizacjach: *Polski Performance* i *JP II RGB* z 2005 roku za pomocą fotografii, wideo i świetlnych obiektów projektował obszary sakralne i obiekty kultu epoki cyfrowej – rozwinięte w pełni w kompleksowym *Projekcie TechnoSakralizacji Kościoła Katolickiego* (2005-2006), o którym Kazimierz Piotrowski pisał: „zasadniczą kwestią interpretacji twórczości Pęka jest właśnie określenie jego stosunku do religii (...). *Projekt TechnoSakralizacji Kościoła katolickiego*, który w swej futurystyce przeraża chłodem deprivacyjnej maszyny modlitewnej, przynajmniej w części jest już zrealizowany (aktualne wersety na dany dzień Pisma Świętego przez sms). Niektóre pomysły Pęka mogłyby zapewne zostać nawet uznane za cenne sugestie służące postępowi ewangelizacji (z wyjątkiem może obrazoburczego pomysłu permanentnej modlitwy w mistycznej adoracji rozlegającej się w cyberprzestrzeni)”. Wchodzące w skład *Projektu TechoSakralizacji - Religijne implanty* i *Wirtualne modlitwy* (2006) to propozycje konkretnych praktycznych rozwiązań rodem z twórczości australijskiego artysty Stelarc'a oraz *2001 Odysei kosmicznej* S. Kubricka. Jak zauważył Krzysztof Jurecki (*Laboratorium rzeczywistości*, 2009) w swoim opisie wystawy Pęka *Life as a problem* - „autor filmując obraz bezpośrednio z monitora odnosi się do kina strukturalnego z lat 70., kiedy na taśmie ujawniano realność medium, pokazując jego przezroczystość lub rzadziej nieprzezroczystość wobec rzeczywistości. Pęk pokazuje piksele, ruch tekstur graficznych, załamania konturu, skupiając się na nieostrym i tradycyjnym w formie pokazaniu twarzy”. Kolejne realizacje z tego obszaru: *Sims2know* (2007, machinima, DV format), *Backspace* (2008, machinima, HD format), *Życie jako problem* (2009, machinima, HD format), *Kolekcja bez wspomnień* (2010, machinima, HD format) poświadczają, że „Mateusz Pęk od ponad dekady w swoich pracach analizuje wpływ nowoczesnych technologii na funkcjonowanie ludzi. Eksplorując świat wirtualny poprzez m.in. sprawdzanie zakresów wykorzystania techniki do nowych sposobów uprawiania kultu religijnego czy badanie mechanizmów funkcjonowania gier komputerowych, fascynuje się zwłaszcza koncepcjami symulacji rzeczywistości” (Katarzyna Prajzner, *Video game as a problem*). Część zaś takich prac, jak *Preparaty (Matrix, Shrek)* z 2004 (parodiując tzw. „mokre media”) czy *Życie jako problem* – pod postacią projekcji (*machinimy* – materiału stworzonego bezpośrednio z wykorzystaniem ujęć z gry komputerowej; *machinima* jest zaprzeczeniem idei i rozrywkowego (entertainment) przeznaczenia gry interaktywnej, pozbawiając ją niejako, przez swą linearność i jednokierunkowość narracyjną, jej zaprojektowanego sensu) i instalacji złożonej z kilku spreparowanych, biomorficznych foteli biurowych rodem z filmów Davida Cronenberga symuluje nieokreśloną rzeczywistość w niedalekiej przyszłości, w konwencji „archeologii odwrotnej” (za manifestem Grzegorza Klamana). Schemat stale pojawiający się w aranżacjach Pęka obejmuje zarówno rodzaj zestawianych elementów (żaluzja, obiekt świetlny, obiekt biurowy, projekcja wideo), jak i temat swych penetracji: przestrzeń fizyczna/biurowa i internetowa, aplikacje i kolektywne działania *on-line*. Interesują go działania na tych poziomach właśnie jako całościowa symulacja rzeczywistego środowiska współczesnego człowieka. Świat materialny zdaje się degenerować i rozpadać niczym ten wykreowany przez Philipa K. Dicka w opowiadaniu *Ubik* – jako bezużyteczna, oklapła atrapa – na rzecz tego wirtualnego, stale rozrastającego się i powielającego, wchłaniającego kolejne poziomy ludzkiej aktywności (fizycznej i psychicznej). Jeśli miałbym wskazać na najciekawszą moim zdaniem pracę Mateusza Pęka – to byłaby to bez wątpienia *Baltycka Agora* (2012, instalacja/platforma internetowa [www.baltic-agora.x25.pl](http://www.baltic-agora.x25.pl)) –

interaktywna symulacja „negatywowego” obszaru bałtyckiego dna – jako utopijnej „pozytywowej” krainy wspólnie przez użytkowników konstruowanej i modyfikowanej.

Tytuł dysertacji teoretycznej przygotowanej pod okiem promotora prof. Jarosława Baucia oraz promotora pomocniczego dr. Łukasza Guzka (obaj z ASP w Gdańsku) – *Artefakt relacyjny – koncepcja rozszerzenia estetyki relacyjnej Nicolasa Bourriauda o nowe obszary komunikacji* jest propozycją zastosowania teorii francuskiego kuratora i krytyka sztuki do stworzenia koncepcji tytułowego artefaktu relacyjnego - „brakującego ogniwa” w rozwoju pojmowania i definiowania współczesnego „dzieła sztuki” - jako ulotnego fizycznie, ale trwałego społecznie „efektu” działań artystów w obszarze sztuki zaangażowanej społecznie, partycypacyjnej i interaktywnej. Bourriaud, poprzez swoją intensywną praktykę kuratorską oraz kierowanie dynamiczną, nowatorską i wpływową instytucją paryską Palais de Tokyo (2000 – 2006), jak również współpracę z Tate Modern stworzył teorię opisującą i wyjaśniającą obraz sztuki współczesnej uformowany w latach 90. ubiegłego wieku – a rozwiniętą i upowszechnioną przez działania prominentnych artystów oraz współpracujące z nimi najważniejsze światowe instytucje galeryjne i muzealne. Zjawisko wnikliwie opisała również, wspomniana w dysertacji, Claire Bishop – której przetłumaczona niedawno na polski książka *Sztuczne piekła* analizuje i trafnie punktuje (również krytycznie) fenomen sztuki partycypacyjnej. Artefakt relacyjny (trzymając się klasycznych definicji) według Pęka to forma ekspresji, którego „formacja (zbiór form) zawiązuje się raczej pomiędzy czynnikami go aktywizującymi, aniżeli w wyszczególnionym miejscu czy obiekcie. (...) Jego zadaniem jest obrazowanie i uprawomocnienie relacji międzyludzkich na różnych poziomach komunikacji”. Te formy to „trwałe spotkania” – namacalne więzi, które zastąpiły poprzednie doświadczenia percepcyjne i intelektualne. Autor wspiera te refleksje faktami ze sztuki XX wieku oraz, przede wszystkim, rozwojem informatycznym i technologicznym międzyludzkiej komunikacji. Kreśli współczesną panoramę przemian artystyczno-galeryjnych tworzących nowe powinności i zadania oraz „narzędzia społeczne do wytwarzania i utrzymywania nowoczesności”. Przytoczony w tekście, sformułowany przez Feliksa Guattariego model „podmiotowości postrzeganej jako interaktywny i otwarty proces relacji między jednostkami a podminowującymi czynnikami, które ta jednostka napotyka” opisuje współczesne zdecentralizowane, procesualne, interaktywne społeczeństwo jako środowisko działań i strategicznych rozgrywek sztuki współczesnej (z jej główną cechą: re-aranżacją i choreografią rzeczywistości). Mateusz Pęk wprowadza (również jako trzeciego aktora – „aktora – sieć”) powyższe zjawiska w strukturę sieci, rzeczywistości wirtualnej i życia *on-line*. Wykazuje, że współczesny model rzeczywistości internetowej jest prostą konsekwencją przemian kulturowych i cywilizacyjnych lat 60. i 70. XX wieku. Śledząc dynamikę tworzenia artefaktów relacyjnych u trzech wybranych artystów: Feliksa Gonzaleza-Torresa, Rirkrita Tiravaniji i Thomasa Hirschhorna prezentuje trzy modele strategii wytwarzania owych relacji oraz konstruowania nowych rzeźb społecznych diagnozujących dzisiejszy obraz konfliktu, podziału i niestabilności sfery politycznej, ekonomicznej i publicznej. Na polskim gruncie najważniejszymi przykładami, które przywołuje Mateusz Pęk to pracownia intermedialna prof. Witosława Czerwonki, działania gdańskiego kolektywu CUKT, program dydaktyczny i teoria „Formy Otwartej” Oskara Hansena oraz jego ucznia Grzegorza Kowalskiego z warszawskiej ASP – wszystkie one demokratyzują zarówno sam proces badawczy i artystyczny, jak również – w formie „dydaktyki partnerstwa” – budują artefakty i modele „wartości relacyjnych” właśnie. Co ciekawe, jako przykłady najlepiej ilustrujące początki praktyk relacyjnych przytacza autor Toma Marioniego z jego *The Act of Drinking Beer with Friends is the Highest Form of Art* z 1970 roku oraz zadanie pracowniane Oskara Hansena *Pierwszy kontakt* z lat 60. Celowo, myślę, pomija autor znane historyczne happeningi czy publiczne masowe projekty spod znaku Althamera i Christo – słusznie kładąc nacisk na intymność i „lokalność” działań spod znaku partycypacji. Autor świadomy jest pułapek, w które wpada sztuka partycypacyjna chcąc sprostać imperatywowi „zmiany społecznej” czy „naprawy świata”. Na koniec warto przypomnieć koncepcję (również z początku lat 70.) Jerzego Grotowskiego, który postulował przejście *odbiorcy* na pozycję *uczestnika*, a *kultury czynnej* w miejsce *biernej*. Nie wszystko zatem zostało zapomniane...

Praca artystyczna zaprezentowana w przewodzie doktorskim składa się z trzech uzupełniających się realizacji: *Trzeci człowiek*, *Anonimowi dłużnicy – instalacja rakotwórcza* oraz *Kwiat jednej nocy*. Pierwsza z wymienionych, nawiązując do sformułowania Witolda Gombrowicza na określenie sztucznej formy („gęby”, konwencji krępującej spontaniczność i autentyczność indywidualnej ekspresji) przybieranej przez człowieka w kontakcie z drugim, łączy specjalnie zmontowaną projekcję (remiks zapisu dokumentalnego występu DJ-skiego globalnego projektu *on-line „Boiler Room”*) na niekonwencjonalny ekran zbudowany z biurowych okiennych rolet (pionowych taśm), w formie witryny reklamowej, wzmacniający wizualnie i znaczeniowo sens przygotowanej „pozlepianej” projekcji. Praca o sformatowaniu i zrytualizowaniu zbiorowych gestów i zachowań rozwija podejmowany od lat 90. XX wieku temat subkulturowych scen muzycznych (punk, grunge, rave) – przejmująco przedstawiony chociażby w 15-minutowym filmie *found-footage* Mike’a Leckeya *Fiorucci Made Me Hardcore* z 1999 roku o brytyjskiej, klubowej scenie tanecznej lat 70. To wciąż ważne pytanie o potencjał i znaczenie takich oddolnych ruchów subkulturowych w kształtowaniu obyczajowości społecznego mainstreamu. Druga praca z zestawu doktorskiego to *Anonimowi dłużnicy...* traktująca o figurze dłużnika bankowego (oraz grup wsparcia), ale również samego artysty „zadłużonego” w banku swoich metod i strategii twórczych. Wykorzystane uprzednio wielokrotnie jako element ekspozycyjny – spreparowane fotele biurowe zostały spalone, zaś sam proces destrukcji zarejestrowany kamerą i prezentowany każdorazowo wraz z truchłami biurowych obiektów. Toksyczność samego problemu społecznego „spirali zadłużenia” – w jakie wpadła znaczna część społeczeństw na całym świecie (u nas pod postacią „frankowiczów”) – wzmocniona została toksycznością powstałego dymu ze spalanych obiektów. Trzecia praca – *Kwiat jednej nocy* – w zamyśle autora miała być zrealizowana wg „scenariusza” – założeń przedstawionych w dysertacji i udowodnić empirycznie istnienie „artefaktu relacyjnego”. Ten artefakt to obiekty powstałe w trakcie przygotowań i realizacji performansu na placu katedralnym w Kolonii (jako reakcja na seksualne napaści imigrantów w sylwestrową noc). Sama rejestracja, jak również dokumentacja aktywności uczestników performansu na Facebooku oraz rekwizyty z samej akcji, utworzyły swoistą „czarną skrzynkę”, kryjącą w sobie ów „artefakt relacyjny”. To, co może być interesujące w tej pracy, to równoległość transferu danych na trzech niejako platformach: fizycznym (performans i jego dokumentacja), psychicznym (trema, obawy, wątpliwości uczestników – studentów ASP) i wirtualnym (profil i wpisy na Facebooku). Całość zaś artystycznej prezentacji doktorskiej traktuję bardziej jako podsumowanie dotychczasowych doświadczeń doktoranta, niż zdecydowany krok naprzód. Warto wszak podkreślić, że na polskiej scenie artystycznej Mateusz Pęk jest postacią wyjątkową i szeroko komentowaną.

W związku z powyższym, mając do czynienia z oryginalną (i wyjątkową na gruncie polskim) pod względem artystycznym (również mam tu na myśli cały dorobek twórczy doktoranta), jak i intelektualnym pracą doktorską, pragnę wysoko ocenić jej zawartość pod każdym wymaganym względem. Stwierdzam, że spełnia ona wszelkie wymogi formalne oraz - zarówno ze względu na swą oryginalność w ujęciu problemu, jak i jakość propozycji artystycznej – stanowi istotny wkład w rozwój współczesnej praktyki i refleksji artystycznej. W związku z powyższym, z pełnym przekonaniem oraz zgodnie z Art.13. Ust.1. ustawy z dnia 14 marca 2003 r. o stopniach naukowych i tytule naukowym oraz o stopniach i tytule w zakresie sztuki wnioskuję do Rady Wydziału Malarstwa Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku o nadanie mgr. Mateuszowi Pękowi stopnia doktora sztuki w dziedzinie sztuki plastyczne w dyscyplinie artystycznej – sztuki piękne.

Grzegorz Szwedzia