

RECENZJA

**pracy doktorskiej Pana mgr Kamila Kocurka, sporządzona w związku z
przewodem doktorskim wszczętym w dniu 15.02.2019 roku na Wydziale Grafiki
Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku.**

OCENA DOROBKU ARTYSTYCZNEGO DOKTORANTA:

I

ŻYCIORYS:

Kamil Kocurek. Studiował w latach 2010-2015 na Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach, kierunek Grafika, specjalność Grafika Warsztatowa, gdzie obronił dyplom z wyróżnieniem u prof. Jana Szmatlocha. Od marca 2012 do czerwca 2012 odbył praktyki studenckie w Galerii Sztuki Współczesnej BIBI w Katowicach. W miesiącach: listopad 2015 - czerwiec 2016 był zatrudniony na godzinach zleconych w Pracowni Rysunku i Malarstwa prof. ASP dr hab. Dariusza Syrkowskiego. Od października 2016 objął stanowisko asystenta w Pracowni Podstaw Grafiki Artystycznej w gdańskiej Akademii Sztuk Pięknych kierowanej przez panią prof. ASP dr hab. Magdalenę Hanysz- Stefańską, gdzie pracuje obecnie.

Nagrodzony licznymi nagrodami:

- 2018:
 - I Nagroda, Pomorska Grafika Roku 2017, Galeria Gdańskiego Towarzystwa Przyjaciół Sztuki, Gdańsk
 - Nagroda Rektora Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku, III stopnia, Gdańsk
 - Nagroda Specjalna Fundacji im. Kulisiewicza, Międzynarodowe Triennale Grafiki, Galeria Bunkier Sztuki, Kraków
 - Wyróżnienie Honorowe, 3rd International ExLibris Competition Varna 2018, Largo Gallery, Varna, Bułgaria

- 2017:
 - 1 Nagroda, I Ogólnopolski Konkurs Grafiki Artystycznej Grafiteka, Galeria DAP1, Warszawa
 - Nagroda Miasta Gdańska dla Młodych Twórców w Dziedzinie Kultury, Klub Żak, Gdańsk
 - Wyróżnienie honorowe, 45th International Print Award Carmen Arozena, Museum Real Casa de la Moneda, Madryt, Hiszpania
 - Wyróżnienie honorowe, 3rd International Engraving Competition Jose Guadalupe Posada, Posada,
 - Museum Jose Guadalupe Posada, Aguascalientes, Meksyk

- Członek Jury XI Międzynarodowego Biennale Grafiki w Liège, Museum La Boverie, Liège, Belgia

- 2016:

- Nagroda główna, I Xuyuan International Print Biennial China, Pekin, Chiny
- Nagroda główna, IV Graphic Art Biennial of Szeklerland, Transylvanian Art Center, Sfântu Gheorghe, Rumunia
- 2 Nagroda, V International Biennial of Engraving Etching of Valladolid, Valladolid, Hiszpania
- 3 Nagroda, II Ogólnopolski Konkurs Malarski im. Leona Wyczółkowskiego, Galeria Miejska BWA, Bydgoszcz
- 3 Nagroda, I Międzynarodowy Konkurs Małe Formy Plastyczne, Galeria r_z ZPAP, Rzeszów

- 2015:

- Grand Prix, Nagroda Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego, Triennale Grafiki Polskiej, Katowice
- Nagroda Rektorów Akademii Sztuk Pięknych, Najlepsze Dyplomy ASP, Gdańsk
- Nagroda Młodych, IX Biennale Grafiki Studenckiej, Poznań
- Wyróżnienie Honorowe, IX Biennale Grafiki Studenckiej, Poznań
- Medal, III International Exhibition, Brest Print Triennial, Regional Museum, Brest, Białoruś

- 2014:

- Nagroda, I Ex Libris International Granada Contest, Granada, Hiszpania
- Nagroda, Hong Kong Graphic Art Fiesta, Jockey Club Creative Arts Centre, Hongkong
- Wyróżnienie, X Międzynarodowy Konkurs na Exlibris, Miejska Bibliotek Publiczna, Gliwice
- Wyróżnienie Honorowe, II Międzynarodowe Triennale Mediów Cyfrowych, Radom
- Stypendium Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego
- Stypendium Rektora ASP Katowice, Katowice 2014/2015

- 2013:

- Nagroda Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego, Zamek Królewski, Warszawa
- Stypendium Samorządu Miasta Tychy „Quid discis, tibi discis”, Tychy
- Stypendium Rektora ASP Katowice, Katowice 2013/2014

- 2011:

- Stypendium Samorządu Miasta Tychy „Quid discis, tibi discis”, Tychy

Wystawy indywidualne:

- 2018:

- Arena of Games, Keresztes House, Magma Gallery, Sfântu Gheorghe, Rumunia
- Arena rozgrywek, Galeria Rondo +, Rondo Sztuki, Katowice

- 2017:
 - Rozgrywka, Galeria Wspólna, Bydgoszcz,
 - Le jeu, Gallery Engramme, Quebec City, Kanada
 - The Game, Galeria Concrete, ASP Wrocław, Wrocław
- 2016:
 - Topografia wojny, Galeria Ateneum, Katowice
 - Wojna odrealniona, Galeria Aula, Poznań
- 2015:
 - Topografia Wojny, Spectra Art Space, Fundacja Rodziny Staraków, Warszawa
- 2014:
 - Punkt Zapalny, Galeria Dwie Lewe Ręce, Katowice

II

OCENA DOROBKU NAUKOWO-ARTYSTYCZNEGO:

Z ogromną przyjemnością przyjrzałem się wnikliwie twórczości pana Kamila Kocurka. Artysta ten wywodzi się ze środowiska grafików ASP w Katowicach. Mogłem więc obserwować jego proces rozwoju artystycznego poczynając od wczesnych lat studenckich, poprzez absolutny rozkwit, jaki miał miejsce w ostatnich latach.

Znaczącymi cyklami, które mocno nakreśliły jego obszar zainteresowań są: „Topografia wojny”, „Platform game” oraz „Arena”, zrealizowane w technice wkłęsłodruku, lecz funkcjonujące, jako samodzielne obiekty. Przychodzą mi na myśl graficzne formy „Portretów trumiennych”, czy „Stan pamięci” Tomasza Struka, który przesunął swoje prace graficzne w stronę instalacji, czy realizacje Jana Berdyszaka, takie jak: „Obszary koncentrujące”, „Anti nomos” i „Passe-par-tout”, ukazujące szersze myślenie o grafice, malarstwie i obiekcie. Ślady tych poszukiwań widoczne są w świecie graficznym Kamila Kocurka, który świadomie rezygnuje z jednego przedstawienia obrazowego zamkniętego ramą, wyciągając swoje prace w obszar wielopłaszczyznowej narracji. Rozbicie jednego obrazu na autonomiczne elementy dało możliwość tworzenia nowych konfiguracji. Autor zaprojektował kompozycje w formie poliptyków składających się z wielu grafik, komplementarnych względem siebie, zmultiplikowanych w określonej ilości i układzie.

Już same tytuły wskazują na genezę poszukiwań ideowych oscylujących wokół tematu wojny, terroryzmu, konfliktów zbrojnych. *„Kreuję specyficzną przestrzeń, w której wyrażam swoje obawy, fascynacje i zainteresowania, a następnie prowokuję i określam, formę mojej graficznej odpowiedzi. Wizja moich grafik ma na celu wyrazić problem utożsamiania wojny z grą i zabawą, a poprzez, to złudnej izolacji człowieka od naznaczonej zagrożeniem rzeczywistości. Forma moich grafik nawiązuje do zjawiska określonego nierzeczywistość wojenną, metaforyczne pole walki, zasymulowaną przestrzeń osadzoną w czasach nam współczesnych”¹.* Modułowe obiekty w instalacji „Rozgrywka” nawiązują do planszy gry, gdzie poustawiane modele czołgów lub samochodów wojennych czekają na ich rozdysponowanie. Każdy może stworzyć sobie swoją planszę ze swoją armią

¹ Kamil Kocurek „Grafika artystyczna 2013-2019, s.11

pojazdów zamkniętą w pudełku. Czyżby autor pragnąc ukazać prawdziwą odsłonę wojny – grę między pociągającymi za sznurki mocarstwami? Chłopcy spotykający się w rozgrywce przy planszy, którą jak w grze „Carcassone” budują ciągnąc kolejny kafelek z puli. Niewiadomo co wylosują, czy spryt pomoże im na pokonanie przeciwnika i zbudowanie większej potęgi? W grze Kamila Kocurka tytułowa „Rozgrywka” nie jest grą dzieci, lecz ludzi, zaciekle budujących swoje armie.

Wyróżniającym się dziełem na tle wspomnianych realizacji, jest graficzna instalacja „North Korea” 2014 zrealizowana w postaci gry planszowej z wszystkimi komponentami, jakie posiada komercyjna gra, m.in.: instrukcja, składana plansza, karty i pionki zrealizowane w kontrastowych kolorach czerwieni i zieleni mocno oddziaływiają na emocje. Pomysł na instalację poprzedziła grafika wklęsłodrukowa „Gra Korean Północna” z 2013 roku, gdzie artysta zaprojektował planszę 100x100 cm oraz dziewięć grafik w postaci kart 13x8,5cm. Mocny „wyżarty” kwasem ślad rzeki płynącej przez terytorium planszy. Pociętej ostrymi czarnymi liniami wyraźnie wskazującymi na konflikt, do tego fragmenty planów miast widzianych z góry, spikslowane kształty sugerujące unicestwienie obiektów, skontrastowane zostały z wybijającym się kolorem kart. Czerwień i zieleń przedstawiająca zasoby gracza: piechotę, czołg, psy, śmigłowiec, samolot, podkreśla działania wojenne. Stylistyka utrzymana w mrocznym charakterze, częściowo uprzednio zaprojektowana w komputerze, mocno podrysowana suchą igłą.

To jest to coś, co zatrzymuje odbiorcę w zachwycie. Pan Kamil Kocurek znakomicie czuje warsztat wklęsłodrukowy. Posługując się narzędziami cyfrowymi, nie zostawia matrycy nie dotkniętej swoją dłonią. Zachwiejaczne fragmenty karty „Psy”, mocne cięcia w „Piechocie”, użycie koloru pokazują, z jaką estymą podchodzi do najmniejszych fragmentów swojego dzieła. Można by mnożyć przykłady, gdzie jego precyzja i wyczucie osiągają mistrzostwo wypowiedzi artystycznej. Techniczne aspekty ma opanowane do perfekcji. A warto przyznać, że medium, jakie obrał nie należy do najłatwiejszych. Trawienie w kwasie ogromnych płyt wymaga laboratoryjnej wręcz precyzji.

W każdym zrealizowanym przez niego cyklu odnajdujemy wspomniane cechy, m.in: „Arena” (3 i 9) składającego się z modułowych grafik przedstawiających arenę i trybuny, gdzie na boisku zamiast piłkarzy mamy ekwipunek wojenny. Wypełniają ją czołgi, ciężarówki, działa, postacie oraz uzbrojeni pogrupowani żołnierze. Trybuny natomiast są całkowicie puste. Pozbawiona odbiorców rozgrywka staje się sztuką dla sztuki. Nikt nie kibicuje manewrom wojskowym, nikt nie ogląda poczynań wojennych. Przywodzi to na myśl konkluzję związaną z zasadnością zbrojenia się, wojny, terroryzmu.

Modułowość grafik jest fenomenalnym pomysłem, daje bowiem panu Kamilowi Kocurkowi możliwość dołożenia dodatkowych elementów - tak więc kolejne odsłony „Arena 4, 5, 11”, wzbogacone zostały o telebimy, jak na stadionach sportowych, wyświetlające sceny z pola walki. Relacja wygląda na transmisję on-line: strzelający żołnierz, wokół atak bombowców a na kolejnym ekranie nalot myśliwców woskowych. Wydawać by się mogło, że mamy do czynienia z pasjonującą rozgrywką. Tymczasem na arenie widnieją rolki świeżo rozwijanej trawy. W pewnym momencie przysyłają militarne samochody, żołnierzy i wszystko co się tam wydarza. Czyżby następowała zmiana scenografii, bo wyświetlany film

stracił na znaczeniu lub zainteresowaniu? Rodzi się pytanie: „czym” skoro trybuny świecą pustkami? Czy za tym wszystkim stoi orwellowski „Wielki Brat”, który sam znudził się swoimi zabawkami? Czy może moment konfliktu dotarł do rangi absurdu i sam siebie unicestwił?

Zachwycający jest efekt połączenia wszystkich modułów w jednej grafice: „Arena 2b” (2018) w ogromną instalację graficzną liczącą 305x88 cm. Gigantyczne trybuny spowodowały zmniejszenie się samej sceny, co tym bardziej podkreśla jak traci ona na znaczeniu. Pytania, które cisną się na usta, dotyczące zasadności rozgrywki nie tylko w obszarze konfliktów zbrojnych, lecz również medialnych, sugeruje obecność logo „Coca Coli”. Walka toczy się również poza ekranem, gdzie wielkie koncerty wszelkimi metodami pragną przyciągnąć klientów? Czy puste trybuny, to pozytywna refleksja? Brak odbiorców tych drastycznych scen, świadczy o rosnącej świadomości ludzi, którzy już nie chcą karmić się cudzym dramatem lub być częścią zbiorowej manipulacji. Czy to niemy sprzeciw wobec przemocy, absurdalnemu zbrojeniu się krajów, które trzymają siebie w szachu, samym faktem posiadania broni masowego rażenia?

Co więcej efekt ten podkreślony jest sterylnością stylistyki, zainspirowanej możliwościami grafiki cyfrowej, takimi jak: budowanie iluzji przestrzeni, możliwością zwielokrotniania obrazu, swobodnej aranżacji, otwierając klasyczny warsztat grafiki wklęsłodrukowej na nieograniczone możliwości kreacji. Nietypowa perspektywa, wyjście poza format obrazu zamkniętego w ramy, bardziej kojarzony jest z obrazem multimedialnym. Jest to coś nietypowego, co udało się wprowadzić artyście do konserwatywnego świata grafiki warsztatowej. Mocno zmanifestował tym samym swoje miejsce w grafice polskiej.

III

OCENA PRACY DOKTORSKIEJ:

Tytuł rozprawy doktorskiej brzmi „Graficzny komentarz rzeczywistości. Odpowiedź na świat zastany na bazie własnych doświadczeń i obecnych ograniczeń”. Celem rozprawy doktorskiej są rozważania dotyczące zagadnienia szeroko rozumianych granic, które autor bada w swojej twórczości, zarówno na podłożu technologicznym, formalnym, jak i socjologicznym w relacji do sztuki, historii grafiki oraz otaczającego go świata. Deklaruje chęć zagłębienia się w inspiracje symboliki otaczających jednostkę barier oraz iluzorycznego ich braku. Sam opisuje to zjawisko następująco: „*Mimo wszechobecnej transgresji sfer życia, zjawisko fizycznego odgradzania postępuję obecnie w zawrotnym tempie. Granice w formie usadowionych na stałe materialnych barier, pojawiają się w miejscach, w których nikt wcześniej ich nie stosował. Aktualna bezgraniczność w sensie terytorialnym zderza się dziś z nową falą tworzących się w opozycji granic kulturowych, religijnych i społecznych. Poszukiwanie ład i porządku w obecnej rzeczywistości jest jednym z najważniejszych problemów XXI wieku. W obliczu zachodzących zmian i problemów, grafika pozostaje dla mnie, w pewnym sensie, sposobem na wyrażenie własnych obaw i przemyśleń*”². Już tych kilka zdań nakierowuje na właściwe tory interpretacji zaprezentowanego zestawu prac i wskazuje na potrzebę zabrania głosu w dyskusji.

² Kamil Kocurek, „Graficzny komentarz rzeczywistości. Odpowiedź na świat zastany na bazie własnych doświadczeń i obecnych ograniczeń”, s.6

Jego wnikliwe obserwacje zmian zachodzących w świecie oraz na polu grafiki, do tego własne bogate doświadczenia warsztatowe poskutkowały kolejną głęboką realizacją, jaką jest praca doktorska. Kamil Kocurek ustawia się na scenie grafiki polskiej, jako osobowość niezwykle dojrzała, pomimo swojego młodego wieku. Bada możliwości transferu obrazu cyfrowego na płaszczyznę swoich matryc, poczynając od pierwszych kroków po efekt finalny, czyli aranżację w przestrzeni galerii. Główny problem podjętej analizy skupił się na obszarach tradycyjnych i współczesnych cech grafiki, granicach formalnych oraz ideowych, analizie własnych ograniczeń oraz badaniu procesów twórczych. Całość, jest próba metaforycznego zobrazowania oraz zajęcia miejsca w dyskursie na temat granic w życiu jednostki oraz fizycznej przestrzeni.

Stawianie i przekraczanie granic, to jedno z narzędzi rozwoju jednostki, a tym samym całych społeczeństw. Pomagają w określeniu się i uformowaniu struktur, paradoksalnie po to by je przełamać, przekroczyć, uwolnić się i stworzyć nowe. Spostrzeżenia te można przełożyć niemalże na każdą dziedzinę działania człowieka, gdzie chęć eksperymentu jest tak silna, że wykracza poza obowiązujące normy. Dotyczy to również obrazu. Przedstawienie obrazowe jest nadal najszybszym sposobem komunikacji. Obraz zdominował pejzaż kultury zarówno wschodu, jak i zachodu. Polem do badania tych zmian, jest dla pana Kamila Kocurka grafika artystyczna, w kraju i zagranicą, we współczesnej sztuce oraz własnym doświadczeniu.

Poruszanie się w obszarze pomiędzy fikcyjnym przekazem wizualnym a rzeczywistym, jest w kręgu jego zainteresowań od kilku lat. Przedstawienie obrazowe rozprzestrzeniło się na miliony ekranów smartfonów, tabletów oraz komputerów, przeradzając to co realne w tzw. „hiperrzeczywistość, byt nadrealny, pozbawiony źródła i realności, świat pozorów oraz symulowanych modeli i obrazów”³ cytuję Jeana Baudrillarda za autorem tekstu. Pan Kamil Kocurek korzysta z jego koncepcji znaków rzeczywistości, nie będącej nią samą, lecz jedynie jej reprezentacją, buduje świat symboli obecnych czasów. Wplatając koncepcje Jeana Baudrillarda, który zauważył, że żyjemy w czasach symulacji rzeczywistości, gdzie replika jest nie do odróżnienia w stosunku do oryginału.

Artysta podejmuje grę z odbiorcą, bawiąc się reprodukowaniem w grafice betonowych barier oddzielających pasy jezdni, manekina używanego przy tzw. „crash testach” – symulujących wypadki samochodowe oraz budując różnego typu drewniane przeszkody. Symuluje więc przestrzeń życia „jednostki”, która przybiera postać manekina, co już wskazuje na dalszy kierunek interpretacji. Cytuję: „*Słowo jednostka w tym wypadku posiada szczególną wymowę, gdyż funkcjonuje ona niczym manekin i statysta narażony i oczekujący na aktywność niezależną od niego*”⁴. Oznaczenia i czujniki, jakimi jest naznaczony mają zasymulować konkretne uszkodzenia. Nieuchronność jego losu, dramatyzm, czyni scenę jeszcze bardziej wymowną. Wystawiony na doświadczalny poligon, pod ostrzałem kamer

³ J. Baudrillard, „Symulakry i symulacja”, wys. Sic!, Warszawa 2005, s.102

⁴ Kamil Kocurek, „Graficzny komentarz rzeczywistości. Odpowiedź na świat zastany na bazie własnych doświadczeń i obecnych ograniczeń”, s.19

i czujników, nie ma możliwości zmiany swojego położenia. Czy ten obraz współczesnej jednostki, nie mającej świadomości, jakim testem, obserwacji i analizie jest poddawane jej życie, będzie miał odpowiednią siłę rażenia?

Bezwolny, zdehumanizowany obraz człowieczeństwa, poddający się jakiejś większej manipulującej nim sile, wygląda niesłychanie żałośnie w tym świecie betonowych barier i przeszkód. Kieruje w stronę refleksji nad dalszym losem jednostki w dobie rozwoju cyfryzacji, monitorowania różnych obszarów życia oraz inwigilacji. Czy mamy do czynienia z testem przeprowadzonym na ludzkich organizmach, a może ta cyfrowa rzeczywistość daje możliwość jednostce na wykreowanie każdego niemalże obrazu na własny temat? Media społecznościowe pozwalają na budowanie swojego wizerunku, niekoniecznie na prawdzie. Żyjemy w czasach, gdzie można stworzyć niemalże każdą odsłonę siebie samego. W czasach inspirowania się, kopiowania i udawania. Z drugiej strony tworzenia swojej tożsamości nieustannie na nowo. Siedzący bezwolny manekin jest więc mocnym akcentem w kontekście szeroko rozumianych granic.

W swojej dysertacji pan Kamil Kocurek przygląda się również filozoficznym koncepcjom istnienia granic, ograniczeń i transformacji. Sięga do filozofii Anaksymendera wprowadzającego pojęcie apeironu⁵ - bezkresu. Wskazuje na potrzebę wyznaczania ich przez człowieka, po to by je modyfikować i ustanawiać na nowo. Jest to jego naturalna potrzeba bronienia się przed bezładem świata. Cytując wstęp Marka Szulakiewicza z opracowanej pod jego redakcją publikacji „Granice i ograniczenia” bardzo skrupulatnie pan Kamil Kocurek wyławia te cechy ludzkiego charakteru, które przyczyniają się do ich stawiania dla samych siebie oraz dla innych. Z jednej strony otwartość na globalizację i unifikację, z drugiej rodzi bardzo nacjonalistyczne potrzeby, separowania, odgraniczania i selekcji. Emigracja, masowe przemieszczanie się jednostek w ramach strefy Szengen zostało zatrzymane sytuacją związaną z Covid-19. Praca „Boundary 2 nabiera nowego znaczenia w dobie ostatnich wydarzeń. Wycięte akwafortowe grafiki desek, mogą zarówno odgradzać „od”, jak i „do. Mogą chronić z jednej strony a z drugiej ograniczać dostęp. Zamykanie się jednostek w gettach luksusowych apartamentów, lęk przed drugim człowiekiem, separacja, przychodzi na myśl, kiedy oglądamy wielkie betonowe przedstawienia z cyklu „Barrier”. Do tego symboliczna piaskownica, w której pojawiają się nawiązania do poprzednich realizacji - samochód wojskowy, postać żołnierzyka, drewniany konik - nasuwający na myśl Konia Trojańskiego, piłka symbolizująca ogromny football-owy biznes, są precyzyjnie wybranymi znakami czasu.

Instalacja graficzna „Boundary 1” jest znakomitą realizacją zarówno pod kątem ideowym, jak i graficznym. Wnikliwy opis poszczególnych etapów twórczych, napotykanymi przeciwnościami, ukazuje stopień skomplikowania zastosowanych autorskich metod graficznych, co tym bardziej czyni tę realizację godną uznania. Do tego dochodzi modularny sposób eksponowania prac, który daje możliwość tworzenia nowych wątków znaczeniowych, tym samym wzbogacając cykl o nowe metody gry z odbiorcą. Znakomicie napisana dysertacja, dotykająca zagadnienia „granic” z wielu stron, w pełni wyczerpuje temat.

⁵ Władysław Tatarkiewicz, Historia Filozofii, PWN, Warszawa, 1981, s. 26-28

IV KONKLUZJA

W świetle powyższych rozważań prace pana Kamila Kocurka stanowią ważny punkt w dyskusji na temat zbrojenia się oraz przeprowadzania działań wojennych. Twórczość tego artysty przesycona jest osobistym komentarzem zastanej rzeczywistości. Wnikliwie przygląda się relacjom międzyludzkim, układom społecznym, politycznym wyciągając odautorskie wnioski, manifestując swój punkt widzenia. Stawia to jego twórczość wysoko na scenie współczesnej grafiki polskiej. Bez wątplenia jest artystą znaczącym, dobitnie zmanifestował swoje miejsce w grafice warsztatowej łącząc obraz digitalny z techniką tradycyjną. Efekty warsztatowe uzyskane dzięki takiemu zestawieniu należą do autorskich metod realizacji obrazu i przyciągają zarówno ideą, jak i techniką ich wykonania. Pan Kamil Kocurek swoimi osiągnięciami na stałe wpisał się do grona wybitnych grafików polskich. Oceniam jego twórczość bardzo wysoko.

Zapoznawszy się z dorobkiem artystycznym oraz przedłożoną pracą doktorską stwierdzam, że autor dysponuje wiedzą oraz umiejętnościami budowania spójnego przekazu artystycznego, a tym samym spełnia wymagania określone w ustawie z dnia 14 marca 2003 r. o stopniach naukowych i tytule naukowym oraz o stopniach i tytule w zakresie sztuki. Prezentowany materiał stanowi nowe ujęcie tematu, zarówno w obrębie techniki, jak i przekazywanej idei. Tym samym zasadnym jest poparcie wniosku mgr Kamila Kocurka o nadanie mu stopnia doktora sztuki w dziedzinie sztuki plastyczne, w dyscyplinie artystycznej: sztuki piękne.

Katowice, 15.09.2020

