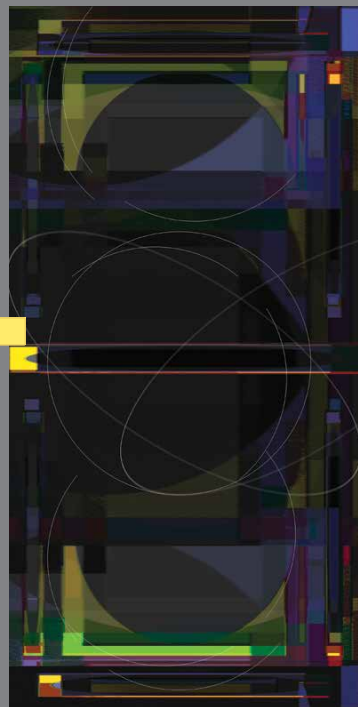




ISBN 978-83-65825-39-1

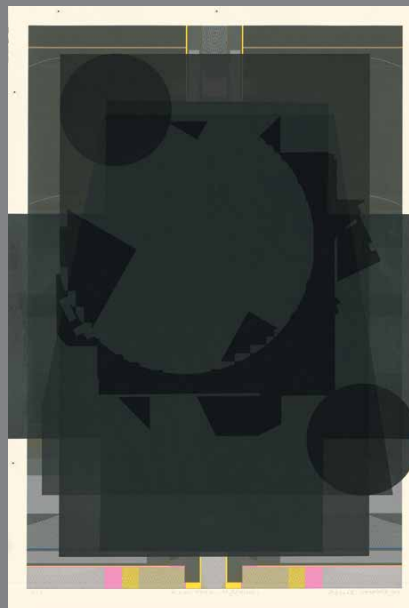
apartamenty



→ ZBYNĚK JANÁČEK *New Canvas* 16 2h, 1900×2000 mm, 2016

HORTUS ELECTRONICUS

folia akademiae



HORTUS ELECTRONICUS

ZBYNĚK JANÁČEK (ur.1957), grafik, dr hab. sztuk plastycznych, prof. Uniwersytetu Ostrawskiego. Studia na Wydziale Filozoficznym Uniwersytetu w Olomouci (Czechy). Do 2015 r. Dziekan Wydziału Artystycznego Uniwersytetu Ostrawskiego (Czechy). Uczestnik wielu wystaw indywidualnych (Praga, Olomuniec, Opawa, Kraków) i zbiorowych w kraju i za granicą (Polska, Niemcy, Kanada, Brazylia, Włochy, Indie, Chorwacja, Rosja, Kostaryka, Korea). Laureat wielu nagród, m.in.: Vladimíra Boudníka (2013), Międzynarodowego Triennale Grafiki Kraków/ Istanbul (2013). Jego aktywność twórcza koncentruje się głównie w obszarze grafiki warsztatowej, wcześniejsze prace powstawały w technice linorytu kolorowego, a w ostatnich latach poświęca się serigrafii oraz drukowi cyfrowemu.

ZBYNĚK JANÁČEK (born in 1957) a graphic artist, habilitated doctor of the fine arts, professor of the University of Ostrava. He studied at the Faculty of Philosophy of the Palacký University Olomouc (Czech Republic). Until 2015, dean of the Faculty of Fine Arts of the University of Ostrava (Czech Republic). The participant of many individual exhibitions (Prague, Olomouc, Opava, Krakow) and group exhibitions at home and abroad (Poland, Germany, Canada, Brazil, Italy, India, Croatia, Russia, Costa Rica, Korea). The winner of many awards, among others, Vladimír Boudník Award (2013), International Print Triennial Krakow/ Istanbul (2013). His creative activity focuses mainly on graphic art, earlier works were created in the technique of colored linocut, and in recent years, he has been interested in serigraphy and digital printing.

← ZBYNĚK JANÁČEK *Room for K.M. VI*, Black, 1220×820 mm, 2017

HORTUS
ELECTRONICUS

HORTUS ELECTRONICUS

POD REDAKCJĄ
Mieczysława Judy

folia academiae

KATOWICE 2019

Spis treści

Contents

MIECZYŚŁAW JUDA 6

Od redaktora
From the Editor

PIOTR ZAWOJSKI 25

W stronę teorii hybryd postmedialnych
Toward the Theory of Post-media Hybrids

ANTONI PORCZAK 63

Troglodyci cyfry
Troglodytes of the Digit

ADAM ROMANIUK, NATALIA ROMANIUK 81

Dialog z cyfrowym cieniem
The Dialog with a Digital Shadow

MATEUSZ DĄBROWSKI 115

Spór realizmu z idealizmem
The Debate between Realism and Idealism

PAWEŁ FRĄCKIEWICZ 143

Litografia w granicach wyobraźni cyfrowej
Lithography within the Limits of the Digital Imagination

MARIAN OSLISLO 171

CallTrane – koncert multimedialny
CallTrane – the multimedia concert

PIOTR MUSCHALIK 199

Vanitas
Vanitas

JAN PAMUŁA 231

Seria komputerowa
Computer series

RECITAL GABRIELI SZENDZIELORZ 243

GABRIELA SZENDZIELORZ PIANO RECITAL

MIECZYŚŁAW JUDA

Od redaktora

From the Editor

Hortus *electronicus* oplata nas swoimi witkami coraz bardziej. Kiedyś *hortus*, to zaledwie część ogrodu rzymskiego w domu mieszkalnym, dziś w swoim elektronicznym wydaniu niemal wszystko. Anektuje coraz więcej miejsca, świata i naszego światła. Coraz mniej jest takich miejsc, w których nie natrafilibyśmy na jego ślady. Co więcej, coraz bardziej z nim, w nim i nim jesteśmy. Jego przepastne ramiona ogarniają, są jak deleuzjańskie kłące, a on, kusząc na wszelkie sposoby, tworzy iluzje, że jeśli czegoś naprawdę potrzebujemy, to właśnie jego. Że pod tą obietnicą wszystkiego dla wszystkich, to znaczy bez rachunków dla nas, kryje się zwyczajna blaga, to już wiemy i nic nam to nie przeszkadza. Umiejętności masowania własnej świadomości mieliśmy wielkie zawsze, teraz jedynie dysponujemy innymi, wielokrotnie przeskalowanymi i wielokrotnie bardziej niebezpiecznymi narzędziami. Że to pokusa wielka wiemy, że nieuchronne upokorzenie przed nami wiedzieć już nie chcemy, choć kto wiedzieć chce, wiedzieć może.

Figura elektronicznej powłoki kultury jako *virtualnego realis* jest doświadczeniem codziennym każdego z nas. To co wirtualne stało się realne, a to realne (dawniej) dzisiaj musiałoby być nazywane realnym realnym. To prosta droga pomylenia zmysłów. Profetyczne olśnienia sprzed ćwierć wieku Elmera DeWitt dotyczące stwierdzenia stanu rzeczy jako fundamentalnego przejścia od rzeczywistości atomu do rzeczywistości bitu, wówczas traktowane jako postać łagodnej aberracji, dzisiaj są po prostu banałem niewartym przytaczania. Odźwierni *hortus electronicus* to Claude Shannon i Alan Turing, którzy dali intelektualne i inżynierskie podstawy temu światu – nie jest przypadkiem, że dwa pryncypialne budynki jednego z wydziałów krakowskiej AGH noszą ich imiona, a jego ewangelistami stają się William Gibson wskazujący faktyczną cyfrową przestrzeń poza ekranem, Manuel Castels prorokujący o społeczeństwie sieci i Derek de Kerckhove oraz Pierre Levi wieszczący świat *virtualnego realis*, a ten drugi *deuxième déluge*, chyba najpojemniejszą metaforę rzeczywistości, która nadeszła: drugi pop-top. Roy Kurzweil obieca nieśmiertelność w połączeniu samego mózgu jedynie z AI, a Elon Musk lot na Marsa jeszcze w tym pokoleniu. Ten świat co najwyżej będzie mieć tylko kolejne, coraz szybciej następujące

po sobie etapy. Interwał manifestujących się kształtów rzeczywistości, a właściwie tego, co będziemy skłonni za nią uznać – jak w Second Life, Lineage (MMORPG), MUD, Fortnite, League of Legends, czy Minecraft – będzie się dramatycznie skracać. Jedyną rozsądną strategią z naszej strony będzie zachować stoicki spokój, jak wobec informacji o potwierdzeniu istnienia fal grawitacyjnych, „sfotografowaniu” czarnej dziury, modelu cyklicznym Friedmana i chaotycznej inflacji Lindego, konformnej kosmologii Pernose’a, czy pączkujących wszechświatów Smolina.

Gęstość zmiany i wolumen napierających informacji dawno osiągnęły poziom niekonsumowalny, tj. taki, że osobnik nie jest w stanie wiedzieć, co się dzieje i dlaczego, by móc zachować poczucie sprawstwa, panowania nad własnym życiem. Próba zrozumienia jak w kablu wychodzącym ze ściany może się pomieścić 400, 700, albo dowolnie ile bądź kanałów dostępnych następnie w telewizyjnym monitorze musi skończyć się dla nas katastrofą, a ostatecznie jakoś to wszystko działa. Fascynacja sprzed 15 lat, że kanał MySpace (kto to pamięta?) tuż po założeniu osiągnął 10 mln użytkowników, w szczycie zarejestrowało się ich 250 mln, a w 2006 r. tygodnik *Time* nazwał go „metropolią on-line” i nadał tytuł „Człowieka Roku” jest martwa. Jakie to robi wrażenie przy aktualnie szacowanych 2 miliardach aktywnych użytkowników *Facebooka* i świadomości, że dzisiaj światu realnie zagraża Mark Zuckerberg, twórca i CEO firmy z Menlo Park dysponującej ok. 980 petabajtami informacji, w tym niebezpiecznie dużego woluminu danych wrażliwych dotyczących naszej prywatności, który z początkiem czerwca powołał własną kryptowalutę *Libra* mającą w zamiarze przebić *Bitcoina*. Gdy w 2007 roku Steve Jobs pokazał pierwszego iPhone’a wielu sądziło, że to szaleństwo, bo królowały Nokia E62, Moto Q, Palm Treo i BlackBerry. A dziś, sprzedaż kolejnych generacji słuchawki Apple’a oscyluje wokół 50-60 milionów sztuk na kwartał. Jak prawie już nikt nie pamięta serwisów BBS i euforii dot-comów, tak jeszcze prawie nikt nie wie, co to TikTok i elektromagnetyczny smog. GAFA (Google+Amazon+Facebook+Apple) to imię najnowszego Molocha, który od tego fenickiego jest bardziej skuteczny, bo to my sami naszym bezmyślnym udziałem w ich uwodzącej strategii budujemy sobie opresyjną rzeczywistość.

Tak jak wykluczenie cyfrowe stało się teraźniejszym znakiem społecznych nierówności, tak prawo do zapomnienia na *Facebooku*, *Instagramie* i *WhatsApp* coraz bardziej rozumiane jest jako prawo podstawowe.

A tak miało być pięknie, nowe media obiecywały świeże szczęście hiperrealności, czyli przekaz cyfrowy bardziej prawdziwy niż stan wyjściowy, a faktycznie będący czystym nadmiarem, *symulakrum*, coś, co nie ma przeszłości, a tylko teraźniejszość, czyste, niezainfekowane ontyczne *ens recens*. Percepcja rzeczywistości oparta na przeżywaniu. Także interaktywność, możliwość współtworzenia „tekstu dla siebie”, indywidualizację przekazu wciągniętą w świat Internetu z innymi jego użytkownikami, gdzie każdy sam staje się otwartym wyzwaniem/horyzontem. I hipertekstualność, złamanie linearności przekazu i jego struktury, technikę asocjacyjną z dołączonymi do tekstu linkami symulującymi intertekstualność, ale nie na metapoziomie jak u Kristevej, tylko po prostu jego syntaksy. To możliwości pracy na wielu tekstach jednocześnie, luźno powiązanych lub stanowiących autonomiczne odsyłacze, konstrukcja oparta na stałym pączkowaniu odniesień. Ojcowie asocjatywnej informacji i komunikacji V.Bush, T.Nelson, D.C. Engelbart zdziwiliby się do czego dziś są zatrudniani.

Tsunami cyfrowej rewolucji, którą zakwita *hortus electronicus* nie mogło ominąć sztuki, gdyż ta zawsze będąc emanacją/ekspresją/obrazem życia, najbardziej wyraziście pokazuje jak jest. W świecie, w którym pojawia się podmiot deiktyczny, sztuce dalej odpowiada pewna narracja, czyli dyskurs ulepiony ze składników danej sytuacji, za to doświadczenie immersyjności staje się nieusuwalnym niezależnie od tego, czy dotykamy „światów wewnętrznych”, czy będą to jak często teraz youtuberzy, antyszczepionkowcy, płaskoziemianie – naprzeciwko raportu uznanych naukowców zjawia się internetowy gadacz „prawdy leżącej po środku”, choć trzeba przyznać, że przynajmniej to jedno się nie zmienia: prawda leży tam, gdzie leży.

Ekologię sztuki wyznaczyło też powstanie przemysłów rozrywkowych, nazywanych kreatywnymi. Lecz jak wskazywał przed laty M.Osłisło, ona sama objawiła się jako *Arte ciphra*, niezależnie od tego, czy jej macierzą miała być ta, która do dziś nazywa siebie czystą, czy

mowa będzie o użytkowym jej obliczu projektowania i dizajnu. *Net-art* nie mógł więc nie pojawić się w takich okolicznościach przyrody, gdyż zaistniał dla niego warunek zarówno konieczny jak dostateczny: Sieć, czyli Internet. Nie tylko jako jeszcze jedna lokacja artefaktów generowanych poza Siecią, ale jako ich faktyczna *materia prima*. Stąd oswojone dziś jego i formy i działania, dedykowane strony www, poezja kodu ASCII, narracja hipertekstu, netaktywizm, i webcast performance. Nie bezpośrednio, ale wobec takich praktyk, A.Porczak sformułował nośną eksplanacyjnie koncepcję *shiftart*, w której zdekonstruowane zostają wszystkie dotychczasowe ontyczne wyznaczniki dzieła: autorstwo, funkcja, percepcja, fundament bytowy, status interaktora [twórcy/odbiorcy/kokreatora], miejsce bytowania. Hipertrofia funkcji rozrywkowej stanie się faktem i pojmowanie kultury już nie jako systemu tekstów kultury, ale wręcz jako zbiór interfejsów. Świat cyberkultury, czyli po prostu świat okaże się nieusuwalnie policentryczny, poliwalentny i rozproszony, tj. niehierarchiczny, sieciowy i płynny.

Hortus electronicus to także tytuł konferencji, która miała miejsce w listopadzie 2015 r. w ASP w Katowicach, zorganizowana przez Zakład Teorii i Historii Sztuki jako kolejna odsłona w dotychczasowych cyklach: Korespondencje sztuk pięknych. Bieguny [2011, 2014] i Energia [2013, 2015]. Tom niniejszy nie jest prostym zapisem tamtejszych wystąpień. Nie są to materiały pokonferencyjne. Sama konferencja była pretekstem do budowania pola problemowego i projektu, do którego zostali zaproszeni uczestnicy katowickiego spotkania oraz badacze i praktycy sztuki nie biorący w nim udziału, a orbitujący wokół tytułowych zagadnień. Motywem przewodnim jest tu ciągły namysł nad tym jak nowe media, multimedia, intermedia, postmedia współtworzą dzisiejszą artystyczną *praxis*. Ostatnim aktem spotkania w 2015 r. był recital Gabrieli Szendzielorz, wybitnej polskiej wykonawczynie muzyki współczesnej i prowadzącej w Akademii Muzycznej w Katowicach własną klasę improwizacji. Koncert składał się z utworów fortepianowych w formie walca, specjalnie dla niej napisanych przez kompozytorów współczesnych, m.in. B.Schaeffera, R.Gabrysia, J.Kornowicza. Co więcej, na wykonaniu tych kompozycji wielu z ich twórców osobiście się

pojawiło. Był to niezwykle czas i niecodzienne zamknięcie katowickiego *Hortus electronicus*.

Tom niniejszy rozpoczyna dwugłos teoretyczny Piotra Zawojskiego *W stronę hybryd postmedialnych* i Antoniego Porczaka *Troglodocy cyfry*. Pierwszy rekapituje dzisiejsze wahania i próby ogarnięcia tego, co jest w medialnym *realu* i *virtualu*, drugi w kontrapunkcie wobec pierwszego pokazuje jak praktyka artystyczna radzi sobie z „cyfrą”; pierwszy daje sprawozdanie z zewnątrz, drugi pokazuje to samo, ale niejako „od środka”. Zawojski rozpocznie od wskazania opozycji multimediów i mediów hybrydycznych, te pierwsze wyprowadzając z praktyki nowojorskiej *Factory* A.Warhola i za L.Manovichem definiując ich stan jako *next to each other*, gdzie obrazy, teksty, grafika, video wchodząc ze sobą w interakcje, strukturalnie pozostają poza sobą. I medialne hybrydy, gdzie wszystkie te elementy „wchodzą w siebie” tworząc *media gestalts*. Autor w tak utworzonej ramie narysuje mapę dzisiejszego medialnego uniwersum raportując lawinę zrealizowanych projektów od M.Fujihaty, B.Lintermanna, N.Krügera, J.Scotta, B.Seama po kluczowy tu casus Carstena Nicolaia i jego *syn chron*. Komplementarny tekst Antoniego Porczaka odnosi się do instalacji interaktywnych typu CAVE o hybrydycznych przestrzeniach, poddanych akcji użytkownika w trakcie operacji percepcji. Będzie to prawie raport „z obłąkanego miasta” życia hybrydycznych instalacji medialnych, w których będzie działać percypujący podmiot, wykazując swoją aktywność operacyjną (afordancję) poprzez kinestetykę ciała, dotyk lub manipulacje interfejsami. To też zwrócenie uwagi na technohedoniczną, wielozmysłową przyjemność, której mogą dostarczać podmiotowi operacje w sztucznie naturalnym, hybrydalnym środowisku pod względem jego realności. W interaktywnym CAVE odbywa się proces percepcyjny, który wg. Porczaka przynosi wprost praktyczne, życiowe kompetencje i umiejętności wobec postępującego procesu hybrydyzacji przestrzeni realnej i wirtualnej.

Kolejno zamieszczone w tomie treści, to głosy i prace czynnych artystów. Najpierw dwugłos *Dialog z cyfrowym cieniem*, w którym Natalia i Adam Romaniukowie – prywatnie ojciec i córka – ujawniają namysł nad wizualnością. W konsekwencji nad inflacją i hipertrofią obrazu

wobec procesu zmian technologicznych, od klasycznych mediów analogowych – fotografii, po jego nadreprezentację wskutek rozlania się techniki komputerów. Obraz wszedł ponownie w fazę cienia, i jak powtórzą za J.Baudrillardem, sferę transestetyzacji banalności, dalej pytając, czy dialog z tym cyfrowym cieniem, ma jeszcze sens, skoro obraz stracił swoją tajemnicę i wywłókł wnętrzości na powierzchnię? Technologiczna jedno jednoznaczność, możliwość powrotu bezstratnego do poprzedniego stanu i nieograniczona powtarzalność doskonale takiej samej kopii każą postawić pytanie o sens klasycznego medium grafiki z doskonałością śladu, eksperymentem jako źródłem kreacji i oczekiwaniem niespodziewanego. W „cyfrze” nie ma przypadku, jest determinująca konsekwencja kodu, najwyżej błąd ciągu operacji pochodzący ze strony technologii. To *glitch* i wywodzący się stąd nurt grafiki, jako „sztuki błędu”. Kolejne, Mateusza Dąbrowskiego, sprawozdanie z własnej artystycznej drogi porusza się w podobnych rejestrach: to spór realizmu z idealizmem pola widzialności. Obrazowanie 3D, folia lenticularna i operacje w tym-co widać, to narzędzia w quasi badawczych zamiarach Autora poszukującego balansu w procesie powstawania prac pomiędzy informacją zawartą w dziele, a jej brakiem. Kolejne „pakiety” prac tagowane określeniami widoki, ukryte, projekcja, dekonstrukcja, lustra, black znaczą kolejne kroki badawczej eskapady, które ujawniają to, co zazwyczaj zakryte w pracy artysty.

Paweł Frąckiewicz w tekście *Litografia w granicach wyobraźni cyfrowej* obudowanym własnymi pracami zmierzy się z demonem cyfrowego obrazowania z perspektywy jednej z najbardziej szlachetnych technik w grafice – litografii, która jak skonstatuje, pozostaje imponująco trwała, pryncypialnie niezmienna w rzeczywistości społeczeństwa spektaklu, którym *nolens volens* staliśmy się. Teatralizacja, mediatyzacja i intermedialność, to jego cechy inherentne, a patchworkowy charakter artefaktu sprawia, że jego artystyczny wymiar ulega rozmyciu. Pomimo tego i pomimo przyrodzonej kruchości kamieni litograficznych litografia skutecznie się broni, bo daje odpór terrorowi nowości, pozostając jednocześnie stałym pasażerem w pociągu sztuki. Dlatego, że posiada zdolność samoistnego wydobywania się z czasu i bycia poza *teraz* i *niegdyś*.

Czy w czasach zainfekowanych i zaanektowanych przez cyfrową technologię, kaligrafia, czyli sztuka pięknego pisania ręcznie ma jeszcze sens? Marian Oslisło sam będąc uznanym koryfeuszem graficznego projektowania, w projekcie *CallTrane* pokaże, że tak. Zda tu też sprawę z własnych fascynacji muzyką Johna Coltrane'a i kaligrafii. Sam projekt *CallTrane*, to cykl wielomedialnych performansów, w trakcie których kwartet Macieja Obary grając coltrane'owskie figury daje background do wizualizowanych kaligraficznych improwizacji fundowanych na wypowiedziach J.Coltrane'a. Ta improwizacyjna dwutorowość (wizualne/audialne), oznaczy pole subwersywnego doświadczenia utraconego Raju, w którym napisany tekst był napisany ręką, a dźwięk jako fizyczny substrat muzyki pochodził z bezpośrednio fizycznej akcji muzyka. Tam miało ślad sprężenia z emocją, tu z nieprawdopodobną emocjonalną siłą muzyki Johna Coltrane'a.

Vanitas Piotra Muschaliaka, to szersza odautorska wypowiedź dookoła cyklu fotograficznego powstającego mniej więcej przez siedem lat, poświęconego dotknięciu czasu i tego jak ów „Książę Niezłomny” zwycięża zawsze, niezależnie od tego jak olśniewający to może dawać wizualny efekt. To, co czarno-białe jest tu analogowe, ale to, co barwne cyfrowe. Wytwarzający się przez to rodzaj samoistnego dwupoziomowego napięcia analogowe – cyfrowe, czarno-białe – barwne zbuduje macierz estetycznej, ale też etycznej przestrzeni. A że zarazem otrzymamy sprawozdanie z własnych fotograficznych, literackich i filozoficznych fascynacji Autora *tant mieux*, będą to Herbert i Coetzee, P.Stand, A.Adams, E.Weston i wielu innych.

Wreszcie „elektronowe” prace Jana Pamuły pochodzące z 1980 roku, rzeczywista archeologia śródziemnomorska grafiki cyfrowej z czasów, gdy jeśli chciało się wyprawić na nieznany ląd cyfrowej matrycy i spróbować powtórki bycia Argonautą, to trzeba było sobie tę mityczną Kolchidę od nowa wytworzyć – zaprogramować komputer, tajemne *outil*, tu w ARTA (Atelier de Recherches Techniques Avancées) Centre Georges Pompidou w Paryżu. Wraz ze sprzętem firmy Tektronix zaopatrzonym w table tracante i specjalnie napisany program w języku Visual Basic. Efekty to *Seria komputerowa I* i *Seria komputerowa II* fundowane na

cyklu obrazów *Zbiory chromatyczne* pochodzących z lat 1972, 1976 i 1977. Problem do rozwiązania, niezamierzenie ukazujący się tu jako wspólny dla całej domeny artystycznego obrazowania, będzie zawsze taki sam: gdzie to, co stochastyczne/probabilistyczne, a gdzie przejawy tego, co symboliczne/logiczne? Nie sposób uciec przed tymi dylematami, a dziś, gdy rzeczywistość rozpleniła nam się jak „tysiąc plateau” przez VR, AR i markery QR problemy stały się tylko bardziej dolegliwe, a nie mniej.

I wszystko to w otulinie pochodnych serigrafii, cyfrowych prac Zbynka Janáčka, oplatających całość swoimi wizualnymi wypustkami i stojących jak strażnicy widzialnego świata. To sam obraz, bez tekstu, dziedzictwo abstrakcyjnej ekspresji geometrycznej XX w. Cyzelowane struktury wizualne, tworzące relacje przestrzenne, z których jest wszystko, co jest – uniwersalny budulec świata, przestrzeń iluzorycznych perspektyw w lustrzanych odbiciach. Kto chce zobaczyć tu źródła Malewicza i Mondriana, a kto inny medytacyjne przestrzenie Marka Rothko.

Gdy 25 lat temu Beata Frydryczak postulowała estetykę oporu, gdy sztuka przyjmuje funkcję krytyczną wobec rzeczywistości zewnętrznej, nie mogła wiedzieć, że dziś jej postulat należałoby wzmocnić: potrzebne są wielorakie strategie oporu we wszystkich wymiarach życia. Nie przypadkiem, także przed 25 laty, P.Sloterdijk pisał krytykę cynicznego rozumu, a Michał Kłis, wychowawca paru generacji twórców i pierwszy rektor samodzielnej ASP w Katowicach, mówił o tym, że podstawowym zobowiązaniem wobec młodych ludzi, którzy przychodzą do Akademii jest nie to, że mamy ich nauczyć, co projektant ma zaprojektować, ale mamy ich nauczyć czego on nie ma i nie może projektować. Niech to będzie przesłaniem naszego przebywania w *hortus electronicus* z lawiną pytań, które stąd się chcą wylewać. Lecz pamiętajmy, że jedynie ważne pytanie, jakie warto zadać, to to, które nie zawiera presumpcji odpowiedzi we własnej strukturze. Znamy je od dawna, pogańscy mędrkowie nazywali je *dia-ti*.

Mieczysław Juda
Katowice, maj 2019 r.

Hortus *electronicus* entwines us with its withes more and more. Once a *hortus* was just a part of the Roman garden in a residential home, today, in its electronic version, it is almost everything. It is annexing more and more space, world and our light. There are fewer and fewer places where we would not come across its traces. Additionally, we are more and more with it, within it and we are becoming it. Its fathomless arms tighten, they are like Deleuzian rhizome, and it, tempting in every manner, creates illusions that if we really need something, this is just it. We have already known, and it does not bother us, that a mere baloney lies beneath this promise of everything for everyone, that is, without any bills for us. The skills of massaging our own consciousness have always been great, now we only have other, repeatedly overrated and many more dangerous tools. We do know that it is a great temptation but we do not wish to know that the inevitable humiliation awaits us, though who wants to know, they can know.

The rhetorical device of an electronic shell of culture as a virtual reality is the everyday experience of each one of us. The virtual has become real, and this (former) real would need to be called the real real today. This is a simple way to confuse our senses. Philip Elmer-DeWitt's prophetic insights – dated more than a quarter of a century ago – that regarded the determination of status quo as a fundamental transition from the reality of the atom to the reality of a bit, then considered a form of mild aberration, today are simply a banality not worth mentioning. The gatekeepers of *hortus electronicus* are Claude E. Shannon and Alan Turing, who gave intellectual and engineering foundations to this world – it is no coincidence that the two principal buildings of one of the faculties of AGH University of Science and Technology in Cracow are named after them. And the following have become his evangelists: William Gibson pointing to the actual digital space beyond the screen, Manuel Castells prophesying the network society, as well as Derrick de Kerckhove and Pierre Lévy preaching the world of virtual reality and *deuxième déluge*, respectively, i.e. probably the widest-ranging metaphor of reality that has appeared: the second flood. Ray Kurzweil promises immortality just connecting the brain with AI, and Elon Musk foretells going to Mars within this generation. At most, this world will only have further, ever faster

successive stages. The interval of shapes of reality manifesting themselves, or rather what we will be willing to consider the reality – like in Second Life, Lineage (MMORPG), MUD, Fortnite, League of Legends, or Minecraft – will be dramatically shortened. The only reasonable strategy on our part will be stoic calm, like facing the information that existence of gravitational waves has been confirmed that the black hole has been “photographed”, the information about the Friedman cyclic model and Linde's chaotic inflation, Pernose's conformal cyclic cosmology, or Smolin's budding universes.

The density of change and the volume of pressing information have long reached the inconsumable level, i.e. the one when the individual is unable to know what is happening and why, to be able to maintain a sense of agency, control over his/her own life. An attempt to understand how the cable coming out of the wall can fit 400, 700, or any number of channels then available on the TV screen must end up with a catastrophe for us, but eventually it all works. The fascination of 15 years ago that MySpace (who can still remember it?) immediately after it was launched, had 10 million users, at its peak registered 250 million, and in 2006 *Time* magazine called it “on-line metropolis” – “You” were chosen as its “Person of the Year” (to recognize anonymous contributors to MySpace, among others) – is now dead.

What an impression can it make compared to the currently estimated 2 billion active Facebook users and the awareness that today the world is being threatened by Mark Zuckerberg, the creator and CEO from Menlo Park, who administers about 980 petabytes of information, including a dangerously large volume of sensitive data regarding our privacy, who – at the beginning of June – created his own cryptocurrency, *Libra*, which is to outdo *Bitcoin*. When in 2007, Steve Jobs showed the first iPhone, many thought it was crazy because Nokia E62, Moto Q, Palm Treo and BlackBerry ruled. And today, sales of the next generations of Apple headphones oscillate around 50–60 million pieces quarterly. Almost no one remembers BBS and euphoria of dot-com companies, but hardly anyone knows what TikTok or electromagnetic smog is. GAFA (Google + Amazon + Facebook + Apple) is the name of the newest Moloch, who is more effective than this Phoenician one, because we build ourselves this

oppressive reality through our mindless participation in their seductive strategy. Just as digital exclusion has become a present sign of social inequalities, so the right to be forgotten on *Facebook*, *Instagram* and *WhatsApp* is increasingly understood as a fundamental right.

And it was supposed to be so beautiful, the new media promised fresh happiness of hyperreality, a digital message more true than the original status, but actually a pure excess, *simulacrum*, something that has no past, only the present, clean, uninfected ontic *ens recens*. Perception of reality based on experiencing. Also interactivity, the possibility of co-creating a “text for yourself”, individualizing the message sucked into the world of the Internet with other users, where everyone becomes an open challenge/horizon. And hypertextuality, breaking the linearity of the message and its structure, associative technique with links attached to the text simulating intertextuality, but not on the meta-level as in Kristeva, but simply on its syntax level. There are possibilities to work at the same time on many texts, loosely connected or constituting autonomous links, a construction based on a constant budding of references. Fathers of associative information and communication, namely V. Bush, T. H. Nelson, D.C. Engelbart, would be surprised what they are employed for today.

Tsunami of the digital revolution, with which *hortus electronicus* is blooming, could not bypass the art, because art has always been an emanation/expression/image of life, and it shows most expressively how things are. In a world in which a deictic subject appears, a certain narration, that is, a discourse made from the ingredients of a given situation, further suits the art, but the experience of immersion becomes irremovable regardless of whether we touch the “internal worlds”, or whether we deal with YouTube-users, anti-vaccination groups, flat Earth believers – in opposition to the report of recognized scientists there will be an online chatter of “truth lying in-between”, although we must admit that at least this one does not change: the truth lies where it lies.

The art ecology has also been established by the emergence of entertainment industries, called creative ones. But as it was pointed out many years ago by M. Oslislo, it manifested itself as *Arte ciphra*, regardless

of whether its mother should be the one who still calls herself pure, or whether we will be talking about its utilitarian visage of design. *Net-art*, therefore, could not fail to appear in such circumstances, because there occurred both, a necessary and satisfactory condition for it, namely Network, or the Internet. Not only as one more location of artifacts generated outside the Network, but as their actual *materia prima*. Hence, today its tamed forms and activities, dedicated websites, poetry of ASCII, narrative of hypertext, Internet activism, and webcast performance. Not directly, but confronting such practices, A. Porczak formulated an explanatory concept of *shiftart*, in which all the ontological determinants of the work are deconstructed, namely, authorship, function, perception, living foundation, status of the interceptor [creator/receiver/co-creator], place of residence. Hypertrophy of the entertainment function will become a reality, as well as understanding culture no longer as a system of cultural texts, but rather as a set of interfaces. The world of cyber culture, or simply the world, will be ineffaceably polycentric, polyvalent and dispersed, i.e. non-hierarchical, networked and liquid.

Hortus electronicus is also the title of the conference that took place in November 2015 at the Academy of Fine Arts in Katowice. It was organized by the Institute of Theory and Art History as another edition of the previous cycles: Correspondence of Fine Arts. Poles [2011, 2014] and Energy [2013, 2015]. This volume is not a simple record of those conference presentations. These are not post-conference materials. The conference itself was a pretext for building a problem area and a project to which the participants of the Katowice meeting, as well as researchers and creative practitioners who did not participate in it but revolving about the conference key issues, were invited. The leitmotif was a continual reflection on how new media, multimedia, intermedia and postmedia co-create today's artistic *praxis*. The last act of the meeting in 2015 was a recital by Gabriela Szendzielorz, an outstanding Polish performer of contemporary music, who teaches her own class of improvisation at the Academy of Music in Katowice. The concert consisted of piano pieces in the form of a waltz, specially written for her by contemporary composers, including B. Schaeffer, R. Gabrys, J. Kornowicz. Moreover, many of these composers

personally appeared at the performance of the compositions. It was an amazing time and an unusual closure of *Hortus electronicus* in Katowice.

This volume begins with different theoretical stances of Piotr Zawojski's *Toward the Theory of Post-media Hybrids* and Antoni Porczak's *Troglodytes of the Digit*. The first text recapitulates today's hesitation and attempts to grasp what happens in *the real* and *the virtual* of the media, the second one – as a counterpoint to the first one – shows how artistic practice copes with the “digit”; the first one reports from the outside, the latter shows the same, but as if “from the inside”. Zawojski starts by pointing out the opposition of multimedia and hybrid media, deriving the former from the practice of The Factory, Andy Warhol's New York City studio, and defining their state, after L. Manovich, as next to each other, where images, texts, graphics, video, although interacting, structurally remain outside of themselves. And the latter (media hybrids) where all these elements “come into themselves” creating media gestalts. Within this frame, the author draws a map of today's media universe by reporting an avalanche of completed projects by M. Fujihata, B. Lintermann, N. Krüger, J. Scott, B. Seaman up to the key casus of Carsten Nicolai and his *syn chron*. A complementary text by Antoni Porczak refers to CAVE interactive installations with hybrid spaces subjected to the user's actions during perceptive activities. It is almost a “besieged city” report of the life of hybrid media installations, in which the perceiving subject will act, demonstrating its operational activity (affordance) through body kineshetics, touch or manipulation of interfaces. It also draws our attention to the techno hedonic, multi-sensory pleasure which the subject can be given by operations in an artificially natural, hybrid environment in terms of its reality. In the interactive CAVE, the perceptual process takes place which, according to Porczak, brings explicitly practical, life competencies and skills considering the progressive process of hybridization of real and virtual space.

The subsequent content of the volume consists of the voices and works of active artists. First, a duet in *The Dialogue with a Digital Shadow*, in which Natalia Romaniuk and Adam Romaniuk – in private, father and daughter – reveal their reflection on the visuality. As a consequence, the reflection

over inflation and hypertrophy of the image in the process of technological changes, from classical analogue media (photography) to its over-representation due to the spread of computer technology. The image has entered the shadow phase again, and as they repeat after J. Baudrillard, the sphere of transaestheticization of banality, further asking whether a dialogue with this digital shadow still makes sense since the image has lost its mystery and dragged its innards to the surface? Technological unambiguity, the possibility of a lossless return to the previous state and unlimited repetition of a perfectly identical copy make us ask a question about the sense of the classic medium of graphics with its perfection of the trace, experiment as a source of creation and expectation of the unexpected. There is no coincidence in the “digit”, there is determining consistency of the code, at most – the error of the sequence of operations on technology part. It is a glitch and the trend of graphic art originating in it, i.e. “glitch art”. Another report of Mateusz Dąbrowski on his own artistic path circles in similar registers: it is a dispute between realism and idealism of the field of visibility. 3D imaging, lenticular sheet and operations in the seeable are the tools in the quasi-research intent of the Author seeking a balance in the process of creating works between the information contained in the work of art and its lack. Subsequent “packages” of works tagged with the terms views, hidden, projection, deconstruction, mirrors, black mark the next steps of the research escapade, which reveal what is usually hidden in the artist's work.

Paweł Frąckiewicz in the text *Lithography within the Limits of the Digital Imagination*, encased with his own works, faces the demon of digital imaging from the perspective of one of the most noble techniques in graphics, namely, lithography which, as he comments, remains impressively durable, invariable in principle, in the reality of the society of the spectacle that we have become, whether willing or unwilling. Theatralization, mediatization and intermediality are its inherent features, and the patchwork character of the artifact blurs its artistic dimension. Despite this and despite the inherent fragility of lithographic stones, lithography effectively defends itself because it resists the terror of novelties, while remaining a permanent passenger on the art train. Since it has the ability to spontaneously get out of time and be beyond *now* and *formerly*.

Does calligraphy, or the art of beautiful handwriting, still make sense in the times which are infected and annexed by digital technology? Marian Oslislo, himself being a recognized corypheus of graphic design, in the project *CallTrane* is going to show that it does. He also renders an account of his own fascination with the music of John Coltrane and calligraphy. The *CallTrane* project itself is a series of multi-media performances, during which the quartet of Maciej Obara playing Coltrane's tunes gives a background to the visualized calligraphic improvisations based on Coltrane's words. This improvisational dualism (audio/visual) delineates the field of the subversive experience of the lost Paradise, in which the written text was written by hand, and the sound as a physical substrate of music came from the direct physical action of the musician. There, it had a trace of fusion with emotion; here, with the unbelievable emotional power of John Coltrane's music.

Vanitas by Piotr Muschalik, is the artist's own broader comment regarding the photographic cycle which has been created for about seven years, and devoted to the touch of time and how this "Constant Prince" always wins, regardless of how dazzling visual effect it can give. Here, the black-and-white is analog, the multicolored is digital. Consequently, the emerging kind of spontaneous, dual-level tension, i.e. analogue – digital, black-and-white – multicolored, builds a matrix of an aesthetic, but also ethical space. Since at the same time, we are receiving a report from his own photographic, literary and philosophical fascinations, *c'est tant mieux*. These are Herbert and Coetzee, P.Stand, A.Adams, E.Weston and many others.

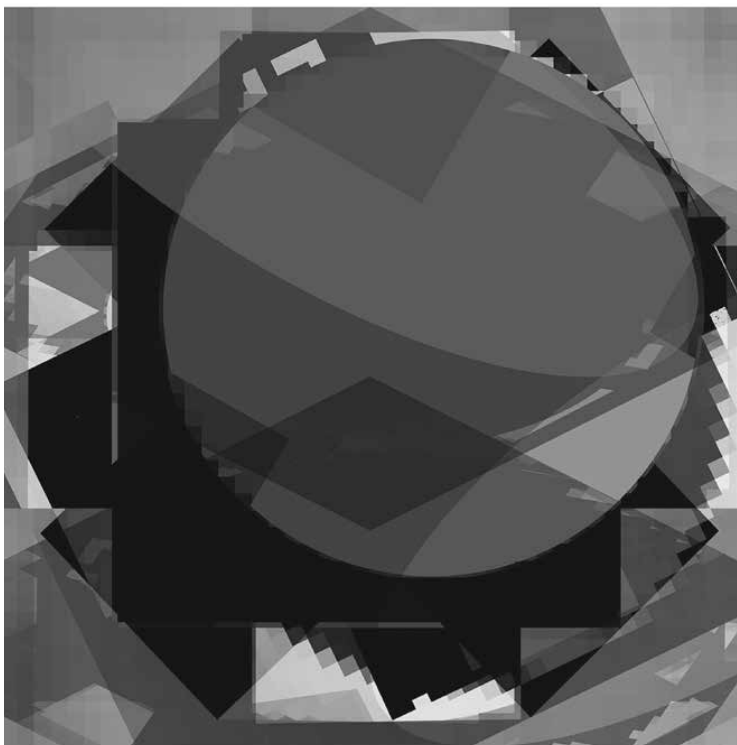
Finally, the "electron" works of Jan Pamuła from 1980, real Mediterranean archeology of digital graphics from the time when, if you wanted to go to the unknown land of the digital matrix and try to repeat the experience of the Argonauts, it was necessary to recreate this mythical Colchis, namely, to program the computer, a secret *outil*, here at ARTA (Atelier de Recherches Techniques Avancées) at the Center Pompidou in Paris. Together with the Tektronix equipment provided with *table traçante* and a specially written program in Visual Basic. The effects are *Computer Series I* and *Computer Series II* based on a series of paintings

Chromatic Sets from 1972, 1976 and 1977. The problem to be solved, unintentionally appearing here as common for the whole domain of artistic imaging, is always the same: where the stochastic/probabilistic is, and where the manifestations of the symbolic/logical are? It is impossible to escape these dilemmas, and today, when reality has spread like "a thousand plateaus" by VR, AR and QR codes, problems have only become more and not less painful.

And all this in the cover of derivatives of serigraphy, digital works of Zbigniew Janáček, entwining the whole with their visual projections, and standing like the sentries of the visible world. It is the image itself, without a text, the heritage of abstract geometrical expression of the 20th century. Perfected visual structures, creating spatial relationships which originate all that is – the universal building material of the world, the space of illusory perspectives in mirror reflections. Those who want, they can see here the origins of Malewicz and Mondrian, and somebody else's – the meditative spaces of Mark Rothko.

When Beata Frydryczak postulated the aesthetics of resistance 25 years ago, in which art takes a critical function toward external reality, she could not know that today her postulate should be intensified: we need multiple strategies of resistance in all dimensions of life. Not accidentally, also 25 years ago, P. Sloterdijk criticized cynical reason, and Michał Kliś, the educator of several generations of artists and the first rector of the independent Academy of Fine Arts in Katowice, said that the primary obligation toward young people who came to the Academy was not to teach them what the designer was supposed to design, but we should teach them what they should not and could not design. Let this be the message of our residing in *hortus electronicus* with an avalanche of questions which wish to pour out from here. But let us remember that the only important question worth asking is the question which does not contain the presumption of an answer in its own structure. We have known it for a long time, a pagan wiseacre called it *dia-ti*.

Mieczysław Juda
Katowice, May 2019



ZBYNĚK JANÁČEK *PostPostMal BW 3.4*, 1060×1060 mm, 2016

PIOTR ZAWOJSKI

W stronę teorii hybryd postmedialnych
Toward the Theory of Post-media Hybrids

PIOTR ZAWOJSKI (ur. 1963) filmoznawca, kulturoznawca, medioznawca, prof. UŚ, dr hab., pracuje w Zakładzie Filmoznawstwa i Wiedzy o Mediach UŚ, wykłada w ASP w Krakowie. Zajmuje się problematyką fotografii, filmu i kina, sztuki nowych mediów, cyberkultury oraz technokultury. Autor m.in. książek: *Sztuka obrazu i obrazowania w epoce nowych mediów* (2012), *Technokultura i jej manifestacje artystyczne. Medialny świat hybryd i hybrydyzacji* (2016), *Ruchome obrazy zatrzymane w pamięci. Reminiscencje teoretyczne i krytyczne* (2017), *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii* (II wyd. 2018). Kieruje działem Filmu i Mediów w kwartalniku *Opcje*.

PIOTR ZAWOJSKI (born in 1963) a film expert, expert in culture studies and media studies, professor of Silesian University, dr hab (habilitated doctor), employed at the Department of Film and Media Studies at the Silesian University, lectures at the Academy of Fine Arts in Krakow. He is interested in photography, film and cinema, the art of new media, cyber culture and techno-culture. The author of books, among others: *Sztuka obrazu i obrazowania w epoce nowych mediów* (2012), *Technokultura i jej manifestacje artystyczne. Medialny świat hybryd i hybrydyzacji* (2016), *Ruchome obrazy zatrzymane w pamięci. Reminiscencje teoretyczne i krytyczne* (2017), *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii* (2nd edition, 2018). He is a chief of the Film and Media section at the cultural quarterly *Opcje*.

Jedną z podstawowych dystynkcji, jaką należy wprowadzić w teoretycznym ujęciu medialnych hybryd i teorii nowych mediów jako zjawiska hybrydycznego jest rozróżnienie kategorii multimediów i mediów hybrydycznych. Multimedia to pojęcie funkcjonujące przynajmniej w kilku rozmaitych zakresach. Jego pierwotne znaczenie związane jest z performansami zapoczątkowanymi w środowisku skupionym w połowie lat 60. wokół Andy'ego Warhola i jego nowojorskiej *Factory*. W roku 1966 i 1967 organizowano tam koncerty pod hasłem *Exploding Plastic Inevitable*, w których uczestniczyła grupa *Velvet Underground* i Nico. Nie były to jednak zwykłe imprezy muzyczne, ale wydarzenia łączące w sobie elementy koncertu rockowego, tańca, pokazów filmowych, efektów świetlnych (np. stroboskopowych). A zatem już wtedy próbowano burzyć bariery, które oddzielały od siebie różne formy ekspresji scenicznej, ale i różne techniki medialne. Rozwój nowych mediów przyczynił się do powstawania coraz bardziej złożonych i zaawansowanych form prezentacji multimedialnych łączących różne formy przekazywania informacji, zarówno w polu sztuki, jak i poza nim, co doprowadziło także do interaktywnych multimediów oraz – już w latach 90. – do zaadaptowania tego pojęcia przez rozwijający się rynek komputerowy, a później przez rozmaite narzędzia będące efektem rewolucji cyfrowej. Lev Manovich zwraca jednak uwagę na to, że istotą tak rozumianego, choć podlegającego ewolucji, pojęcia multimedia jest zasada, którą określa mianem *next to each other* (obok siebie)¹. Obrazy, teksty, wideo, grafika są ze sobą powiązane i wzajemnie się uzupełniają, dopełniają, bądź komentują, ale mimo wszystko nie wchodzą ze sobą w relacje na poziomie ich struktury i materiału będącego właściwym dla danego medium. W przeciwieństwie do takiej organizacji multimediów w

medialnych hybrydach, interfejsach, technikach i ostatecznie najbardziej podstawowych założeniach medialnych form i tradycji prezentują złożone efekty w postaci *media gestalts*. Te oferują koherentne doświadczenie różne od tego, co mogą nam zaoferować pojedyncze elementy, które się nań składają².

1 L. Manovich, *Software Takes Command*. New York, Bloomsbury Academic 2013, s. 167.

2 Ibidem.

Można także odwołać się do metafory biologicznej, wszak takie jest etymologiczne źródło samego określenia hybryda, i powiedzieć, że dokonuje się tutaj coś na kształt rozmnażania opierającego się na przekazywaniu materiału genetycznego pochodzącego z różnych źródeł, dając niepowtarzalny efekt *gestalt*, czyli nową formę zapożyczającą cechy swoich poprzedników, ale jednocześnie wykazującą się oryginalnością. Strategie hybrydyzacyjne nawiązują zatem do procedur remiksowania oraz technik multimedialnych, wynosząc je na zupełnie nowy poziom. O ile w multimedialnych nie dokonuje się zacieranie specyficznych własności historycznie ukształtowanych „języków” właściwych poszczególnym mediom, które prowadząc dynamiczny dialog nie rezygnują z własnej autonomii i specyfiki, to w mediach hybrydycznych dokonuje się głęboko posunięta wymiana funkcji, interakcja, tworzenie nowych strukturalnych powiązań. Tak dzieje się na przykład w przypadku *motion graphics*, czy też różnych sposobów stosowanych w praktykach bezpośredniego wizualizowania dźwięku (sonifikacji) i wizualizacji wszelkich danych (jak ma to miejsce w projektach Ryoji Ikedy), albo metamorfozach materiału dźwiękowego w to, co widzialne (np. praca Carstena Nicolaia *syn chron*). Większość, o ile nie wszystkie tego typu przedsięwzięcia nie byłyby możliwe bez użycia metamedium, jakim jest komputer będący podstawowym środkiem służącym hybrydyzacji medialnym. To rodzaj zwińczenia – według Manovicha – drugiej fazy rozwoju narzędzi informatycznych i obliczeniowych wykorzystywanych przez projektantów narzędzi cyfrowych, służących do tworzenia medialnych hybryd i szerzej do skutecznego hybrydyzowania środowiska mediów. Zapoczątkowane przez pionierskie dokonania Alana Kaya (*Dynabook*, czyli „osobisty komputer dla dzieci w każdym wieku”³) i przedstawione w przywoływanym artykule z roku 1978 napisanym z Adele Goldberg eksperymenty kończą etap pierwszy, przywoływany projekt *Aspen Movie Map* rozpoczyna zaś drugą fazę, która obecnie stała się dominującym trendem we współczesnej technokulturze.

3 A.C. Kay, *A Personal Computer for Children All of Ages*. <http://www.mprove.de/diplom/gui/Kay72a.pdf> [data dostępu: 24.07.2015].

Przedstawiając różne strategie hybrydyzacji Lev Manovich proponuje dwa podstawowe sposoby wykorzystywane w różnych projektach operujących złożonymi software’ami. Pierwsza metoda polega na rozmaitych formach reprezentowaniu świata albo naszego doświadczenia w zupełnie nowy sposób za pośrednictwem (re)kombinacji już istniejących form medialnych takich jak fotografia, wideo, mapy, obiekty 3D, strony internetowe, etc. Tak jak ma to miejsce np. w Google Earth. Innym sposobem jest zaproponowanie nowych form nawigacji i interakcji pośród istniejących już formatów medialnych, a zatem poszukiwanie nowych rozwiązań wynikających z dynamiki i konsekwencji interfejsowych splotów wpływających na siebie wzajemnie elementów medialnych hybryd. Możliwe jest także połączenie obu tych strategii polegające na projektowaniu nowych narzędzi i interfejsów oraz specyficznego sposobu ich wykorzystania.

To, co wydaje się dyskusyjne w propozycjach Manovicha, to szczególne rozumienie medialnych hybryd, bowiem podawane przykłady bardzo często odnoszą się raczej do konkretnych aplikacji, a nie mediów. Tak jest w przypadku *Mappr* (sieciowej platformy wizualizowania i analizowania danych wykorzystujących strategię mashupowe, w tym przypadku opierające się na łączeniu w trybie online różnych źródeł), która pomaga w odkrywaniu ukrytych relacji pomiędzy pochodzącymi z różnych źródeł danymi. Tak też jest w przypadku cyklu prac Masaki Fujihaty *Field Studies* rozwijanego przez wiele lat i stanowiącego rodzaj antycypacji czegoś, co znacznie później zacznie się określać mianem „mediów lokacyjnych”. Pionier sztuki interaktywnej w swojej instalacji *Field-Work@Alsace* (2002) wykorzystywał cyfrowe obrazy wideo oraz dane pochodzące z urządzeń GPS dotyczące topografii francuskiej Alzacji w celu stworzenia ich wirtualnych map w przestrzeni 3D⁴.

Kolejnym przykładem przywoływanym przez Manovicha jest projekt *Interactive Generative Stage* (2004) polegający na śledzeniu ruchów

4 Ten lapidarny opis nie oddaje nawet w części całej złożoności tego niezwykle interesującego przedsięwzięcia. Por. M. Fujihata, *Field-Works@Alsace*, [w:] J. Shaw, P. Weibel [red.], *Future Cinema. The Cinematic Imaginary after Film*, Cambridge MA, London, MIT Press 2003, s. 416–427.

aktora oraz jego gestów w trakcie przedstawienia operowego i użyciu tych informacji w celu stworzenia powstającego w czasie rzeczywistym obrazu uobecniającego się na ekranie jako swoistej „żywej scenografii wizualnej” oraz zmieniającego się „stroju” głównego bohatera. Takie systemy trackingowe śledzące ruch aktorów, czy też interaktorów, były wykorzystywane wielokrotnie. Do dziś stanowią jedną z wielu metod tworzenia spektakli wykorzystujących ciało performerów jako rodzaj jednocześnie interfejsu, jak i źródła tworzonych na bieżąco, zmieniających się obrazów i dźwięków w spektaklach określanych mianem przedstawień multimedialnych, choć z pewnością do wielu z nich bardziej adekwatne byłoby użycie określenia *performans hybrydyczny*. Manovich co prawda nie do końca precyzyjnie przypisuje autorstwo tego projektu działalności kolektywu ART+COM, podczas gdy stworzyła go liczna grupa projektantów i programistów, z których w istocie tylko Joachim Sauter był jednym z założycieli i ważnych członków tego studia projektowego powołanego do życia w roku 1988. Obok niego w kolektywie tworzącym nowatorskie rozwiązania scenograficzne znaleźli się m.in. Bernd Lintermann, Andreas Kratky i Nils Krüger. Nie to jest jednak najważniejsze, bowiem ten projekt faktycznie w znakomity sposób realizuje ideę dzieła nie tylko nowatorsko zrealizowanego, ale i w modelowy wręcz sposób przełamującego wcześniejsze paradygmaty związane z tworzeniem spektakli operowych. To tym bardziej znamienne, że to właśnie opera, w tradycji jej pojmowania w duchu Wagnerowskim jako *Gesamtkunstwerk* stała się polem doświadczalnym dla eksperymentów z interaktywnymi systemami śledzącymi wykorzystującymi trackery bitmapowe⁵.

Jak więc widać Lev Manovich w dyskusyjny sposób traktuje kategorię nowych mediów hybrydycznych, bowiem prezentowane projekty

5 Na temat tego projektu nagrodzonego na festiwalu *Ars Electronica* w roku 2004 w kategorii sztuka interaktywna Por.: ESG Extended Stage Group, *Interactive Generative Stage and Dynamic Costumes for André Werner's "Marlowe: The Jew of Malta"*, [w:] H. Leopoldsdeder, C. Schöpf, G. Strockner [red.], *Prix Ars Electronica. CyberArts 2004*, Ostfildern-Ruit, Hatje Cantz Verlag 2004, s. 130–131.

niewątpliwie posiadają hybrydyczną naturę, tak jak wiele obecnie powstających interfejsów użytkownika, aplikacji sieciowych, aplikacji mobilnych, mediów lokacyjnych, projektów interaktywnych, efektów wizualnych. Tyle, że trudno zgodzić się, że każdy z takich projektów to nowe medium – są to raczej rozwiązania wykorzystujące kilka bazowych narzędzi, które wykorzystywane są w oryginalny i niepowtarzalny sposób. To zatem nie nowe medium, ale nowe (wynikające z hybrydycznego połączenia różnych elementów) wykorzystanie mediów już istniejących, dla których poszukuje się nowatorskich zastosowań. Jak zawsze pole działań artystycznych w takim przypadku może stanowić dogodny obszar dla eksperymentowania z nimi, bowiem to artyści i projektanci potrafią poszukiwać rozwiązań nieoczywistych i przekraczających czysto praktyczny wymiar nowych technologii medialnych.

Domenico Quaranta podważający zasadność używania dziś określenia sztuka nowych mediów i proponujący coś na kształt proklamacji epoki post-nowomediów nie jest ani pierwszym, ani jedynym przedstawicielem takiej postawy. Co ciekawe, już w roku 2005 zasłużony kurator i propagator sztuki nowych mediów, twórca wielu pionierskich przedsięwzięć wystawienniczych w tym zakresie – Steve Dietz – wraz z nie mniej zasłużoną kanadyjską uczoną, historyczką sztuki i kuratorką – Sarah Cook – w *Walter Phillips Gallery* w Banff Centre (Kanada) zorganizowali wystawę pod znamienym tytułem: *The Art Formerly Known as New Media*⁶. Trudno zresztą jednoznacznie odpowiedzieć na pytanie czy zaprezentowane na niej prace, m.in. Michaela Naimarka (*See Banff!* 1994), Sary Diamond (*Code Zebra* 2000), Shue Lea Cheanga (*Brandon* 1998–1999), Macieja Walczaka i Martina Wattenberga (*Thinking Machine 4* 2003), w jakiś szczególny sposób wyróżniają się swoim krytycznym wymiarem wobec sztuki nowych mediów. To raczej chwytliwy tytuł, choć samo jego użycie wydaje się być znamienne.

Innym przykładem aktywizowania dyskursu podkreślającego zmiany związane z konstatowaniem sytuacji „po nowych mediach” może być

6 Por. <http://www.banffcentre.ca/wpg/exhibitions/2005/formerly> [data dostępu: 27.07.2015].

książka wspomnianej przed chwilą Sarah Cook i Beryl Graham *Rethinking Curating. Art after New Media*, w której autorski podkreślają z kolei znaczenie rozwoju sztuki nowych mediów dla ogólnie pojętych praktyk kuratorskich:

Sztuka nowych mediów skłania do gruntownego przemyślenia praktyk kuratorskich, do tego jak sztuka jest legitymizowana i jak tworzone są określone działy muzeów, jak kuratorzy angażują się w tworzenie dzieł sztuki, aż do tego jak wytyczają sobie zadania w procesie prezentowania sztuki publiczności⁷.

Quaranta w jednej ze swoich licznych publikacji w bardzo radykalny sposób wypowiada się o konieczności porzucenia terminu nowe media (*Don't Say New Media!*), konstatując jednocześnie przewrotnie: *Sztuka Nowych Mediów umarła! Niech żyje Sztuka Nowych Mediów*⁸. Jej żywotności należy upatrywać jednak nie w próbach odrywania się od tradycyjnej sztuki, ale wręcz przeciwnie, w ścisłej kooperacji i hybrydycznym zespoleniu tych dwóch tendencji w świecie sztuki. Pamiętać również należy, że ontologiczną podstawę sztuki nowych mediów tworzy ich źródło, które jest niejako z definicji hybrydyczne, bowiem pochodzi z dwóch podstawowych pól: tego, co obliczeniowe (informatyczne) i tego, co medialne (komunikacyjne). Obecnie sytuacja jest o wiele bardziej złożona, bowiem uwzględnić należy przemiany, w których tradycyjne media sztuki oraz sztuki mediów podlegają procesowi hybrydyzacji, mieszając się i łącząc ze sobą zarówno w obrębie każdej z tych dwóch grup z osobna, jak i pomiędzy nimi. Tendencje intermedializacji i multimedializacji z jednej strony oraz hipermedializacji z drugiej zostały współcześnie połączone i przedłużone w nurcie transmedialnym⁹.

7 B. Graham, S. Cook, *Rethinking Curating. Art after New Media*. Cambridge MA, London, MIT Press 2010, s. 283.

8 D. Quaranta, *Don't Say New Media!* [w:] Idem: *In Your Computer*. Brescia, LINK Editions 2011, s. 89.

9 R.W. Kluszczyński, *Między autonomią a hybrydycznością. Wprowadzenie do sztuki nowych mediów*. „Kwartalnik Filmowy” 2013, nr 82, s. 161.

Warto jeszcze przywołać podobną wypowiedź Inke Arns, na którą powołuje się także Domenico Quaranta. Pochodzi ona z panelu dyskusyjnego odbywającego się pod hasłem *Media Art Undone* zorganizowanego w trakcie festiwalu transmediale w roku 2007, w którym uczestniczyli także Timothy Druckrey, Olia Lialina, Miguel Leal i Dierich Diederichsen. To o tyle istotne, gdyż dyrektorem artystycznym transmediale był wówczas Andreas Broeckmann, który w rozmaitych swoich wystąpieniach dał się poznać jako co najmniej sceptyk szafowania pojęciem „nowe media”¹⁰. Jednym z zasadniczych nieporozumień związanych z rozumieniem sztuki mediów jest przekonanie, że tylko sztuka wykorzystująca elektroniczne albo cyfrowe media może być identyfikowana jako sztuka nowych mediów. A także jest nim (czy też było) przekonanie, że sztuka nowych mediów radykalnie zerwie z paradygmatem reprezentacji, percepcji i poznania, jaki obowiązywał w przeszłości. Obecnie coraz bardziej oczywiste staje się, że wykorzystanie nowych mediów w sztuce nie powinno być traktowane jako rodzaj ekscesu, a po prostu jest jednym ze sposobów wypowiedzi twórców, którzy nie motywują ideologicznie swoich predylekcji, jeśli chodzi o wybór mediów cyfrowych jako oznakę nowoczesności, czy też konieczny warunek uwalniający działania eksperymentatorskie. Nie oznacza to także, że korzystając z mediów tradycyjnych, takich jak rysunek, malarstwo, rzeźba, wideo, fotografia nie można tworzyć dzieł eksperymentalnych oraz reprezentować postawy eksperymentatorskiej.

Wróćmy jednak do Inke Arns, która zastanawiając się nad sztuką mediów dochodzi do wniosku, że jej ewolucja polega między innymi na odchodzeniu od konieczności używania nowych mediów i technologii. To zresztą szerszy trend rozmaitych sposobów reaktywowania mediów analogowych, bądź też tworzenia dzieł hybrydycznych o naturze

10 Wyraziście doszło to do głosu w artykule zamieszczonym w katalogu wystawy, której Broeckmann był kuratorem w amsterdamskim *Stedelijk Museum* w roku 2008; por. A. Broeckmann, *Deep Screen. Art In Digital Culture. An Introduction*. [w:] A. Broeckmann [red.], *Deep Screen. Art In Digital Culture*, Amsterdam, Stedelijk Museum, 2008.

analogowo-cyfrowej. W efekcie sztuka mediów w mniejszym stopniu definiowana jest w związku z użyciem konkretnych mediów sztuki, a bardziej poprzez kontekst tego użycia w ramach pewnego układu medialno-technicznego. Nie zmienia to przy tym faktu, że sztuka mediów ciągle bywa traktowana przez globalny świat sztuki jak coś gorszego. Inną przyczyną problemów artystów nowomediálních są kłopoty ze sprzedażą wielu dzieł, co w naturalny sposób eliminuje je z rynku sztuki, a to on w dużej mierze wyznacza najnowsze trendy artystyczne i buduje aksjologię opartą na merkantylnym wymiarze jakości dzieł sztuki. „Powiedz mi za ile sprzedajesz swoje prace, a powiem ci jak dobrym jesteś artystą” – można byłoby w taki sposób w skrócie przedstawić „filozofię” rynku sztuki.

Tym co definiuje sztukę mediów dzisiaj nie jest jej zakres mediów, jakimi się posługuje, ale raczej jej specyficzna forma aktualności, jej analiza merytoryczna naszej teraźniejszości, która jest w dużym stopniu definiowana przez media. (...). Innymi słowy: sztuka mediów nie jest już formalną kategorią lub gatunkiem, tak jak to było przede wszystkim w latach 1990 (na przykład w ZKM, na *Ars Electronica* czy różnych kierunkach studiów w zakresie sztuki mediów). Raczej nie definiuje się poprzez intensywne badania merytoryczne otaczającego nas świata, bardziej zmedializowanego i opartego na nowych technologiach. Jednocześnie badania te niekoniecznie wiążą się z wykorzystywaniem nowych technologii, lecz korzystają z (niemal) wszystkich mediów i technologii¹¹.

Uniwersum technokultury powstaje jako efekt przepracowania i rekonfiguracji pewnych procesów, które znalazły swoje wszechstronne manifestacje we wszystkich tych obszarach, gdzie kategoria intermedialności i działania intermedialne stały się ważnym, by nie powiedzieć jednym z najważniejszych obszarów działania współczesnych artystów. Nie tylko zresztą tych reprezentujących sztukę mediów. I choć ciągle ten termin jest obecny w dyskursie krytycznym

11 Wypowiedź Inke Arns cytując za: *Media Art Undone*, <http://www.mikro.in-berlin.de/wiki/tiki-index.php?page=Inke+Arns> [data dostępu: 28.07.2015].

i teoretycznym, a także wykorzystywany jest jako kategoria identyfikująca wiele wydziałów czy katedr funkcjonujących w polskich uczelniach artystycznych, to można odnieść wrażenie, że nie oddaje on precyzyjnie dokonujących się zmian¹². Te bowiem charakteryzują się procesami hybrydyzacji, które obecnie wykazują wyższy stopień złożoności, aniżeli w przypadku interrelacji i konwergencyjnych praktyk intermedialnych. Yvonne Spielmann¹³ już na początku nowego stulecia zwracała uwagę na fakt, że intermedialne relacje polegające niegdyś na łączeniu dwóch dystynktywnych cech poszczególnych mediów, obecnie przekształcają się w proces fuzji, w wyniku której powstają całości o charakterze amalgamatu, czyli połączenia o charakterze stopu reprezentującego wyższą złożoność poszczególnych elementów. Jak mówi autorka hybrydyzacja odbywa się zarówno na poziomie medialnym (materiałowym), jak też na poziomie kulturowym, ale jak dodaje samo określenie „hybrydyczność” ma naturę hybrydyczną, bowiem waloryzuje ono takie znaczenia jak synkretyzm, fragmentaryczność i przemieszczenie.

Spielmann stara się dokonać egemplifikacji procesów hybrydyzacyjnych na trzech przykładach dzieł reprezentujących zróżnicowane formy medialne: od filmu *Matrix* (1999) Andy’ego i Larry’ego Wachowskich, przez *Interskin* (1997) Jill Scott będącego częścią *Digital Body Automata*, instalacji wykorzystującej wirtualną rzeczywistość, po *The World Generator/The Engine of Desire* (1996) Billa Seamana – pracy będącej interaktywnym środowiskiem komputerowym. Wynikają

12 Ja sam jako wykładowca jestem związany z Wydziałem Intermediów krakowskiej ASP. Katedra Intermediów funkcjonuje w ASP w Gdańsku, Katedrę Intermediów ma Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu, w katowickiej ASP jest Katedra Intermediów i Scenografii, z kolei w Toruniu, na Wydziale Sztuk Pięknych Uniwersytetu Mikołaja Kopernika działa Zakład Plastyki Intermedialnej. Można oczywiście zastanawiać się, czy ta nomenklatura odpowiada tym samym obszarom kształcenia artystycznego, w których nacisk położony jest najczęściej, choć niewyłącznie, na nowe media.

13 Y. Spielmann, *Hybridization: Some Reflections on the Technologies and Aesthetics of Contemporary Media Cultures*. „Art Inquiry. Reserches sur les Arts” 2003, vol. V, s. 155–156.

z tych przykładów uwagi ogólnej natury dotyczące dwóch głównych pól, jednocześnie strategii hybrydizacyjnych we współczesnej kulturze. Pierwsza obejmuje standaryzację i estetyczno-technologiczną unifikację produktów mediów komercyjnych opierającą się na zasadach kapitalistycznej ekspansji kształtującej globalny rynek. Druga polega na oporze wobec międzynarodowej standaryzacji i może wyrażać się w kulturowej, narodowej i etnicznej różnorodności.

Hybrydy i procesy hybrydyzacji to niewątpliwie nowy poziom, czy też etap medialnej konwergencji, której przykładem mogą być wspomniane prace Scott i Seamana reprezentujące sztukę nowych mediów, zaś w obszarze kultury popularnej *Matrix*. W jednym i drugim przypadku dokonują się równocześnie inkluzja i ekskluzja rozmaitych elementów technologicznych i medialnych. Procesy hybrydyzacji mają wymiar paradoksalny, bowiem z jednej strony mogą prowadzić do zacierania różnic i dążenia do jednolitości artefaktów (na wielu poziomach: od elementów składowych poszczególnych hybryd w postaci dzieł sztuki, po wymiar ogólnokulturowy), z drugiej strony mają w sobie potencjał walki z procesami homogenizacji, zwłaszcza w przypadku dominującego dyskursu kultury mediów.

Spielmann nawiązuje w swoich rozważaniach do propozycji teoretycznych Edmonta Couchota, którego można uznać za jednego z najważniejszych badaczy rozwijających koncepcje hybrydyczności i hybryd medialnych. Kluczowym i fundamentalnym założeniem francuskiego artysty i teoretyka mediów cyfrowych jest przekonanie, że hybrydyzacja jest digitalną ekstensją intermedialności¹⁴. Zresztą teza ta została przedstawiona w artykule opublikowanym w monograficznym numerze czasopisma *Convergence*, którego tematem było pytanie czym jest intermedialność. Redaktorzy numeru Jürgen Heinrichs i Yvonne Spielmann zwracają uwagę na fakt, że Higginsowska adaptacja stworzonego przez Samuela Taylora Coledrige'a pojęcia „intermedium”

14 E. Couchot, *Digital Hybridisation: A Technique, an Aesthetics*. „Convergence” 2002, vol. 8, nr 4.

doprowadziła go do uznania terminu za „konceptualną fuzję”¹⁵, tak jak intermedia stanowią rodzaj fuzji, a nie akumulacji mediów.

Couchot wprowadza termin *hybrydyzacja*, po to by opisać stan *wirtualizacji* związany z operacjami możliwymi tylko w środowisku mediów cyfrowych, a niedostępny w domenie mediów tradycyjnych. Choć sam autor tego nie precyzuje, należałoby je utożsamiać ze środowiskiem mediów analogowych. Media cyfrowe ze swej natury są hybrydyczne, bo zacierają różnice pomiędzy reprezentacją a prezentacją, faktami i fikcjami, prawdą i symulacją. Definiowana przez niego sztuka nowych mediów, to z natury rzeczy domena hybrydyzacji i hybryd. Jednocześnie zwraca on uwagę na istotny fakt dotyczący problematycznego statusu pojęcia *mediacji*, która niezbyt precyzyjnie może odnosić się do opisu zjawisk produkcji i przepływu informacji dokonującej się w czasie rzeczywistym oraz funkcjonuje w środowisku interaktywnym.

Wyróżniającą, definiującą cechą sztuki nowych mediów jest według mnie hybrydyzacja. W biologii termin ten oznacza naturalne bądź sztuczne skrzyżowanie dwóch gatunków lub odmian tego samego gatunku (w języku francuskim *métissage*). W dziedzinie sztuki hybrydyzacja oznacza skrzyżowanie różnorodnych elementów technicznych, semiotycznych i estetycznych. W sztuce mediów, tworzone przez artystów CD-ROM-y są mniej lub bardziej wyszukanyymi krzyżówkami obrazów (ruchomych i nieruchomych), dźwięków (szumu, głosu, muzyki) oraz tekstu (poezji, prozy). Hybrydyzacja nie jest wyłącznie cechą sztuki mediów; można ją nawet uznać za trwałą cechę innych rodzajów sztuki¹⁶.

15 J. Heinrichs, Y. Spielmann, *Editorial*, „Convergence” 2002, vol. 8, nr 4. Por. też D. Higgins, *Intermedia*. „Leonardo” 2001, vol. 34, nr 1 oraz komentarz do tego jak Higgins odnosił się do pojęcia użytego przez Coledrige'a: K. Friedman, *Intermedia: Four Histories, Three Directions, Two Futures*. [w:] H. Breder, K.-P. Busse [red.], *Intermedia: Enacting the Liminal*, Dortmund, Dortmunder Schriften zur Kunst, 2005.

16 E. Couchot, *Sztuka medialna: hybrydyzacja i autonomia*, „Czas Kultury” 2006, nr 5–6, s. 58.

Hybrydyzacja znana była także w przeszłości w domenie sztuki, ale jako podstawowy i dominujący sposób kształtowania rzeczywistości artystycznej jej fundamentalne znaczenie rozpoczyna się wraz z przyspieszeniem ewolucji praktyk artystycznych będących efektem narodzin mediów technicznych. Postulowane wielokrotnie w różnych środowiskach (przywołajmy chociażby poglądy Clementa Greenberga) postulat „czystości mediów” został w radykalny sposób zanegowany zwłaszcza od momentu narodzin sztuki nowych mediów, to znaczy od połowy lat 60. Zaproponowana przez Couchota typologia hybrydyzacji jako naturalnej konsekwencji rozwoju form intermedialnych w epoce mediów cyfrowych wydaje się być interesującą próbą systematyzacji rozmaitych działań, które uznać należy za dominujące w czasach cyfrowych i postcyfrowych.

Pierwszy jej rodzaj dotyczy <morfogenezy> wirtualnych obiektów wyliczonych przez komputery, czyli sposobu, w jaki komputery przetwarzają wewnętrzną strukturę obiektów na najniższym poziomie¹⁷. „Magiczny kwadrat”, jakim jest piksel, to niewidoczny a jednocześnie prymarny fundament wszelkich operacji i działań podejmowanych na poziomie najmniejszej jednostki obrazu. Przypomina się nie raz wyrażane przez Zbigniewa Rybczyńskiego swego rodzaju zdziwienie, że jego praca rozpoczęła się od intuicyjnego przeczucia, że problem, którym zajął się w jednym ze swoich pierwszych eksperymentalnych filmów *Kwadrat* (1972) po kilkudziesięciu latach pozostanie wciąż aktualnym zagadnieniem nie tylko sztuki ruchomego obrazu, ale i sztuki nowych mediów wychodzącej poza ekran, anektując rozmaite płaszczyzny uobecniania nie tylko obrazów, ale i środowiska, dla którego obraz jest tylko jednym z elementów składowych.

Drugi typ hybrydyzacji wedle Couchota dotyczy *dystrybucji*, to znaczy rozpowszechniania, kopiowania, dyseminacji dzieł wirtualnych w epoce dominującej hybrydyzacji. Skończoność artefaktu nie podlegającego natychmiastowej modyfikacji, to domena przeszłości. Hybrydyzacja jest efektem interakcji jaka zachodzi pomiędzy dziełem

17 Ibidem, s. 60.

a odbiorcą. Zwłaszcza jeśli będziemy wierni takiemu rozumieniu interaktywności, który zakłada rodzaj komunikacji człowieka z maszyną, bo dochodzi wtedy do hybrydyzacji, która krzyżuje <podmiot ludzki> z maszyną, co jest bezprecedensową, intymną relacją między człowiekiem i stworzonym przez niego przedmiotem¹⁸. I wreszcie mowa o trzecim typie hybrydyzacji zachodzącej pomiędzy technologią a językiem. Chodzi o to, że po raz pierwszy w historii maszyna jaką jest komputer odwołuje się bezpośrednio do języka (czy też języków), co powoduje, że formalne i logiczne podstawy determinują sposób komunikacji (interfejsu) z użytkownikiem, dzięki czemu komputer nabiera cech żywej i inteligentnej istoty. To wszystko prowadzi do kolejnego poziomu hybrydyzacji, która gruntownie przeobraża wzajemnie relacje nauki i sztuki, bowiem *kiedy artysta tworzy za pomocą komputera, związek sztuki z nauką przestaje być teoretyczną koncepcją, metaforą, staje się codzienną praktyką. Nauka znalazła się u podstaw sztuki, dostarcza jej narzędzi i materiałów*¹⁹. Można oczywiście zastanawiać się nad swego rodzaju sprzecznością pomiędzy dążnością do autonomii i tendencjami mocno eksponującymi hybrydyzację, którą można uznać za jej przeciwieństwo, ale jak sądzi Couchot te dwie tendencje mogą ustanowić rodzaj dialektycznej równowagi.

Na koniec pragnę dodać, że kwestia hybrydyzacji i autonomii jest jedną z najważniejszych dla współczesnego świata. Kultury na całym świecie starają się utrzymać i wzmocnić swoją autonomię, podczas gdy globalizacja technologiczna, gospodarcza i polityczna zmusza je do otwarcia i hybrydyzacji z innymi kulturami²⁰.

Powoduje to, że stare pragnienie dotyczące poszukiwania czystości i niezawisłości pewnych ustaleń zarówno na poziomie teoretycznym, jak i w domenie działań artystycznych obecnie może być wyłącznie traktowane jako wspomnienie przeszłości. Poszukiwanie jakiegoś stanu „pomiędzy”, który wyznacza możliwość poruszania się w trzeciej przestrzeni

18 Ibidem, s. 61.

19 Ibidem.

20 Ibidem.

będącej domeną radykalnego odejścia od przekonania o możliwościach wytyczania pól absolutnie niezmaconych i silnie osadzonych w swoim naturalnym kontekście, to stan dziś permanentny. Praca mediów cyfrowych nieustannie burzy porządek jednorodności i ciągle próbuje ustanowić dynamiczną homeostazę poprzez akceptację hybryd i hybrydyczności. Dodajmy tylko, że nie jest to wyłączna domena nowych mediów, co tylko potwierdzałoby fakt, że ich rozwój, dynamika przemian bardzo często wykazują zaskakujące nieraz podobieństwa do mediów tradycyjnych, ale też dają się opisywać słownikiem, czy też językiem wiedzy o współczesnej kulturze traktowanej *en général*. Clifford Geertz w sposób bardzo wyrazisty szkicował konieczność zmiany zasad konstruowania mapy naszego „myślenia o myśleniu”²¹. To być może odległe skojarzenie, ale „zmacone gatunki”, to nic innego jak dobitne potwierdzenie końca samozadowolenia badaczy wynikającego z przekonania o gwarantowanym sukcesie badawczym będącym pochodną mocnego trzymania się „niezmaconych” reguł postępowania badawczego. A zatem i tu dostrzec można dążenie do akceptacji hybrydycznego podejścia do badania kultury, która sama będąc zjawiskiem wysoce płynnym nie daje ani gwarancji zgody w zakresie metodologii, ani też nie projektuje modeli jej „czystego” opisu.

Hybrydyzacja i hybrydyczność nowych mediów i w nowych mediach wyrażać się może w różny sposób, na różnych poziomach, w różnych formach oraz technikach hybrydyzacyjnych. Hybrydyzacja to zacieranie różnic pomiędzy reprezentacją i prezentacją, światem rzeczywistym i wirtualnym, to określenie odnoszące się do synkretyzmu, fragmentacji, ale i dążenia do ustanawiania paradoksalnej jedności różnorodnych elementów pochodzących z najrozmaitszych źródeł. Jeśli więc w istocie hybrydyczność jest zasadniczą cechą mediów cyfrowych, czego dowodzą autorki wstępu do monograficznego numeru *Convergence* poświęconego *hybrydycznej tożsamości w mediach cyfrowych*²², to właśnie dlatego

21 C. Geertz, *O gatunkach zmaconych*, [w:] R. Nycz [red.], *Postmodernizm. Antologia przekładów*, Kraków 1997, s. 216.

22 K. Mey, Y. Spielmann, *Editorial*. „Convergence” 2005, vol. 11, nr 4.

musimy przemyśleć w jaki sposób dziś należy wykorzystywać stare już pojęcia, takie jak intermedialność, transmedialność, hipermedialność. Każde z nich w mniejszym bądź większym stopniu, w bardziej jawny, bądź bardziej ukryty sposób korzystało z myślenia o krzyżowaniu się i mieszanii rozmaitych fenomenów gatunkowych i rodzajowych. Być może dopiero teraz jednak uświadamiamy sobie, że te elementy procesów kulturowych, które kiedyś uznawane były za marginalia, cechy akcydentalne obecnie zyskują znamiona cech głównych, określają podstawowe własności nowo tworzących się bytów kulturowych.

Kiedy spoglądamy na współczesne przemiany nowych mediów i sztuki nowych mediów, to perspektywa historyczna podpowiada nam, że korzystanie z odwołań do biologicznej i kulturowej hybrydyczności nie jest czymś zupełnie nowym. Jak pisze Hans-Peter Schwarz

hybrydyczna pewność siebie artystów awangardowych nie jest niczym nowym. Pomyślmy tylko o demiurgach z heroicznej fazy czasów modernistycznych, kiedy chcieli oni być wszystkim: technikami emocji albo inżynierami społecznymi; śmiałymi projektantami świata albo skromnymi, pretensjonalnymi ujarzmicielami form²³. Jednocześnie mieszanie się i krzyżowanie różnych rodzajów sztuk oceniane było często krytycznie. Sean Cubitt pisząc o multimediach²⁴ przypomina głośny sprzeciw wobec kina dźwiękowego wyrażony przez Rudolfa Arnheima w klasycznym tekście *Nowy Laokoon – sztuki złożone i film dźwiękowy* (1938). Arnheim bronił czystości medium filmowego, bowiem podobnie jak w innych rodzajach sztuki osiąga ona wielkość poprzez redukcję, oczyszczanie się z obcych danej dyscyplinie naleciałości. Tak jak film traci na wprowadzeniu dźwięku, jak sądził Arnheim, tak tracą swoje estetyczne walory inne media, które pozbawiają się czystości i autonomii, poza jednym właściwie przypadkiem, jakim

23 H.-P. Schwartz, *Media–Art–History*. [w:] H.-P. Schwartz [red.], *Media–Art–History*. Media Museum. ZKM/Center for Art and Media Karlsruhe, Munich, New York, Prestel 1997, s. 12.

24 S. Cubitt, *The Failure and Success of Multimedia*. [w:] R. Ascott [red.], *Reframing Consciousness. Art, Mind and Technology*, Portland, Exeter, Intellect Books 1999, s. 295–299.

jest pieśń jako forma muzyczna, w której współdziałają dwie całości: muzyka i tekst. Jak to odnieść do multimediiów? Cubitt zwraca uwagę na te możliwości multimediiów, traktowanych jako formy hybrydyczne, które projektują rodzaj demokratycznego współżycia i współdziałania poszczególnych elementów nie tworzących „tonalnych” zasad hierarchii. Nieobecność dominującego porządku narracyjnego, symetrii, perspektywy tonalności albo innych systematyzujących technologii ograniczających swobodne przenikanie się i uzupełnianie poszczególnych elementów multimediiów jako hybryd wyzwala nowy sposób organizacji dzieł medialnych.

Procesy hybrydyzacji i tworzenia się medialnych hybryd należy uznać podstawowy i kluczowy aspekt dla obecnego świata zdominowanego przez wieloaspektowe oddziaływanie nowych mediów. Nasza rzeczywistość już na dobre stała się hybrydą tego, co realne i tego, co wirtualne. Wzajemne augmentowanie się tych dwóch przestrzeni dające w efekcie jedną, holistyczną, stale pogłębiającą swój zwielokrotniony wymiar przestrzeni, to obecnie fundament dla rozmaitych pochodnych tego środowiska, które też mają charakter hybrydyczny. Ta wyłaniająca się przestrzeń w polu teorii architektury²⁵ została określona mianem *cybrid*²⁶. To rodzaj hybrydycznych projektów integrujących to, co wirtualne z tym, co fizyczne, ale powstałe jako rodzaj spekulatywnych obiektów, które nie muszą być realizowane w przestrzeni fizycznej. Co więcej, z założenia są to projekty, które nie powinny być realizowane

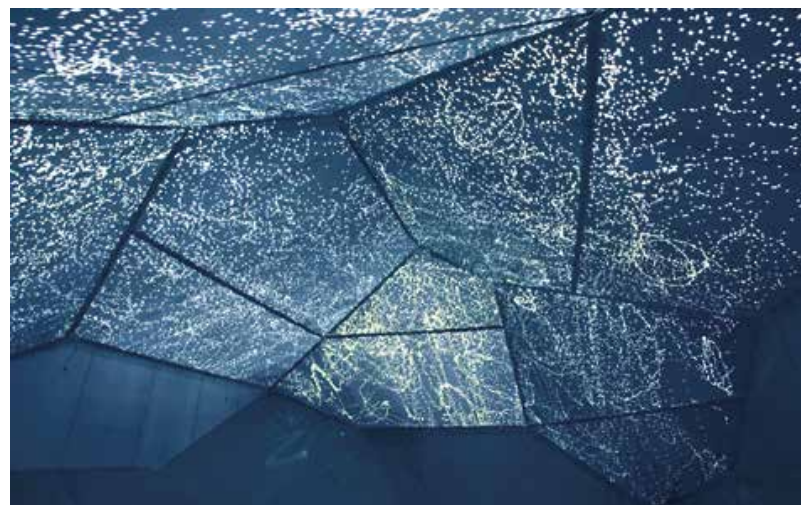
25 To tylko jeden z możliwych obszarów, w którym pojawia się to pojęcie, bywa ono także stosowane na przykład w biotechnologii na określenie mieszańców międzygatunkowych, hybryd cytoplazmatycznych.

26 Por. P. Anders, *The Cybrid Condition: Implementing Hybrids of Electronic and Physical Space*. [w:] *Reframing Consciousness...*, s. 237–242. O sieciowym wymiarze hybrydyczności, albo inaczej rzecz ujmując sieci jako środowisku hybrydycznemu pisze M. Cavalletti, *Creative Communities in Networked Hybrid Space*, [w:] R. Ascot [red.], *Engineering Nature. Art & Consciousness in the Post-Biological Era*, Bristol, Portland, Intellect Books 2006, s. 163–169. Cyberprzestrzeń to w naturalny sposób obszar hybryd i procesów hybrydacyjnych, których źródło tkwi w napięciu na linii: fizyczne – wirtualne.

jako materialne obiekty, bowiem są one raczej rodzajem symulacyjnych eksperymentów, często zresztą powstających w ramach kolaboracji wyłącznie w cyberprzestrzeni, bez konieczności współpracy w fizycznym laboratorium, czy biurze projektowym. To tylko jedna z możliwości oferowanych przez świat hybryd, hybrydyczności i hybrydyzacji.

zupełnie innym sposobem realizacji idei dzieła na wskroś hybrydycznego jest wspaniały obiekt zaprojektowany przez Carstena Nicolaia *syn chron*. Ten „architektoniczny organizm”²⁷ stanowiący rodzaj aktywnego interfejsu łączącego symbiotycznie przestrzeń, światło i dźwięk to doskonały przykład dzieła hybrydycznego, ale i myślenia porzucającego dogmaty czystości rodzajowej, czy też gatunkowej w obszarze sztuki nowych mediów. Można go nazwać integralną rzeźbą łączącą cechy dzieła muzycznego, plastycznego, architektonicznego, a przy tym interaktywnie reagującego na obecność odbiorców, tworzącego pole dla synestetycznych doznań wielozmysłowych, całkowicie zacierających granice pomiędzy bodźcami płynącymi z różnych zmysłów. *syn chron* zaprezentowany po raz pierwszy w roku 2005 w *Neue Nationalgalerie* w Berlinie wydaje się być dziełem w doskonały wręcz sposób realizującym strategię zacierania różnic pomiędzy różnymi mediami, ale jego istota nie polega na tym aspekcie działania artysty, tylko na świadomym wykorzystaniu naszych pięciu zmysłów nie w oddzielnych akcjach, ale wspólnej pracy przekraczającej granice wyznaczające pola zarezerwowane dla ich reakcji. Ten zwrot w stronę myślenia o hybrydach jako o naturalnych konsekwencjach medialnych przemian w świecie sztuki, która jawi się jako naturalne pole manifestowania się kluczowych zagadnień technokultury, to znak czasów postcyfrowych i postmedialnych.

27 Por. C. Nicolai, *syn chron*, Berlin, Die Gestalten Verlag 2013, s. 33.



One of the basic distinctions to be made in the theoretical approach to media hybrids and the theory of new media as a hybrid phenomenon is the distinction between categories of multimedia and hybrid media. Multimedia is a concept that functions in at least a few different scopes. Its original meaning is related to performances initiated in a community grouped around Andy Warhol and The Factory, his New York City studio in the mid-1960s. In 1966 and 1967, the *Exploding Plastic Inevitable* events were organized, in which The Velvet Underground and Nico participated. However, they were not ordinary music concerts, but events combining elements of a rock concert, dance, film shows, lighting effects (e.g. stroboscopic ones).

Thus, already at that time, attempts were made to break barriers that separated different forms of stage expression, but also different media techniques. The development of new media has contributed to the emergence of increasingly complex and advanced forms of multimedia presentations combining various forms of information transfer, both in the field of art and beyond, which also led to interactive multimedia and already in the 90s to adaptation of this concept by a growing computer market, and later by various tools resulting from the digital revolution. Lev Manovich, however, draws attention to the fact that the essence of so understood, though evolving, concept of multimedia is the principle he describes as “next to each other”¹. Images, texts, video, graphics are interrelated and complement, or comment one another, but nonetheless do not interact with one another at the level of their structure and material characteristic for a given medium. In contrast to such an organization of multimedia

in media hybrids, interfaces, techniques, and ultimately the most fundamental assumptions of different media forms and traditions, are brought together resulting in new media gestalts. That is, they merge together to offer a coherent new experience different from experiencing all the elements separately².

1 L. Manovich, *Software Takes Command*. New York, Bloomsbury Academic 2013, p. 167.

2 Ibid.

We can also refer to the biological metaphor, after all, this is the etymological source of the hybrid itself, and say that something that resembles reproduction based on the transfer of genetic material from different sources takes place here, giving a unique *gestalt* effect, that is a new form that borrows the characteristics of your predecessors, but at the same time exhibiting originality. Therefore hybridization strategies refer to remixing procedures and multimedia techniques, and take them to a totally new level. Although in multimedia, there is no obliteration of the specific properties of historically shaped “languages” characteristic for particular media, which, while conducting a dynamic dialogue, do not give up their own autonomy and specificity, then in the hybrid media an extensive exchange of functions takes place, interaction and creation of new structural connections. This happens, for example, in the case of motion graphics or various methods used in the practice of direct visualization of sound (sonification) and visualization of any data (as is the projects of Ryoji Ikeda), or metamorphoses of sound material into the visible (e.g. *syn chron*, the work of Carsten Nicolai). Most, if not all such projects, would not be possible without the use of a metamedium, which is a computer that is the primary means of media hybridization. This is the type of the crowning – according to Manovich – of the second phase of development of IT and computational tools used by designers of digital tools, employed to create media hybrids, and more broadly to effectively hybridize the media environment. Initiated by Alan Kay’s pioneering accomplishments (Dynabook, or “a personal computer for children of all ages”³) and the experiments presented in the quoted article from 1978, written with Adele Goldberg, complete the first stage; the Aspen Movie Map project begins the second phase, which has now become the dominant trend in modern technoculture.

Presenting various hybridization strategies, Lev Manovich suggests two basic ways used in various projects that employ complex software. The first method involves various forms of representing the world or our

3 A.C. Kay, *A Personal Computer for Children All of Ages*. <http://www.mprove.de/diplom/gui/Kay72a.pdf> [accessed: 24.07.2015].

experience in a completely new way through (re)combination of already existing media forms such as photography, video, maps, 3D objects, web-sites, etc. This seems to be the case, for example, in Google Earth. Another way is to offer new forms of navigation and interaction among the existing media formats, and thus to search for new solutions resulting from the dynamics and consequences of interface combinations of elements of the media hybrid which affect one another. It is also possible to combine both of these strategies by designing new tools and interfaces as well as a specific way of using them.

What seems controversial in Manovich's proposals is a particular understanding of media hybrids, since the given examples very often refer to specific applications rather than to the media. This is the case with Mappr (a web-based platform for visualizing and analyzing data using mashup strategies, in this case based on combining various sources online), which helps to discover hidden relationships between data from different sources. This is also the case of a series of works by Masaki Fujihata titled *Field Studies*, which has been developed for many years, and which is a kind of anticipation of something that would be termed "location media" much later. In his installation, *Field-Work@Alsace* (2002), the pioneer of interactive art used digital video images and data from GPS devices concerning the topography of Alsace in France to create its virtual maps in 3D space⁴.

Another example recalled by Manovich is the *Interactive Generative Stage* project (2004), which tracks the actor's movements and gestures during the opera performance, and uses this information to create a real-time image taking form on the screen as a kind of "live visual scenography" and changing "costume" of the main character. Such tracking systems which follow the movement of actors, or interactors, have been used many times. To this day, they are one of many methods of creating

4 This concise description does not even reflect in part the complexity of this extremely interesting undertaking. See M. Fujihata, *Field-Works@Alsace*, [in:] J. Shaw, P. Weibel [eds.], *Future Cinema. The Cinematic Imaginary after Film*, Cambridge MA, London, MIT Press 2003, pp. 416–427.

performances using the body of the performer as a kind of interface as well as the source of currently-created, changing images and sounds in performances referred to as multimedia performances, although for many of them it would certainly be more appropriate to use the term *hybrid performance*. Although Manovich is not exactly precise when assigning the authorship of this project to the ART + COM collective, since it was created by a large group of designers and programmers, of whom only Joachim Sauter was one of the founders and important members of this design studio established in 1988. Beside him, in the collective creating innovative design solutions, there were, among others: Bernd Lintermann, Andreas Kratky and Nils Krüger. However, this is not the most important thing, because this project in fact perfectly embodies the idea of a work not only innovatively realized, but also a work that, in exemplary fashion, overcomes the earlier paradigms associated with the creation of opera performances. It is even more significant that it was the opera, traditionally understood in the Wagnerian spirit as *Gesamtkunstwerk*, that became a test ground for experiments with interactive tracking systems using bitmap trackers⁵.

As you can see, Lev Manovich treats in a controversial way the category of new hybrid media, because the presented projects undoubtedly have a hybrid nature, like many currently created user interfaces, web applications, mobile applications, location media, interactive projects, visual effects. But it is hard to admit that each of these projects is a new medium – these are rather solutions using several basic tools that are employed in an original and unique way. Therefore, this is not a new medium, but a new (resulting from the hybrid combination of various elements) use of already existing media for which innovative applications are sought. As always, the field of artistic activities in such a case

5 About this project awarded at the Ars Electronica festival in 2004 in the interactive art category, see: ESG Extended Stage Group, *Interactive Generative Stage and Dynamic Costumes for André Werner's Marlowe: The Jew of Malta*, [in:] H. Leopoldseider, C. Schöpf, G. Strockner [eds.], *Prix Ars Electronica. CyberArts 2004*, Ostfildern-Ruit, Hatje Cantz Verlag 2004, pp. 130–131.

may be a convenient area for experimenting with them because artists and designers are able to look for solutions that are not obvious and go beyond the purely practical dimension of new media technologies.

Domenico Quaranta, questioning the appropriateness of using the term “new media art” today, and proposing something that resembles a proclamation of the post-new media age, is neither the first nor the only representative of such an attitude. Interestingly, already in 2005, a distinguished curator and propagator of new media art, the creator of many pioneering exhibition projects in this area, Steve Dietz, along with an equally accomplished Canadian scholar, art historian and curator, Sarah Cook, organized an exhibition with a telltale title: *The Art Formerly Known as New Media*⁶ at the Walter Phillips Gallery in Banff Center (Canada). It is difficult to answer the question whether the works presented on it, including Michael Naimark (*See Banff!* 1994), Sara Diamond (*Code Zebra* 2000), Shue Lea Cheang (*Brandon* 1998-1999), Maciej Walczak and Martin Wattenberg (*Thinking Machine 4* 2003), particularly distinguish themselves by their criticism toward new media art. It is a rather catchy title, although this very use seems to be significant.

The book *Rethinking Curating. Art after New Media* by Beryl Graham and the aforementioned Sarah Cook, in which the authors emphasize, in turn, the importance of developing new media art for general curatorial practices, may be another example of activating a discourse highlighting the changes associated with establishing the situation “after new media”

New media art presents the opportunity for a complete rethink of curatorial practice, from how art is legitimated and how museum departments are founded to how curators engage with the production of artwork and how they set about the many tasks within the process of showing that art to an audience⁷.

Quaranta in one of his numerous publications speaks in a very radical way about the necessity of abandoning the term new media (*Don't*

6 See <http://www.banffcentre.ca/wpg/exhibitions/2005/formerly> [accessed 27.07.2015].

7 B. Graham, S. Cook, *Rethinking Curating. Art after New Media*. Cambridge MA, London, MIT Press 2010, p. 283.

Say New Media!), while stating perversely: *New Media Art is Dead! Long live New Media Art*⁸. Its vitality should be seen, however, not in the attempts to break away from traditional art, but on the contrary, in close co-operation and hybrid fusion of these two tendencies in the world of art. It should also be remembered that the ontological foundation of new media art is formed by its source, which is, by definition, hybrid because it comes from two basic fields, the computational (IT) and the media (communication). At present, the situation is much more complex because some changes should be taken into account, the changes in which traditional media of art and art media undergo the hybridization process, mixing and connecting with each other both, within each of these two groups separately as well as between them. The tendencies of intermedialization and multimedialization on the one hand, and hypermedialization on the other hand, have now been combined and extended in the transmedia trend⁹.

It is worth quoting a similar statement by Inke Arns, also cited by Domenico Quaranta. It comes from a discussion panel held under the slogan of *Media Art Undone* organized during *transmediale* in 2007, in which Timothy Druckrey, Olia Lialina, Miguel Leal and Diedrich Diederichsen also participated. This is important because the artistic director of *transmediale* at that time was Andreas Broeckmann, who in various speeches made himself known as at least skeptic of overusing the concept of “new media”¹⁰.

One of the fundamental misconceptions associated with understanding media art is the belief that only art using electronic or digital media

8 D. Quaranta, *Don't Say New Media!* [in:] Idem: *In Your Computer*. Brescia, LINK Editions 2011, p. 89.

9 R.W. Kluszczyński, *Mędzy autonomią a hybrydycznością. Wprowadzenie do sztuki nowych mediów*. „Kwartalnik Filmowy” 2013, nr 82, p. 161.

10 This was clearly expressed in an article published in the catalog of the exhibition curated by Broeckmann at the Stedelijk Museum in Amsterdam in 2008; See A. Broeckmann, *Deep Screen. Art In Digital Culture. An Introduction*. [in:] A. Broeckmann [ed.], *Deep Screen. Art In Digital Culture*, Amsterdam, Stedelijk Museum, 2008.

can be identified as new media art. And it is also (or it used to be) the belief that new media art will radically break with the paradigm of representation, perception and cognition which was accepted in the past. Nowadays it is becoming more and more obvious that the use of new media in art should not be treated as a kind of excess, and is simply one of the ways of expression of creators who do not ideologically motivate their predilections when it comes to choosing digital media as a sign of modernity, or *sine qua non* that induces experimental activities. It also does not mean that using traditional media, such as drawing, painting, sculpture, video, photography, one cannot create experimental works and adopt an experimental attitude.

However, let's return to Inke Arns who, pondering on media art, comes to the conclusion that its evolution depends, among other things, on withdrawing from the need to use new media and technologies. It is also a wider trend of various manners of reactivating analogue media, or creating hybrid works of an analog-digital nature. As a result, media art is defined less as regards the use of specific media of art, and more through the context of this use as part of a certain media and technical system.

This does not change the fact that media art is still treated as inferior by the global world of art. Another cause of the troubles of new media artists are the problems with the sale of many works, which naturally eliminates them from the art market, and the market, to a great extent, sets the latest artistic trends and establishes axiology based on the mercantile dimension of the quality of artworks. "Tell me how much you sell your work for, and I will tell you how good an artist you are" one could briefly present the "philosophy" of the art market.

What defines Media Art today is not its range of media, but rather its specific form of contemporaneity, its content-related examination of our present, which is to a high degree typified by media. It deals with what Friedrich Kittler described exactly 20 years ago in the succinct phrase "the media determine our situation".¹¹ (...) In other words:

11 F.A. Kittler, *Gramophone, Film, Typewriter*. Stanford, Stanford University Press, 1999, p. XXXIX.

Media Art is no longer the formal category or formal genre it was considered to be, above all in the 1990s (e.g. at the Karlsruhe ZKM, the *ars electronica* or various courses of study in Media Art). Rather it defines itself through an intensive content-related examination of the world surrounding us, one increasingly medialised and based upon new technologies. At the same time this examination does not necessarily entail the use of the new technologies, but rather makes use of (almost) all media and technologies¹².

The technoculture universe is arising as a result of working through and reconfiguring certain processes that are comprehensively manifested in all these areas, where the category of intermediality and intermedia activities have become important, not to say, one of the most important areas of activity of contemporary artists. Not only those who represent media art. And although this term is still present in critical and theoretical discourses, and is also used as a category to identify many faculties or departments functioning at Polish art academies and universities, one can get the impression that it does not accurately reflect the changes¹³.

These are characterized by hybridization, which now shows a higher degree of complexity than in the case of interrelations and convergent intermedial practices. At the beginning of the new century, Yvonne Spielmann¹⁴ drew attention to the fact that intermedia relations that used

12 A comment made by Inke Arns, quoted after: *Media Art Undone*, <http://www.mikro.in-berlin.de/wiki/tiki-index.php?page=Inke+Arns> [accessed: 28.07.2015].

13 As a lecturer, I am involved with the Department of Intermedia at the Academy of Fine Arts in Krakow. The Intermedia Department is at the Academy of Fine Arts in Gdańsk, the University of Arts in Poznań has the Intermedia Department, there is the Department of Intermedia and Scenography at the Academy of Fine Arts in Katowice, while in Toruń, at the Department of Fine Arts of the Nicolaus Copernicus University there is the Institute of Intermedia Arts. One can, of course, wonder if this nomenclature corresponds to the same areas of artistic education, in which the emphasis is most often, but not exclusively, on new media.

14 Y. Spielmann, *Hybridization: Some Reflections on the Technologies and Aesthetics of Contemporary Media Cultures*. "Art Inquiry. Reserches sur les Arts" 2003, vol. V, pp. 155–156.

more or less intricate crossings between still or 2 animated images, sound (noise, the voice, music) and text (poetry, the novel). Hybridization is not specific to Media Art, it could even be considered as a permanent and more or less assertive feature of art¹⁷.

Hybridization was also known in the past in the domain of art, but its fundamental importance, as a way of shaping artistic reality, begins with the acceleration of the evolution of artistic practices resulting from the birth of technical media. The postulate of “media purity,” repeatedly suggested in different circles (let us recall the views of Clement Greenberg), has been radically negated especially since the birth of new media art, that is from the mid-1960s. A typology of hybridization, postulated by Couchot as a natural consequence of the development of intermedia forms in the age of digital media, seems to be an interesting attempt to systematize various activities that should be considered dominant in digital and post-digital times.

Its first type “concerns the morphogenesis of computer calculated virtual objects, that is to say the way computers deal with the internal formal constituents on the most elementary level”¹⁸. The “magic square,” i.e. a pixel, is the invisible and simultaneously the primary foundation of all operations and actions undertaken at the level of the smallest element of a picture. We can recall specific astonishment of Zbigniew Rybczynski that his work began with an intuition that the problem he dealt with in one of his first experimental films, *Kwadrat (Square, 1972)*, after several decades, would remain the current issue not only of moving image arts, but also of new media art stepping outside the screen, annexing various levels of actualization not only of images, but also the environment for which the image is only one of its components.

According to Couchot, the second type of hybridization concerns *distribution*, i.e. spreading, copying, dissemination of virtual works in the period of dominant hybridization. The finality of an artifact which is not subjected to

17 E. Couchot, *Media Art: Hybridization and Autonomy*. http://www.mediaarthistory.org/wp-content/uploads/2011/05/Edmond_Couchot2.pdf [accessed 2.01.2019].

18 Ibid., p. 60.

immediate modification is a domain of the past. Hybridization is the effect of interaction that occurs between the work and the viewer. Especially if we are faithful to such an understanding of interactivity, which presupposes a kind of communication between man and machine, because then there takes place a hybridization that combines “a ‘human subject’ and a machine in an intimate way and sets up an absolutely unprecedented relationship between man and man-made automatic artefacts”¹⁹.

Finally, there is the third type of hybridization between technology and language. The point is that for the first time in history a machine, namely a computer, refers directly to a language (or languages), consequently, formal and logical bases determine the manner of communication (interface) with the user, thanks to which the computer gains the features of a living and intelligent being. All this leads to the next level of hybridization, which thoroughly transforms the relationship between science and art, because “When the computer is used for artistic ends, the relation of art and science is no longer theoretical and metaphorical, but practical and operational. Science is then at the core of art, it forms its equipment and its material”²⁰. One can, of course, think about some kind of contradiction between the pursuit of autonomy and tendencies strongly exhibiting hybridization, which can be regarded as its opposite, but, as Couchot believes, these two tendencies can establish a kind of dialectical balance.

To conclude, I would add that the question of hybridization and autonomy is one of the most crucial questions arising today in our world. Cultures around the world attempt to maintain or reinforce their autonomy, while the globalisation of technology, of the economy and of political relationships, compels them to open up to other cultures and hybridize with them²¹.

This causes that the old desire to seek the purity and independence of certain arrangements both at the theoretical level and in the domain of

19 Ibid., p. 61.

20 Ibid.

21 Ibid.

artistic activities, can only be regarded now as a memory of the past. The quest for a state “in between” that determines the possibility of moving in the third space, which is the domain of a radical departure from the belief about the possibilities of mapping out areas absolutely pure and strongly embedded in their natural context, is a permanent state today. The work of digital media is constantly destroying the order of homogeneity and is continuously trying to establish a dynamic homeostasis by accepting hybrids and hybridity. Let’s add only that this is not the exclusive domain of new media, which would only confirm the fact that their development, dynamics of changes are very surprisingly similar to traditional media, but can also be described with a lexicon, or the language of knowledge about contemporary culture considered *en général*. Clifford Geertz outlined distinctly the need to change the principles of constructing a map of “the way we think about the way we think”²². It is perhaps a remote association, but “blurred genres” are nothing but a strong confirmation of the end of self-satisfaction of researchers derived from a belief in a guaranteed research success resulting from a firm adherence to the “unblurred” rules of a research activity. Thus, one can also see here the pursuit of acceptance of a hybrid approach to the study of culture, which itself is a highly fluctuating phenomenon and neither guarantees an agreement in terms of methodology, nor designs models of its “pure” description.

The hybridization and hybridity of new media and in new media can be expressed in various ways, at different levels, in different hybridization techniques and forms. Hybridization is the blurring of differences between representation and presentation, the real and virtual world, it is a term referring to syncretism, fragmentation, but also trying to establish a paradoxical unity of various elements from different sources. If hybridity is really an essential feature of digital media, as the authors of the introduction to the monographic issue of *Convergence*, dedicated

22 C. Geertz, *Blurred Genres: The Refiguration of Social Thought*. [in:] Idem: *Local Knowledge. Further Essays in Interpretive Anthropology*. Basic Books, New York 1983, pp. 19–35.

to *hybrid identity in digital media*²³ proved, then that is why we need to consider how to use old concepts such as intermediality, transmediality, hypermediality, today. Each of them to a lesser or greater extent, more openly or secretly benefited from thinking about the combining and mixing of various genres and types. Perhaps only now, do we realize that these elements of cultural processes that used to be considered marginal accidental traits, now are gaining the characteristics of the markers, and determine the basic properties of cultural entities which are being newly formed.

When we look at the modern transformation of new media and new media art, the historical perspective suggests us that the use of references to a biological and cultural hybridity is not something completely new. As Hans-Peter Schwarz writes

the hybrid self-confidence of *avant-garde* artists is not new. We only have to think of the demiurges from the heroic chase of the modern age who wanted to be everything: either a technician of emotions or a social engineer; bold world designer or modest pretentious, master of form²⁴.

At the same time, the mixing and combining of various kinds of art was often critically judged. Sean Cubitt, when writing about multimedia,²⁵ recalls strong opposition to sound films expressed by Rudolf Arnheim in his classic text “A New Laocoon: Artistic Composites and the Talking Film” (1938). Arnheim defended the purity of the film medium, because, like in other types of art, it achieves its greatness by reducing, purifying itself from elements alien for a given discipline. Just as the film loses something when sound is introduced, as Arnheim believed, other media which deprive themselves of purity and autonomy, lose their aesthetic values,

23 K. Mey, Y. Spielmann, *Editorial*. “Convergence” 2005, vol. 11, No. 4.

24 H.-P. Schwartz, *Media-Art-History*. [in:] H.-P. Schwartz [ed.], *Media-Art-History. Media Museum. ZKM/Center for Art and Media Karlsruhe*, Munich, New York, Prestel 1997, p. 12.

25 S. Cubitt, *The Failure and Success of Multimedia*. [in:] R. Ascott [ed.], *Reframing Consciousness. Art, Mind and Technology*, Portland, Exeter, Intellect Books 1999, pp. 295–299.

except for one case, namely, in a song as a musical form in which two entities, music and text, cooperate. How should we relate this to multimedia? Cubitt draws attention to these possibilities of multimedia, treated as hybrid forms, which can project a kind of democratic coexistence and cooperation of individual elements that do not form the “tonal” principles of hierarchy. The absence of a dominant narrative order, symmetry, tonality perspective or other systematizing technologies that limit the free blending and complementation of individual multimedia elements as hybrids, triggers a new way of organizing media works.

The processes of hybridization and the creation of media hybrids should be considered a fundamental and key aspect for the current world dominated by the multifaceted impact of new media. Our reality has become a hybrid of the real and the virtual for good. Mutual augmentation of these two spaces resulting in one that is holistic, constantly deepening its multiplied dimension of space, is now the foundation for various derivatives of this environment, which also have a hybrid character. This emerging space in the field of architectural theory²⁶ has been referred to as *cybrid*²⁷. This is a kind of hybrid projects integrating the virtual with the physical, but created as a kind of speculative objects that do not have to be produced in physical space. What's more, by definition, these are projects that should not be realized as material objects, since they are rather a kind of simulation experiments, frequently created as part of collaboration only in cyberspace, without the need to cooperate in

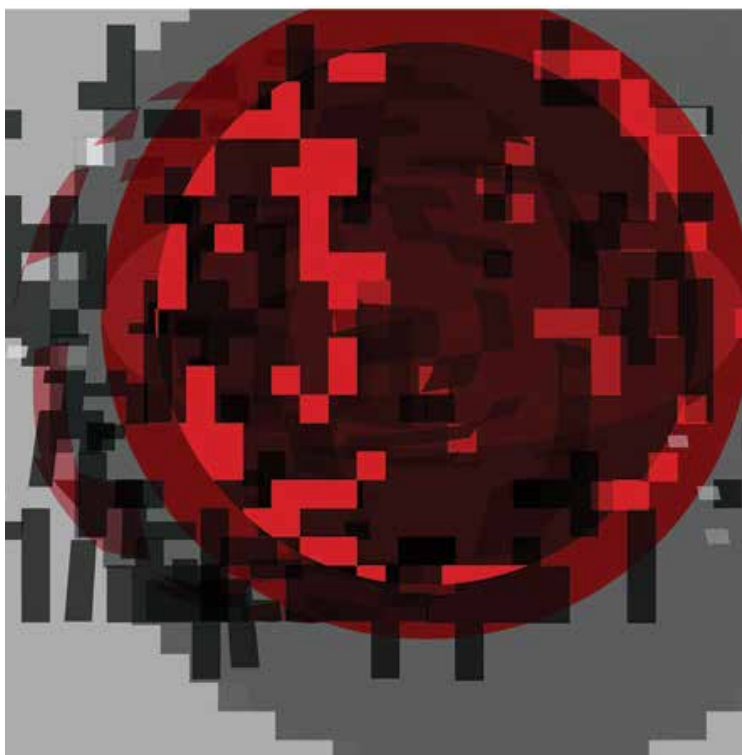
26 This is just one of the possible areas in which the concept appears, it is also used, for example, in biotechnology as the term for interspecific hybrids, cytoplasmic hybrids.

27 See P. Anders, *The Cybrid Condition: Implementing Hybrids of Electronic and Physical Space*. [in:] *Reframing Consciousness...*, pp. 237–242. Cavaletti writes about the network dimension of hybridity, or in other words the network as a hybrid environment, M. Cavaletti, *Creative Communities in Networked Hybrid Space*, [in:] R. Ascot [ed.], *Engineering Nature. Art & Consciousness In the Post-Biological Era*, Bristol, Portland, Intellect Books 2006, pp. 163–169. In a natural manner, cyberspace is the area of hybrids and hybridization processes, the source of which lies in the tension relation between the physical and the virtual.

a physical laboratory or design office. This is just one of the possibilities offered by the world of hybrids, hybridity and hybridization.

A completely different way of realizing the idea of a totally hybrid work is a magnificent object, *syn chron*, designed by Carsten Nicolai. This “architectural body”²⁸ constituting a kind of an active interface combining symbiotically space, light and sound is a perfect example of a hybrid work, but also of thinking that abandons the dogma of type or genre purity in the field of new media art. It can be called an integral sculpture combining the features of a musical, art, architectural work, and at the same time interactively responding to the presence of viewers, creating a field for synesthetic multi-sensory experiences, completely blurring the boundaries between stimuli flowing from different senses. *syn chron* presented for the first time in 2005 at the *Neue Nationale galerie* in Berlin, seems to be a work in an excellent way realizing a strategy to blur the differences between various media, but its essence does not consist in this aspect of the artist's action, rather in the conscious use of our five senses not in separate activities, but working together beyond the boundaries that define the fields intended for their reaction. This shift toward thinking about hybrids as the natural consequences of media transformations in the world of art, which appears as a natural field for the manifestation of key techno-culture issues, is a sign of post-digital and post-media times.

28 See C. Nicolai, *syn chron*, Berlin, Die Gestalten Verlag 2013, p. 33.



ZBYNĚK JANÁČEK *PostPostMal 1DD*, 780×780 mm, 2016

ANTONI PORCZAK

Troglodyci cyfry

Troglodytes of the Digit

ANTONI PORCZAK (ur.1945), rzeźbiarz, artysta wielomedialny, profesor sztuk plastycznych, kierownik i założyciel Pracowni Działań Medialnych Wydziału Rzeźby (1993). Współzałożyciel kierunku i Wydziału Intermediów ASP w Krakowie. Uczestnik ponad 120 wystaw zbiorowych (40 za granicą), m.in. XLIII Biennale w Wenecji (1988). Uprawia rzeźbę, rysunek, sztukę akcji, formy wielomedialne, instalacje. Autor rzeźb plenerowych dla miast: Rzeszowa, Krosna, Tychów, Starego Sącza oraz ośrodków plenerowych jak Centrum Rzeźby Polskiej w Orońsku i podobnych w Niemczech i Francji. Autor kilkudziesięciu artykułów naukowych dotyczących sztuki interaktywnych mediów oraz edukacji artystycznej w języku polskim i angielskim. Kurator wielu wystaw sztuki.

PORCZAK.ASP.KRAKOW.PL

ANTONI PORCZAK (born in 1945) a sculptor, multimedia artist, professor of the fine arts, the head of and founder of the Multimedia Studio at the Faculty of Sculpture (1993). The co-founder of the degree course and the Faculty of Intermedia, Academy of Fine Arts in Krakow. The participant of over 120 group exhibitions (40 abroad), including 43rd Venice Biennale (1988). He is interested in sculpture, drawing, action art, multi-media forms, installations. The creator of outdoor sculptures for the following cities: Rzeszów, Krosno, Tychy, Stary Sącz, and open-air centers such as the Center of Polish Sculpture in Orońsko, and similar ones in Germany and France. The author of several dozen academic articles, in Polish and English, on the art of interactive media and artistic education. The curator of many art exhibitions.

PORCZAK.ASP.KRAKOW.PL

Tekst odnosi się do wydzielonego obszaru sztuki elektronicznej, instalacji interaktywnych typu CAVE (medialnej groty), charakteryzujących się hybrydyczną przestrzenią zdarzeń swit-chowanych i mixowanych przez użytkownika w trakcie operacyjnej percepcji. Pominę inne formy sztuk medialnych jak: nieinteraktywne, prosceniczne, czy skończone formalnie dzieła przez artystę. Instalacje typu CAVE, to rodzaj środowiska, wewnątrz którego percypujący podmiot działa operacyjnie przekształcając zastany stan dzieła. Najczęściej są to instalacje ciemne, czyli przystosowane do projekcji obrazów uruchomianych ze zwiniętych form zawartości, przez kinestetykę ciała, dotyk lub manipulację użytkownika interfejsami. Podobna zasada dotyczy dźwięku, który jest wytwarzany podczas operacyjnej percepcji na urządzeniach i interfejsach. Tak dźwięk jak i ruchome obrazy nie są komponowane przez autora tak jak to się dzieje np. w filmie, malarstwie, są efektem przemieszczania się ciała w *cave* oraz operacji na interfejsach interaktora w przestrzeni instalacji. Dzieła tego typu, choć występujące rzadko w naszej sztuce uważam za najbardziej wyraźne wskazania kierunku rozwoju środowiska człowieka w najbliższej przyszłości. Odpowiednikiem interaktywnych instalacji typu CAVE, w codziennym użytku może być kokpit samochodu, jako środowisko urządzeń technicznych stworzone do przemieszczania ludzkiego ciała po terenie realnym. Ale podróż jest nie tylko przenoszeniem ciała z punktu startu do celu, jest też wielozmysłową przyjemnością (technohedoniczną) czerpaną przez podmiot ze skomplikowanych umiejętności w sterowaniu się w środowisku sztucznie naturalnym, hybrydalnym pod względem swej realności. W środowisku takim rzeczywistość *wirtualna* i *realna* przeplatają się i miksują tworząc niejednorodny, ale uzupełniający się ciąg operacji użytkownika wymagających natychmiastowego reagowania i decyzji. Sterujący pojazdem, korzysta z GPS-u, słucha radia, rozmawia przez telefon i pasażerami, kontroluje wskaźniki pracy silnika, zmienia kierunek jazdy, przyspiesza i zwalnia, wybiera drogę, śledzi znaki drogowe itp., zatem kokpit samochodu można by uznać za odpowiednik interaktywnej CAVE w sztuce. Oba doświadczenia tak interaktywnej sztuki jak

i hybrydycznej codzienności nie są proscenicznymi adoracyjnymi aktami skojarzeń nakładanych na cudze wytwory jak czyni to sztuka analogowa i prosceniczna, przeciwnie, są nakierowane na tworzenie środowisk, w których podmiot operacyjnie je przekształca. Odpowiednikiem sztuki analogowej może być status pasażera przedniego fotela samochodu, który choć widzi te same np. obrazy przedniej szyby, co kierowca, to jednak nie on jest sprawcą ich przejawiania się, jako zmiany otoczenia, jako kierunku, szybkości, wyboru trasy i kontekstu, sensu i celu. Tu przetwarzanie zastanego środowiska jest rozstrzygające, mimo sentymentu dla kultury kontemplacyjnych uniesień i mnożenia piętrowych skojarzeń na dziele analogowym to jednak tak działanie operacyjne na strukturze artefaktu w trakcie percepcji, jak i zachowania kierowcy jest wyzwaniem dla podmiotu w aktualnym stanie technicznej cywilizacji. Kontemplacyjność versus operacyjność, adoracja cudzego dzieła versus własne dzieło zbudowane z cudzych zasobów, to dylemat kultury w obliczu nowych technologii komunikacyjnych. Dotychczasowe reakcje tzw. kultury wysokiej oraz powszechnej edukacji stosują strategię przeczekania cyberkulturowych trendów, bądź przekierowania ich na uatrakcyjnianie starej kultury. Tradycyjny teatr używając projektora wideo czy komputera oznajmia, że jest teatrem cyfrowym, a przecież jego prosceniczność zostaje nienaruszona, należy do kultury analogu, ponieważ widzowie nie uczestniczą w realnym przekształcaniu dzieła, które uformował reżyser, tak samo jak sztuka analogowa w Sieci nie jest sztuką sieci, ponieważ nie ma cech paradygmatycznych cyberkultury. Oczywiście są troglodycy cyfry, których dzieła i rozumienie paradygmatu interaktywnych mediów opiera się na praktyce oraz wynikających z niej teoriach, ale często percepcja ich dzieł przebiega według paradygmatu sztuki analogowej. Kultura zwana wysoką, przez jakość swoich instytucji i rozumienie cyfry tworzyłaby ogromne zapóźnienie, gdyby nie to, że sytuacja sztuki analogu nie ma dzisiaj tak istotnego znaczenia społecznego jak kiedyś (poza sztuką muzealną, która ma wartość rynkową zwaną historyczną). Teraz to głównie codzienne i powszechne praktyki użytkowania urządzeń komunikacyjnych (zwłaszcza mobilnych) ma decydujący wpływ na

przemiany percepcji, większy niż sztuka, ponieważ operacyjne użytkowanie choćby gadżetów technicznych, edukuje szybciej umiejętności efektywnego poruszania się po hybrydycznej rzeczywistości. Od hybrydy nie możemy wymagać jednorodności, natomiast obydwaj jej członcy mogą pracować w tym samym celu. Kiedy porównamy percepcję obrazu malarskiego gdzie pośrednikiem między podmiotem a obiektem jest powietrze, którego obsługi nie musimy się uczyć, z technicznymi pośrednikami techniczne umiejętności ich obsługi są konieczne? Działanie podmiotu w dziele typu interaktywne CAVE, jest hybrydyczne w tym sensie, że odbywa się w przestrzeni realnej i w rzeczywistości wirtualnej najczęściej naprzemiennie a podmiot śledząc natychmiastowe efekty swoich oddziaływań na urządzenia i interfejsy artefaktu przetwarza jego strukturę. Jesteśmy przyzwyczajeni przez wieki historii do dzieł proscenicznie percypowanych, skomponowanych przez kogoś innego i niedotykalnych w tym sensie, że nieprzystosowanych do zmian przez percypujący podmiot. Zmian struktury czy tylko wyglądu dokonuje zawsze ktoś inny, o innym statusie społecznym i zawodowym, natomiast percypujący podmiot może nakładać swoje poprzednie doświadczenia na prosceniczne dzieło. Tak przygotowany percypujący podmiot nie ma, zatem doświadczenia w operacyjnym przekształcaniu artefaktu, ponieważ tylko nakłada i trenuje skojarzenia wg. własnych doświadczeń, interpretuje i nadaje sensy cudzym formom. Wszystko, co jest zdigitalizowane może być przekształcane, natomiast analogowy artefakt jest niezmienny dla odbiorcy, do niego należy tylko domniemanie wewnętrznie (niewidocznych dla innych) sensów, przeżyć i interpretacji. W interaktywnym CAVE odbywa się proces percepcyjny, w którym podmiot (interaktor) dokonuje transformacji zastanych, napotykaných i wytwarzanych form widocznych na zewnątrz. Wiele nieporozumień rodzi słowo *interaktywność* kluczowe dla tych rozważań; zostało ono zdewaluowane przez próbujących interpretować kulturę cyfry przy pomocy narzędzi analogowego paradygmatu. Proponuję skupić się najpierw na podmiocie i jego działaniach operacyjnych w środowisku technicznym, można by oczywiście powiedzieć interakcji z dziełem, niż przypisywać interakcję dziełu jak

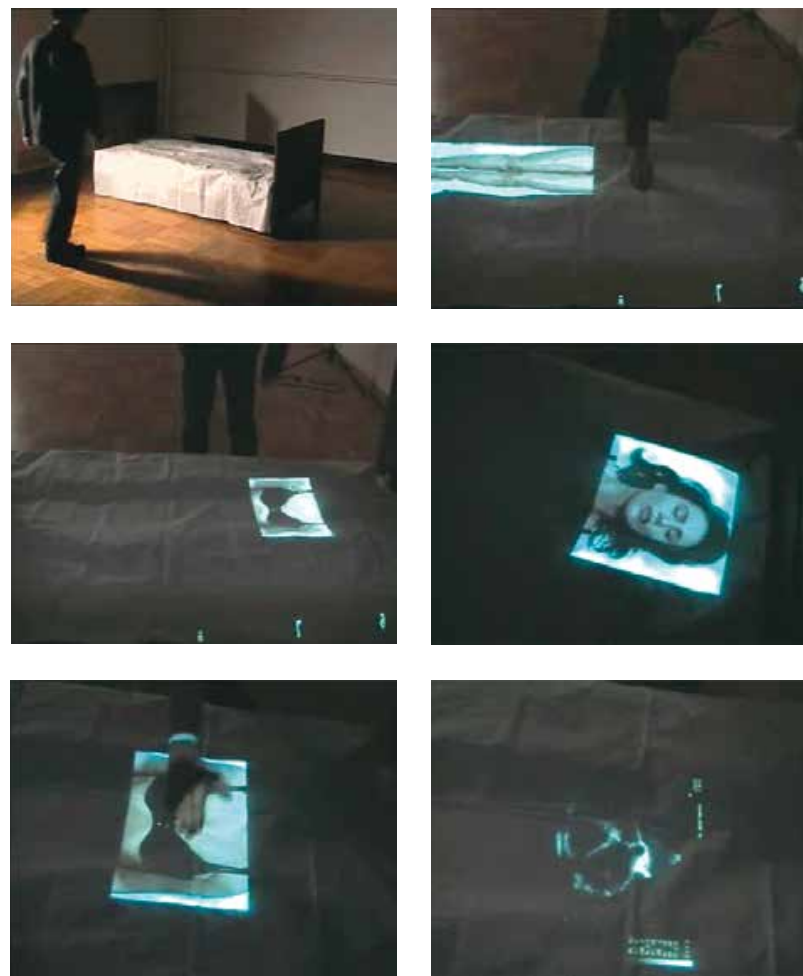
to potocznie czynimy, choćby w wyrażeniu *instalacje interaktywne*. Wolałbym już raczej określenie *środowisko do interaktywnych zachowań w instalacjach CAVE*, lub prościej *środowisko do przekształcania artefaktu przez interaktora w drodze akcji reciproque*. Pomocne może też być pojęcie *prosceniczności*, czyli oddzielenia artefaktu od użytkownika, które to oddzielenie może być podwójne, terytorialne, ale też uniemożliwiające operacyjne oddziaływanie podmiotu na artefakt. Pożytecznym narzędziem może być też dyspozytyw pojęcie zaczerpnięte z filmu rozumiane jako ogół warunków danej percepcji, gdzie percepcja filmu w kinie, telewizji, czy komputerze jest różna i prowadzić może do znacznych zmian sensu dzieła. Zatem dyspozytyw CAVE jest instalacyjny (percypujący podmiot znajduje się wewnątrz kompozycji artefaktu, nie jest usytuowany proscenicznie może też przekształcać operacyjnie strukturę dzieła w procesie wzajemnego oddziaływania). Z natury rzeczy jesteśmy skłonni przypisywać właściwości interaktywne podmiotom (ufundowane na dialogu dwu osób face to face), a jedynie reaktywne urządzeniom technicznym, ale nie należy zapominać, że te drugie w przypadku sztuki interaktywnej są zastępnikami autora artefaktu, który zaprogramował ich reakcje na przewidywane działania interaktora. Przywołam ponownie porównanie środowiska CAVE do kokpitu samochodu, by pokazać, że programowanie działań różnych urządzeń i ich *inteligentnych* zachowań, choć nie pochodzi bezpośrednio od jednego innego podmiotu, to jednak jest oparte na osobowym doświadczeniu. Zatem bardziej precyzyjne definiowanie zjawiska interaktywności, o której mówimy powinno zawierać określenie, że chodzi o aspekt medialny (zapośredniczony) oraz użytkowniczy, czyli chodzi o percypujący podmiot, a nie autora artefaktu. Przybliżona definicja mogłaby wyglądać tak: w sztuce interaktywność jest rozumiana jako: oddziaływanie wzajemne percypującego podmiotu i programowanych urządzeń technicznych, ma charakter medialny, użytkowniczy i nieprosceniczny. Rola autora nie polega na tworzeniu gotowego w ostatecznej formie dzieła, lecz zaprogramowanego środowiska przystosowanego do operacyjnego wytwarzania własnego przedmiotu percepcji przez samych użytkowników

(interaktorów) w relacji reciproque z urządzeniami technicznymi. W instalacjach interaktywnych typu CAVE, przestrzeń realna i virtual reality stanowią hybrydyczne środowisko, wewnątrz którego interaktor tworzy przedmiot własnej percepcji operując swoim ciałem, urządzeniami oraz interfejsami według przygotowanych przez autora procedur.

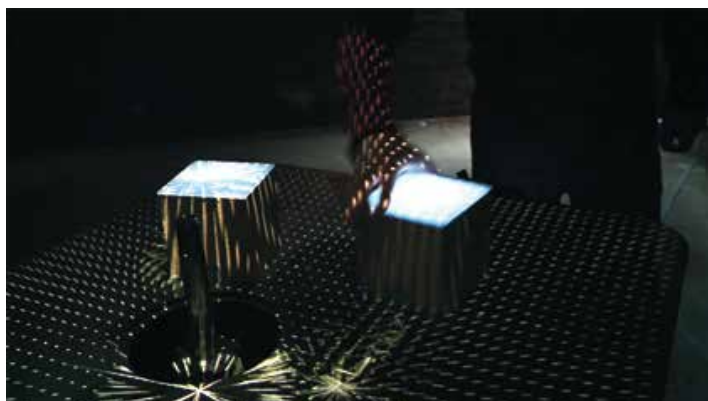
Hortus – (łac.) część ogrodu rzymskiego w domu mieszkalnym. Porównaj z *Tablinum*, oraz *Atrium*, a także *Impluvium*.



JEFFREY SHAW, AGNES HEGEDUES, BERND LINTERMANN, *Configuring the CAVE*, 1996



KRZYSZTOF MAZUR, *łóżko/bed*, instalacja interaktywna/multimedia instalation, 2001





The text refers to a separate area of electronic art, CAVE interactive installations, characterized by a hybrid space of events switched and mixed by a user during operational perception. I will leave out other forms of media art such as: non-interactive, proscenic, or formally finished works by an artist. CAVE installations are a kind of environment in which the perceiving subject acts operationally and transforms the existing state of the work. Most often these are dark installations, thus adapted for projection of images run from collapsed forms of content, through body kinesthetics, touch or user's manipulation of interfaces. A similar principle applies to sound that is produced during operational perception on devices and interfaces. Both, the sound and moving images are not composed by the creator as it is in the film, painting, etc., but they are the effect of the body moving in the "cave" and operations on the interactor's interfaces within the installation space. I consider such works, although rare in our art, the most obvious indications of the direction of the development of human environment in near future. A car cockpit, as an environment of technical devices designed to transport the human body in the real space, can be the equivalent of interactive CAVE installations in everyday use. But travel is not only a transfer of the body from the starting point to the destination, it is also a multi-sensory pleasure (technology hedonism) derived by the subject from complicated skills in self-navigating in the artificially natural hybrid environment in terms of its reality. In such an environment, *virtual* and *real* reality are intertwined and mixed, and they create a heterogeneous, but complementary sequence of operations of the user, which require immediate response and decisions. The vehicle operator, uses the GPS, listens to the radio, talks on the phone and with passengers, controls the engine indicators, changes direction, accelerates and slows down, selects the road, follows road signs, etc., so the car cockpit could be considered the equivalent of an interactive CAVE in art. Both experiences, an interactive art and hybrid everyday life, are not proscenic adoration acts of associations imposed on other people's creations as analog and proscenic art are, on the contrary, they are aimed at creating environments in which the subject transforms them operationally. The equivalent of analogue art may be the status of a passenger

of a car front seat, who can see the same images behind the windshield as the driver can see, but he is not the cause of their manifestation, as a change of the surroundings, direction, speed, the route choice and context, sense as well as destination. Here the processing of the existing environment is decisive, despite the sentiment for the culture of contemplative ecstasy, and the multiplication of complex associations on an analogue work, however, both, the operational action on the structure of the artifact during perception and driver's behavior constitute a challenge for the subject in the current state of technical civilization. Contemplation versus operability, adoration of someone else's work versus your own work constructed from other people's resources is a dilemma of culture in the face of new communication technologies. Previous reactions of the so-called high culture and general education consisted in a strategy of waiting out cyber-cultural trends, or redirecting them to making the old culture more attractive. The traditional theater using a video projector or computer declares that it is a digital theater, and yet its proscenic barrier stays intact, it belongs to the analogue culture, because audience does not participate in the real transformation of the work that the director has formed, just as the analogue art on the Net is not a Network Art because it has no paradigmatic features of cyber culture. Of course, there are troglodytes of the digit, whose works and understanding of the interactive media paradigm is based on practice and theories resulting from it, but often the perception of their works follows the paradigm of analog art. A culture called high, through the quality of its institutions and understanding of the digit, would create a huge backwardness, if it were not for the fact that the analogue art situation today has no such great social significance as it used to have (apart from museum art, which has a market value called a historical value). Now, it is mainly quotidian and common practices of using communication devices (especially mobile devices) that have a decisive impact on the transformation of perception, greater than art, because the operational use of, for example, technical gadgets, develops faster the skills to move effectively around the hybrid reality. We cannot require homogeneity from a hybrid, while both of its parts can work for the same purpose. Let's compare the perception of a painting

where air – whose use we do not have to learn – is the intermediary between the subject and the object, with the technical intermediaries, when the technical skills of using them are necessary. The activities of the subject in the interactive CAVE are hybrid in the sense that they take place in the real space and in the virtual reality most often alternately, and the subject, tracking the immediate effects of his/her activities on the devices and interfaces of the artifact, processes its structure. For centuries of history, we have got used to works that are perceived as proscenic, constructed by someone else and untouchable in the sense that they are unsuitable to be changed by a perceiving subject. Changes in the structure or only in appearance are always made by someone else, someone with a different social and professional status, while a perceiving subject can apply his previous experience to a proscenic work. Thus prepared, the perceiving subject does not have, therefore, the experience in the operational transformation of the artifact because this subject only adds and tries associations according to his/her own experiences, interprets and gives sense to someone else's forms. Everything that is digitized can be transformed, whereas the analog artifact is unchangeable for the viewer, he/she can only presume internally the senses, experiences and interpretations, which are invisible to others. In the interactive CAVE, a perceptual process takes place in which the subject (the interactor) transforms the existing, encountered and produced forms visible outside. Many misunderstandings stem from the word *interactivity* that is the key to these considerations; it has been devalued by those who tried to interpret digital culture using analog paradigm tools. I suggest focusing first on the subject and his operational activities in the technical environment, of course, we could say the interaction with the work, rather than assign the interaction to the work as we commonly do, for example in the expression “*interactive installations*”. I would prefer to define *an environment for interactive behavior in CAVE installations*, or simply *an environment for transforming the artifact by the interactor in the reciprocal action*. The notion of proscenic barrier may also be helpful – the proscenic barrier that is separating the artifact from the user, this separation may be double, territorial, but also preventing the subject from operational activity on the artifact. *Dispositif*, i.e., the

concept taken from a film theory understood as all conditions of a given perception, where the perception of a movie in a cinema, television or on a computer screen is different and may lead to significant changes of the sense of the work, can be a useful tool. Thus, the CAVE *dispositif* is instalational one (the perceiving subject is inside the artifact composition, he/she is not located behind a proscenic barrier, he/she can also transform operationally the structure of the work in the process of mutual interaction). By our very nature, we are inclined to attribute interactive properties to subjects (based on the dialogue of two people placed face to face), but only reactive ones to technical devices, but it should not be forgotten that the latter, in the case of interactive art, are substitutes for the creator of the artifact who programmed their reactions to the anticipated actions of an interactor. I will repeat again the comparison of the CAVE environment to the car cockpit to show that the programming of various devices and their *intelligent* behavior, although it does not directly come from another subject, is, however, based on a personal experience. Therefore, the more precise definition of the phenomenon of interactivity we are talking about should include the specification that both, the media (mediated) aspect and user's aspect are concerned, therefore it is about a perceiving subject, not the creator of the artifact. A tentative definition might look like this: in art, interactivity is understood as the interaction of a perceiving subject and programmed technical devices, it is of a media, user and non-proscenic nature. The role of the creator is not to construct a finished work of art in its final form, but a programmed environment adapted to the operational production of their own object of perception by the users themselves (interactors) in the reciprocal relationship with technical devices. In CAVE interactive installations, the real space and virtual reality constitute a hybrid environment within which the interactor creates the object of his/her own perception by operating his/her body, devices and interfaces according to the procedures prepared by the creator.

Hortus – (Latin) a part of the Roman garden in a residential house. Compare with *Tablinum*, *Atrium*, and *Impluvium*.



ZBYNĚK JANÁČEK *PostPostMal 4*, 1060×1060 mm, 2016

ADAM ROMANIUK, NATALIA ROMANIUK

Dialog z cyfrowym cieniem

The Dialog with a Digital Shadow

ADAM ROMANIUK (ur.1949), grafik, projektant, profesor sztuk plastycznych. Ukończył katowicki Wydział Grafiki Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie (1973). Od 1974 roku jest związany z macierzystą uczelnią, a od 2008 roku także z Wydziałem Sztuki Uniwersytetu Technologiczno-Humanistycznego w Radomiu. Uprawia grafikę warsztatową, grafikę cyfrową oraz projektową. Zorganizował 78 wystaw indywidualnych oraz brał udział w ponad 290 wystawach w kraju i za granicą. W ASP w Katowicach pełnił funkcje kierownika katedry, prodziekana oraz prorektora do spraw studenckich i badań naukowych. Członek Zarządu Międzynarodowego Triennale Grafiki w Krakowie (2006–2011). Kurator Triennale Grafiki Polskiej w Katowicach w latach 2006–2012. W 2011 roku uhonorowany Srebrnym Medalem „Zasłużony Kulturze Gloria Artis.”

NATALIA ROMANIUK (ur. 1985), grafik, projektant, doktor sztuki. Studia w Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach na kierunku Grafika Warsztatowa, które obroniła z wyróżnieniem w grudniu 2009. Stowarzyszenie Triennale Grafiki Polskiej w Krakowie włączyło jej dyplom do przeglądu *Najlepszy dyplom 2009. Uczeń i jego promotor*. W czerwcu 2014 roku uzyskała doktorat w Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach (tytuł rozprawy doktorskiej: *De-rekonstrukcja tożsamości. Obraz w dobie mediów cyfrowych*). Obecnie pracuje na kierunku grafika w Wyższej Szkole Technologii Informatycznych w Katowicach oraz na kierunku gry i grafika w Górnośląskiej Szkole Przedsiębiorczości im. Karola Goduli w Chorzowie. Uprawia grafikę cyfrową oraz projektową.

ADAM ROMANIUK (born in 1949), a graphic artist, designer, professor of the fine arts. He graduated from the Academy of Fine Arts in Krakow at the Faculty of Graphic Arts in Katowice (1973). Since 1974, he has taught at home university, and since 2008, also at the Department of Art at the Kazimierz Pulaski University of Technology and Humanities in Radom. He creates graphic art works, digital graphics and graphic designs. He organized 78 individual exhibitions and participated in over 290 exhibitions at home and abroad. At the Academy of Fine Arts in Katowice, he was the Head of the Department, Vice Dean and Vice-Rector for Student Affairs and Academic Research. The member of the Board of the International Print Triennial in Krakow (2006–2011). The curator of the Polish Print Triennial in Katowice in 2006–2012. In 2011, he was awarded the *Silver Medal for Merit to Culture – Gloria Artis*.

NATALIA ROMANIUK (born in 1985) a graphic artist, designer, doctor of the fine arts. She studied at the Academy of Fine Arts in Katowice in the field of Graphic Art, and she graduated with honors in December 2009. The International Print Triennial Society in Krakow included her diploma into the review of *The Best Diploma. The Student and the Supervisor 2009*. In June 2014, she was awarded a PhD degree at the Academy of Fine Arts in Katowice (title of the doctoral dissertation: *De-reconstruction of Identity. Image in the Era of Digital Media*). Currently, she teaches at the degree course in graphics at the Katowice Institute of Information Technologies and at the degree course in games and graphics at the Karol Godula Upper Silesian Academy of Entrepreneurship in Chorzów. She creates digital graphics and graphic designs.

Cieple latnie popołudnie. Słońce już przemknęło nad blokami i schowało się z pola widzenia. Pejzaż miejski limituje je w przestrzeni mieszkania. Jedynie ogromny billboard, osłaniający rusztowania przyjmuje rzucające na niego cienie. Paradoksalnie, to właśnie ten billboard był kiedyś cieniem obrazu cyfrowego, a może nadal nim jest, wysuwając się tak mocno w przestrzeń publiczną.

Wizualność stała się nadprodukcją obrazu, który już niczego nie wyraża, nie wyjaśnia, nie jest tajemnicą, ani nie niesie ze sobą intencji. Jest odartym z całej swojej poezji bezdusznym komunikatem, wrzucanym w niezagospodarowaną przestrzeń niezajętą jeszcze przez inne media. Upychanym wszędzie, już nawet nie po kątach. Dopada jednostkę w każdej wolnej przestrzeni myśli. Nie tylko w przestrzeni miejskiej, lecz włączając w to również przestrzeń wirtualną. Rozrósł się do gigantycznych rozmiarów, brutalnie epatując swoją oczywistością.

To jest jego największa klęska. Obraz stał się oczywisty. Stał się przestrzenią nieprzedstawiającą żadnej głębszej idei, myśli, iluzji, lecz będącą rzeczywistością samą w sobie. Nie skrywa w sobie żadnego wzruszenia, pozbawiony poezji, subtelności, epatuje swoją brutalnością. Nie stało się to z dnia na dzień. Początki tej transformacji pojawiły się wraz z pierwszymi fotografiami, potem kinem, a w końcu z ekranem komputera. Ekran rozrósł się na miliony urządzeń przenośnych, zarazem powiększając i pomniejszając skalę swojego przedstawienia. Zamienienie obrazu analogowego na cyfrowy było tylko kolejnym krokiem tej transformacji. Czy to był właśnie ten moment, w którym wszedł w fazę cienia? Czy objął tylko dziedzinę grafiki? Czy smuga szarego cienia rozeszła się na wszystkie jego przejawy? Co się z obrazem cyfrowym stało i jakie mogą być jego dalsze losy? Czy warto wchodzić w jakikolwiek z nim dialog? Czy można jeszcze cokolwiek od niego oczekiwać?

Mając na uwadze te kwestie, nie sposób nie wspomnieć o Jeanie Baudrillardzie, który kryzys obrazu bezpardonowo obwieścił w *Spisku sztuki* pisząc: *od sztuki w sensie ścisłym przeszliśmy w sferę swego rodzaju transestetyzacji banalności*¹. Jego krytyka skierowana była w kie-

1 J. Baudrillard, *Spisek sztuki*, Warszawa 2006, s.105

runku sztuki, ale i obrazu, który zmienił swoją intencję, potencjał oraz wyznaczył nowy kierunek własnego rozwoju. Baudrillard wydobywa swój punkt patrzenia na obraz w momencie największego zachwyty nad nowymi mediami. Obrazy tradycyjne tworzyły złudzenie rzeczywistości, co widoczne jest w historii obrazu i zmianie jego stosunku do przedstawianej rzeczywistości. Jean Baudrillard rozróżnia kilka faz egzystencji obrazu: obraz, jako odzwierciedlenie głębokiej rzeczywistości, obraz, jako wypaczenie głębokiej rzeczywistości, następnie obraz skrywający nieobecność głębokiej rzeczywistości, by wreszcie dobrać do obrazu, który nie ma związku z jakąkolwiek rzeczywistością. Trzy pierwsze fazy pozostają w kontakcie ze złudzeniem, podczas gdy czwarta rozdziela obraz i złudzenie, po to, by zastąpić rzeczywistość obrazem. W tekście *Symulakry i symulacja* napisze: *Przejście od znaków, które coś skrywają, do znaków, które skrywają, że nic nie istnieje, stanowi decydujący zwrot. Pierwsze odsyłają do teologii prawdy i tajemnicy (...). Drugie rozpoczynają epokę symulaków i symulacji, w której nie ma już Boga, mogącego rozpoznać swoich, nie ma sądu ostatecznego, podczas którego fałsz zostałby oddzielony od prawdy, rzeczywistość od swego sztucznego zmartwychwstania, gdyż wszystko jest już martwe i z góry wskrzeszone. A dalej wyjaśnia: W ten oto sposób symulacja objawia się w stadium, które dotyczy nas bezpośrednio, jako strategia rzeczywistości, neorczywistości i hiperrzeczywistości (...)*². Te mocne słowa nakreślają jeszcze bardziej sytuację obrazu we współczesnym świecie, gdzie staje się on nadrzędny w stosunku do swojego przedstawienia.

Alicja Głutkowska-Polniak trafnie przybliży koncepcję Baudrillarda: *Dziś nie ma już miejsca na potęgę złudzenia, obserwujemy zanikanie złudzenia na rzecz obsceny widzialności, nieubłaganej przejrzystości wszelkich rzeczy. Wszystko pragnie się ujawnić, uwidocznić, wystawić na widok publiczny; wszelkie artefakty pragną coś znaczyć, chcą być zobaczone, zarejestrowane. Z jednej strony świadczy to o zaniku iluzji, tajemnicy, ukrycia, niedopowiedzenia – kategorii tak ważnych dla sztuki, z drugiej natomiast, ukazuje siłę znaków, siłę obrazów, które*

2 Idem, *Symulakry i symulacja*, Warszawa 2005, s. 11–12

*dziś, według Baudrillarda, dyktują nam warunki, pod których niejako rządami się znajdujemy*³.

Ten krótki tekst staje się bardzo znamieny dla luźnej rozmowy w letnie popołudnie. Ojciec z córką, spotkali się w obliczu cienia obrazu cyfrowego. Wyzierający na nich billboard tylko im o tym przypomina. Oboje mają świadomość, że nastąpił upadek tradycyjnego pojmowania obrazu i wizualności. Ogromne przeobrażenia jakie ciągle następują, stawiają ich w pozycji świadka i odbiorcy równocześnie. Moment, w którym przyszło się spotkać tym dwóm odległym od siebie światom, jest momentem transformacji wizualności, tak szybkiej, że nie sposób przewidzieć jej dalszych losów. Wartość obrazu została zdewaluowana, jego nadprodukcja razi, męczy, a z drugiej strony napędza konsumpcjonizm, kreuje nadmierne potrzeby i pragnienia. Ich myśli krążą wokół posiadanego stanowiska, niespiesznie przelewając się w zdania. Ich odrębność z jednej strony, a powiązanie z drugiej, rodzi dyskusję, będącą dialogiem wewnętrznym obojga artystów, a być może rozmową z tajemniczym cyfrowym cieniem.

NATALIA ROMANIUK: Czy Baudrillard miał na myśli rozprzestrzenienie się wizualności do tego stopnia, że stała się ona rzeczywistością samą w sobie? Obraz zdominował życie jednostki w każdym jego aspekcie? Przecież złudzenie, tajemnica, iluzoryczność było niegdyś podstawą przedstawienia obrazowego. Co się z nim teraz stało? Czy obraz cyfrowy wyszedł ze swojego cienia, czy jeszcze bardziej w niego wstąpił?

ADAM ROMANIUK: Obserwuję to zjawisko już od wielu lat. Niegdyś miałem obawy o przyszłość obrazu, teraz szukam wizji jego dalszego rozwoju, z zaciekawieniem czekając, która z nich podda się realizacji. Stanowisko Jeana Baudrillarda wskazuje, że wyprzedził on epokę. Już w załączku zaobserwował zmiany, które zaszły w obrazie. Nie sposób się z nim nie zgodzić. Zaobserwowałem, że obraz w dobie cyfryzacji wszedł w fazę cienia. Kiedy po raz pierwszy użyłem tego tytułu dla jednej z wystaw,

3 A. Głutkowska-Polniak, *Ironiczna dyktatura obrazów w koncepcji Jeana Baudrillarda*, [w:] V. Sajkiewicz [red.], *Obrazy i obrazowanie w dobie mediów cyfrowych*, Katowice 2010, s. 109

miałem na myśli jego ówczesną kondycję w obszarze grafiki artystycznej. Na przestrzeni lat uległa ona przeobrażeniu, a jego dalsze losy stają się zagadką. To obraz dyktuje teraz warunki, a ludzkość się do nich dostosowuje. Wspomniana „przejrzystość wszystkich rzeczy”, już nawet nie razi. Wydaje się, że ludzie zapomnieli, jak można obcować z obrazem.

NR: Przeraza mnie ten billboard. Obraz przestał cokolwiek wyrażać, stał się pusty, jest wyłącznie czystą informacją albo dekoracją. Ograniczył się do kosztu druku, nie niosąc za sobą już nawet wartości artystycznej. Nawet jeżeli ją posiada, to klient przyzwyczajony jest, że płaci za materiały, a nie za ideę. Bardziej liczy się dla niego rodzaj papieru i kolor ramy, aniżeli wartość znajdująca się w jej obrębie. Obraz przestał cokolwiek znaczyć. Czy zmiany te wprowadziła fotografia, obdzierając rzeczywistość z magii? Czy cyfrowa jakość obrazu, który osiągnął maksimum swoich możliwości? Obraz pokazał niedostrzegalne, omijając wszelką iluzję przedstawienia, bezczeszcząc tajemnicę, wywłókt wnętrza powierzchni. Czy warto szukać winnych?

AR: Słuszne pytanie. Mas media odbierają siłę, która jest domeną oddziaływania obrazu. Stał się on do tego stopnia naturalistyczny, wręcz momentami drastyczny, wchodząc mocno w prywatność człowieka. Nie ma już tematu tabu – śmierć, zabójstwo, kataklizm, filmowane jest wręcz na bieżąco, co zmusza artystę do schowania się w zakamarkach swojego talentu, zaciszu pracowni i zagłębienie się w przestrzeniach swojej wrażliwości. Artysta skupił się na tworzeniu treści niezwykle osobistych, mając nadzieję, że znajdzie się na nie odbiorca. Nie konkurując z mediami, ani z wszechobecnym naturalizmem dominującym w obrazie.

NR: Czy jednostka tego potrzebuje?

AR: Najwidoczniej. Zobacz, że powiększenie obrazu cyfrowego spowodowało rozbudowanie szczegółu, skutkujące ujawnieniem dotychczas niewidocznych gołym okiem detali. Natomiast wysoka jakość HD (High Definition) stała się początkiem wejścia w obraz i bycia jego częścią. Obraz przekształcił się w rzeczywistość wirtualną (Virtual Reality) lub rzeczywistość rozszerzoną (Augmented Reality) eksplorując i poszerzając

granice złudzenia. VR będąc potężnym narzędziem kreacji staje się wielkim wyzwaniem dla artystów. Przez wieki celem było zbudowanie iluzji przestrzeni na płaskiej powierzchni. Obecnie do rąk każdego użytkownika została oddana technologia konstruowania obrazu 3D poprzez zabawę lub dzięki profesjonalnym narzędziom kreacji. Iluzja została wprowadzona do wirtualnej rzeczywistości, lecz nie jest tą samą iluzją, która miała miejsce w tradycyjnym przedstawieniu obrazowym. Na razie, ze względu na rozwijającą się technologię, z rzadka odwołuje się do obrazu metaforycznego, lecz dąży i zadowala się hiperrealistycznym efektem.

Co więcej, wirtualna rzeczywistość, jako narzędzie pozwala na głębszą komunikację z odbiorcą. Stawia rolę odbiorcy, jako kreatora, oddając akt kreacji w jego ręce. Można tutaj mówić o zaniku osoby autora, który zostawia przestrzeń do działań, chowając się za narzędziem i swoim pomysłem. Pisał już o tym Roland Barthes w eseju *Śmierć autora*, wskazując, że w żadnym dziele nie jest zapisana intencja jego twórcy. W sztuce zjawisko to zapoczątkowała sztuka interaktywna, gdzie często akt kreacji jest nadrzędny w stosunku do zamysłu autora. Rozpływa się bowiem kreator w swojej własnej kreacji.

Z jednej strony mamy wirtualną rzeczywistość, która stale dąży do uzyskania perfekcji iluzji rzeczywistości, z drugiej mamy obraz wysokiej jakości HD, który wzmacnia iluzyjność. Zrodziło się zjawisko, w którym autor rozbudowywał obraz o wysublimowane szczegóły, tymczasem obraz ten najczęściej traci na jakości, trafiając w ręce użytkownika, będąc skompresowanym do możliwości ekranu telefonu. To samo tyczy się obrazu cyfrowego, gdzie wszelkie preselekcje konkursów graficznych odbywają się na ekranach komputerów lub poprzez projekcję na ścianie, co w żadnym stopniu nie oddaje specyfiki dzieła. Działa to w obydwu kierunkach, może działać na jego korzyść, lub odebrać mu walory artystyczne. Obraz z jednej strony osiągnął ogromne rozmiary, z drugiej wyświetlany jest na zminiaturyzowanym ekranie, gdzie w ogóle nie widać detalu, nie mówiąc już o utracie jakości.

NR: Czyż to nie jest straszne? Obraz zatrzymał życie albo wręcz je zreprodukował. Znakomita jakość, ukazanie nawet najbardziej wstydlwego

detału realizuje model wizji Baudrillarda. Pamiętasz początki „reality tv”, a mianowicie *Big Brother*, gdzie mamy imitację życia ludzi zamkniętych w jednej przestrzeni, bez filtra, zawoalowania, obnażonych w swojej codziennej fizyczności, który bił rekordy popularności? Teraz Internet zdominowały tzw. *lajwy* – krótkie transmisje on-line, kręcone na bieżąco z toczących się wydarzeń. Bez retuszu. Bez upiększania. Odbiorca wręcz domaga się naturalności. „Wyfotoszopowane” twarze przestają być dla niego atrakcyjne. Wręcz krzyczy za autentycznością. Pragnie zaglądnąć w cudze życie, zobaczyć bałagan na półkach, skromne mieszkanie, starą narzutę na wersalce. Chce odkryć przestrzeń kreacji drugiego człowieka. Obraz tym samym stał się transmisją rozgrywającą się w czasie rzeczywistym. Daje to jednostce złudzenie obecności, uczestnictwa, wspólnoty. Z jednej strony nastąpiło rozproszenie obrazu cyfrowego na miliony ekranów o różnej wielkości, a z drugiej ekran ten staje się łącznikiem pomiędzy odseparowanymi (przed swoimi ekranami) jednostkami.

AR: Dotykamy tutaj tematyki wirtualności. Fizycznie jesteśmy przed ekranem, ale mentalnie przebywamy po jego drugiej stronie. Jesteśmy tu i tam jednocześnie. Rodzi to pewne konsekwencje dla życia jednostki. Oderwanie od rzeczywistości przebywanie w przestrzeni swoich wyobrażeń i kreowanie iluzji. Fizycznie ciało jest unieruchomione, podczas gdy psychika uczestniczy w ciągłej ekwilibrystyce.

NR: Ludzkość mnie zastanawia. Rezygnujemy z przeżywania wspólnego doświadczenia siebie nawzajem we wspólnej przestrzeni, na rzecz iluzji obecności. Zakochujemy się, przeżywamy żywe emocje w stosunku do obrazu na ekranie, kreując coraz większą iluzję, która pryska jak bańka mydlana w momencie kontaktu z tym, co rzeczywiste. Znakomicie opowiadał o tym film *Ona* Spike’a Jonze’a, kreujący wizję niedalekiej przyszłości, gdzie mężczyzna zakochuje się w głosie swojego programu komputerowego. Potrzeba bliskości była tak silna, a izolacja wywołana technologią tak duża, że doszło do tego absurdu. Z drugiej strony dzięki Internetowi mamy dostęp do wiedzy, jesteśmy połączeni, możemy uczestniczyć na bieżąco w ważnych dla nas

wydarzeniach, mieć kontakt z ludźmi z drugiej półkuli. Technologia staje się w tym wypadku narzędziem współtworzenia, wzajemnej kreacji, zbliżając, łącząc a nie dzieląc. Tylko czy jest to wystarczająca iluzja bliskości?

AR: Tak, dzisiaj człowiek znakomicie porusza się w przestrzeni wirtualnej tego świata, a zaczyna mieć problem w funkcjonowaniu w świecie realnym. To tak jak w *Emigrantach* Sławomira Mrożka, w dobrze znanym dialogu, jeden z bohaterów funkcjonujący w obcym mu świecie, mówi, że najlepiej czuje się na dworcu kolejowym, gdyż wszyscy są tam „u siebie”.

NR: A gdzie w takim razie najlepiej czuje się obraz cyfrowy?

AR: Tam, gdzie jego miejsce. Czyli wszędzie. Kilkaset lat temu człowiek, który chciał przeczytać dzieło wybitnego autora, musiał się udać w „podróż życia” do któregoś z nielicznych w tym czasie uniwersytetów lub klasztoru, gdzie w bibliotece spoczywał unikatowy manuskrypt lub jego kopia przepisana ręcznie. Obecnie nie musi ruszać się z miejsca. Co będzie w przyszłości? Może nie będzie musiał otwierać nawet oczu, bo wszystko będzie wyświetlało się na jego siatkówce...

NR: Przerazająca to wizja. Co twoim zdaniem niesie ze sobą obcowanie z obrazem, skoro stał się pustą przestrzenią przedstawienia?

AR: Niestety odnoszę wrażenie, że przestało to mieć znaczenie dla jednostki. Jednostka przenosząc ciężar swojej aktywności w obszar wirtualny, w tym czasie przebywa w sterylnych wnętrzach w otoczeniu obrazów cyfrowych, „ambitnie” uzupełniających wystrój tych wnętrz. Odbiorca otacza się obrazem wątpliwej jakości. Zmienia się go wraz ze zmianą zasłon, a jego żywot kończy się wraz z ramą na osiedlowym śmietniku. Jakość tego druku może być nawet bardzo wysoka, nie zmienia to jednak faktu, że ich wartość artystyczna oraz przekaz są absolutnie nieistotne, co jest opozycją do tego, co jeszcze niedawno było domeną obrazu, gdzie był on dziełem wybranym, oddziaływał na rozwój świadomości, kształtował gust estetyczny całych pokoleń, a przede wszystkim zapraszał do niekończącego się dialogu.

NR: Warto zwrócić uwagę, że występuje ciekawe zjawisko, być może wynikające z osobistej potrzeby ludzi, nawiązania więzi z obrazem. Znalazło ono swoje ujęcie w obrazach intencjonalnych, wykonywanych na specjalne zamówienie, jak mandale, czy malowanie intuicyjne, tzw. *Vedic Art*. Teraz każdy może być artystą. Przestrzeń sztuki stała się nieskończenie pojemna.

Poruszyłeś wcześniej nurtującą mnie kwestię, a mianowicie jakości obrazu cyfrowego. Osiągnął on w obecnych czasach maksimum swoich możliwości. A jakie były jego początki?

AR: Druk cyfrowy u swoich podstaw był drukiem poligraficznym, rozumianym jako mechaniczna grafika, będąca wynikiem jedynie naciśnięcia guzika PRINT (drukuj). Można powiedzieć, że został rzucony cień na pierwsze próby wprowadzenia druku cyfrowego na salony grafiki warsztatowej. To samo tyczyło się początków serigrafii, która w latach 60. traktowana była jako jedna z technik poligraficznych. Pod koniec lat 70. na Międzynarodowym Triennale Grafiki po raz pierwszy w takiej skali zaakceptowano tę technikę, włączając do konkursu. W tym czasie znalazły się tam moje prace *Okna I* i *Okna II*, które zostały docenione jako nowy artystyczny warsztat w kształtowaniu obrazu graficznego. Każda nowa technika musi przejść przez fazę cienia. Z drukiem cyfrowym, w grafice artystycznej sprawa jednak ma się zupełnie inaczej. Mam wrażenie, że był moment, że przeszedł on przez fazę cienia, na co wskazują nagrody w prestiżowych konkursach graficznych. Stał jednak przed sytuacją, gdzie technologia została wykorzystana na potrzeby poligrafii, co niestety przyczyniło się do zatarcia kryteriów oceny. Na tym etapie, ogromnych przeobrażeń wywołanych nowymi technologiami, trudno jest jednoznacznie stwierdzić, w jakim stadium cienia obraz przebywa i czy w ogóle z niego wyjdzie.

NR: Co masz na myśli?

AR: Zastanawiające jest to, co dzieje się na międzynarodowych wystawach grafiki, gdzie nikt już nie cmoka z zachwyty nad jakością czerni, czy głębią koloru. Poszerza się zakres drukowalnych kolorów, co jest przełożeniem wręcz jeden do jednego obrazu widzianego na monitorze.

Nie zadajemy sobie pytania *jak?*, tylko *co?*, a i to nie jest często aż tak istotne. Jak wspomniałeś wcześniej, obraz coraz rzadziej emanuje czymś, czego nie jesteśmy w stanie nazwać. Staje się tylko marną kopią kopii. A współczesny odbiorca nie staje już zbyt często w zachwycie nad warsztatowym wyrażeniem idei, lecz coraz częściej zachłystuje się nową technologią. Zdominowała ona pole przedstawienia obrazowego niemalże całkowicie. Patrząc z zaciekawieniem na zjawisko rozprzerstrenienia się wizualności z jednej strony, a z drugiej z nutką żalu, że być może druk cyfrowy na zawsze pozostanie swoim własnym cieniem, multiplikując brak idei i treści, a jedynie mnożąc swoje walory... Czy mógłby zaistnieć inaczej? Z pewnością czas pokarze...

Słońce pomału chyli się ku zachodowi. Sprowokowani nachalną wizualnością, wdzierającą się w przestrzeń rozmowy nie żałują, że skierowali swoją uwagę w sam środek cyfrowego cienia. Ojciec z córką, dwa odrębne światy, pełne skrajności i odmiennych doświadczeń. Pochodzący z różnych wręcz epok. Tak podobni, a tak różni. Paradoksalnie, to właśnie ojciec oswoił sobie nową technologię, wydeptał nowe ścieżki w pejzażu grafiki i nakreślił nowe standardy. Można wręcz rzec, że boje jakie przyszło mu stoczyć z przeciwnikami druku cyfrowego zaowocowały znaczącym przeobrażeniem w myśleniu kilku pokoleń młodych polskich artystów. Nigdy sam by się do tego nie przyznał. Jego skromność, ambicja i pracowitość zmuszały go do nieustannego parcia do przodu i do łamania wszelkich przeszkód. Z wielką estymą traktował grafikę, więc zaprzęgnięcie przez niego nowego narzędzia do realizacji swoich wizji było czymś naturalnym. Stawianie na ciągły eksperyment i zmienność w poszukiwaniu rozwiązań ideowych i warsztatowych ujawniających specyfikę tego narzędzia widoczne są w realizacjach prac jego studentów. Dlatego to właśnie córce przypadł zaszczyt spisać jedną z leniwych rozmów tego letniego popołudnia.



ADAM ROMANIUK *Co widzisz? 1*, druk cyfrowy/digital print, 100x70 cm, 2019



ADAM ROMANIUK, *Co widzisz? 2*, druk cyfrowy/digital print, 100x70 cm, 2019



ADAM ROMANIUK *Debata V*, druk cyfrowy/digital print, 110x155 cm, 2018

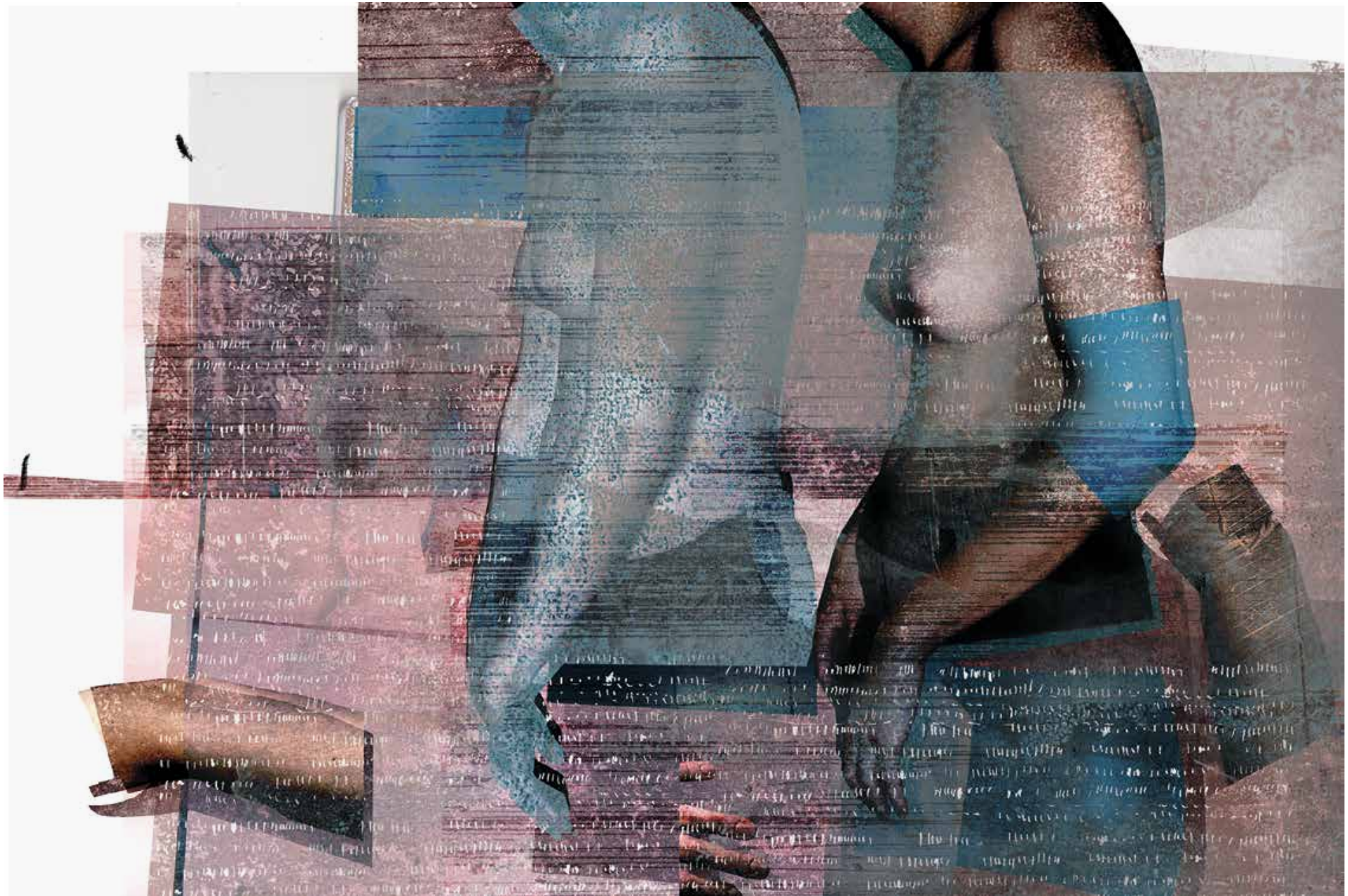


ADAM ROMANIUK *Garbatka*, druk cyfrowy/digital print, 110x150 cm, 2015

→ **ADAM ROMANIUK** *Molo XII*, druk cyfrowy na płótnie/digital print on canvas, 110x150 cm, 2018







NATALIA ROMANIUK *Krok naprzód 4*, druk pigmentowy/digital pigment print, 110x73 cm, 2018



A warm summer afternoon. The sun was already rolling over the apartment blocks and disappeared from the field of vision. The cityscape limits it within the space of the apartment. Only a huge billboard, covering the scaffolding, takes in the shadows cast on it. Paradoxically, it was this billboard that used to be a shadow of a digital image, or maybe it is still a part of it, moving so much into the public space.

Visualization has become an overproduction of an image that no longer expresses anything, does not explain anything, is not a mystery or does not carry any implications. It is a soulless message bereft of all its poetry, thrown into unutilized space, yet unoccupied by other media. It is packed away everywhere, not just in the shadows. It hunts down and individual in every free space of thought. Not only in urban space, but also in virtual space. It has grown to gigantic proportions, and brutally displays its obviousness.

This is its greatest defeat. The image has become obvious. It has become a space that does not represent any deeper ideas, thoughts, illusions, but is a reality in itself. It did not happen overnight. The beginnings of this transformation appeared with the first photographs, then the cinema, and finally with the computer screen. The screen has grown into millions of mobile devices, simultaneously enlarging and minimizing the scale of its performance. Turning an analogue image into a digital image was just another step in this transformation. Was this the moment when it entered the shadow phase? Did it only affect the field of graphics? Did the gray shadow spread to all its manifestations? What happened to the digital image and what could be its further fate? Is it worth entering into any dialog with it? Is there anything else you can expect from it?

With these issues in mind, it is impossible not to mention Jean Baudrillard, who has mercilessly announced the crisis of the image in *The Conspiracy of Art* by writing “we have moved from art as such to a sort of trans-aestheticization of banality”¹. His criticism was aimed at art, but also at the image, which changed its intention, potential and set a new

1 J. Baudrillard, *The Conspiracy of Art*, trans. A. Hodges, Semiotext(e) The MIT Press, 2005, p. 62.

direction for its own development. Baudrillard brings out his point of view on the image at the moment of the greatest admiration of the new media. Traditional paintings created the illusion of reality, which is evident in the history of the image, and the change of its relation to the presented reality. Jean Baudrillard distinguishes between several phases of the existence of the image: the image as a reflection of deep reality, the image as a distortion of the deep reality, then the image hiding the absence of deep reality, and finally getting to an image that is unrelated to any reality. The first three phases are in contact with delusion, while the fourth one separates the image and illusion to replace reality with an image. In the text *Simulacra and Simulation*, he would write: “*The transition from signs that dissimulate something to signs that dissimulate that there is nothing marks a decisive turning point. The first reflects a theology of truth and secrecy (...). The second inaugurates the era of simulacra and of simulation, in which there is no longer a God to recognize his own, no longer a Last Judgment to separate the false from the true, the real from its artificial resurrection, as everything is already dead and resurrected in advance. And he explains further: “this is how simulation appears in the phase that concerns us – a strategy of the real, of the neoreal and the hyperreal (...)*”². These strong words outline even more the situation of the image in the modern world, where it becomes superior to its presentation.

Alicja Głutkowska-Polniak aptly introduces the concept of Baudrillard: *Today there is no place for the power of delusion, we are observing the disappearance of illusion in favor of the obscenity of visibility, the inevitable transparency of all things. Everything wants to reveal, expose themselves, to be in the public eye; all artifacts want to mean something, they want to be seen, recorded. On the one hand, it shows the disappearance of illusion, mystery, hiding, insinuation – categories so important for art, on the other hand, it shows the power of signs, the power of images that today, according to Baudrillard, dictate to us the conditions under which somehow they govern us*³.

2 Idem, *Simulacra and Simulation*, The University of Michigan Press, 1994, pp.7–8.

3 A. Głutkowska-Polniak, *Ironiczna dyktatura obrazów w koncepcji Jeana Baudrillarda*, [in:] V. Sajkiewicz [ed.], *Obrazy i obrazowanie w dobie mediów cyfrowych*, Katowice 2010, p.109.

This short text becomes very significant for a casual conversation on a summer afternoon. Father and daughter met in the face of the shadow of a digital image. The billboard looking right at them just reminds them of this. They both are aware that the traditional understanding of the image and viscosity collapsed. The enormous transformations that are still occurring, put them in the position of the witness and the recipient at the same time. The moment in which these two distant worlds met is the moment of transformation of viscosity, so fast that it is impossible to predict its future fate. The value of the image has been reduced, its overproduction annoys, makes you tired, and on the other hand, it drives consumerism, creates excessive needs and desires. Their thoughts revolve around their position, slowly pouring into sentences. Their separateness on the one hand, and the connection on the other hand, gives rise to discussion, being the internal dialog of both artists, and perhaps a conversation with a mysterious digital shadow.

NATALIA ROMANIUK: Did Baudrillard mean the spread of viscosity to the extent that it became a reality in itself? Did the image dominate the individual's life in its every aspect? After all, illusion, mystery, and illusory nature used to be the basis for a pictorial representation. What has happened to it now? Did the digital image come out of its shadow or did it stepped into it even more?

ADAM ROMANIUK: I've been observing this phenomenon for many years. Once I was worried about the future of the image, now I'm looking for a vision of its further development, I'm curious to see which one will be implemented. The attitude of Jean Baudrillard indicates that he was ahead of his time. Already in their budding stage, he noticed the changes that took place in the image. It's impossible to disagree with him. I observed that the image in the era of digitization entered the phase of shadow. When I used this title for one of the exhibitions for the first time, I was referring to its condition at that time in the field of graphic arts. Over the years, it has been transformed, and its further fate is a mystery. Now, the image dictates the conditions, and humanity conforms to them. The above-mentioned "transparency of all things" doesn't even shock. It seems that people have forgotten how to interact with the image.

NR: This billboard frightens me. The image has ceased to express anything, it has become empty, it's only pure information or decoration. It's limited to the cost of printing, without even bearing artistic value. Even if it has it, the client is accustomed to paying for materials and not for the idea. What counts for him is the type of paper and the color of the frame, rather than the value within it. The image ceased to signify anything. Was this change introduced by photography, stripping reality from magic? Or digital image quality that reached its maximum potential? The image showed the imperceptible, bypassing any illusion of the depiction, profaning the mystery, it dragged the viscera to the surface. Is it worth searching for those guilty?

AR: The right question. Mass media take away the power that is the domain of image interaction. It has become so naturalistic, even drastic at times, going deep into the privacy of man. There is no longer a taboo – death, murder, disaster are filmed on a regular basis, which forces the artist to hide in the recesses of his talent, the quiet of the studio, and immerse himself into the space of his sensitivity. The artist focused on creating extremely personal content, hoping to find a recipient. Not competing with the media, nor with the ubiquitous naturalism prevailing in the image.

NR: Does the individual need it?

AR: Apparently. Just look, enlarging the digital image caused the extension of the detail, resulting in the disclosure of details that were previously invisible to the naked eye. However, HD quality has become the beginning of entering the picture and being part of it. The image transformed into Virtual Reality or Augmented Reality by exploring and expanding the limits of illusion. VR, being a powerful tool of creation, becomes a great challenge for artists. For centuries, the goal was to construct an illusion of space on a flat surface. Currently, each user has been given the technology to build a 3D image through play or through professional creative tools. Illusion has been reduced to virtual reality, but it isn't the same illusion that was present in a traditional pictorial representation. For the time being, due to the developing technology, it rarely refers to a metaphorical image, but strives for and satisfies itself with a hyper-realistic effect.

What's more, virtual reality as a tool, allows for deeper communication with the viewer. He acts as a recipient, as a creator, putting the act of creation into his hands. You can talk about the disappearance of the author, who leaves space for action, hiding behind the tool and his idea. Roland Barthes wrote about this in his essay *The Death of the Author*, indicating that the author's intention isn't recorded in any work. In art, this phenomenon was initiated by interactive art, where often the act of creation is superior to the author's intention. For the creator dissolves in his own creation.

On the one hand, we have a virtual reality that is constantly trying to achieve the perfection of reality illusion, on the other hand, we have an image of HD quality that enhances illusiveness. A phenomenon has arisen in which the author expanded the image with sublime details, whereas the image itself usually loses its quality, ending up in the user's hands, being compressed to the capabilities of the cellphone screen. The same applies to the digital image, where all pre-selections of graphic competitions are held on computer screens or by projection on the wall, which in no way reflects the specificity of the work. It works in both directions, it can work in its favor, or take away its artistic values. The image on the one hand is now of enormous size, on the other hand, it's displayed on a miniaturized screen, where you can't see the detail at all, not to mention the loss of quality.

NR: Isn't that terrible? The image arrested life or even reproduced it. Excellent quality, showing even the most embarrassing detail implements the model of Baudrillard's vision. Do you remember the beginnings of "reality TV", namely the *Big Brother*, where we imitate the lives of people locked in one space, without any filter, veil, exposed in their everyday physicality, which used to beat the popularity records? Now the Internet is dominated by the so-called "lives" – short online transmissions, ongoing recordings of events. No retouching. Without beautifying. The viewer simply demands naturalness. Photoshop-style retouched faces cease to be attractive to him. He screams for authenticity. He wants to look into other people's lives, see the mess on the shelves, the modest apartment, the old bedspread on the sofa. He wants to discover the space of creation of another human being.

The image thus became a real-time transmission. It gives the individual the illusion of presence, participation and community. On the one hand, there has been a scattering of the digital image into millions of screens of different sizes, and on the other hand, the screen has become a link between isolated (in front of their screens) individuals.

AR: We touch the subject of virtuality here. Physically, we're in front of the screen, but we're mentally staying on the other side. We're here and there simultaneously. It gives rise to some consequences for the life of the individual. Detachment from reality, staying in the space of your imagination and creating illusions. Physically, the body is immobilized, while the psyche participates in continuous acrobatics.

NR: Humanity concerns me. We give up sharing mutual experience of each other in a common space, in favor of the illusion of presence. We fall in love, experience vivid feelings in relation to the image on the screen, creating an ever-greater illusion that splashes like a soap bubble when in contact with the real. Spike Jonze's *Her*, the movie that creates the vision of the near future, when the man falls in love with the voice of his computer program, spoke about it perfectly. The need for closeness was so strong, and the isolation caused by technology so great that this absurdity occurred. On the other hand, thanks to the Internet we have access to knowledge, we're connected, we can participate on-line in important events for us, have contact with people from the other hemisphere. In this case, technology becomes a tool for co-creation, mutual creation, bringing together, connecting and not dividing. But, is it a sufficient illusion of closeness?

AR: Yes, today a man moves brilliantly in the virtual space of this world, and he begins to have a problem in functioning in the real world. It's like in Sławomir Mrożek's *The Emigrants*, in a well-known dialog, one of the protagonists functioning in a world that is foreign to him, says that he feels best at the railway station, because everyone is "at home" there.

NR: Where, then, does the digital image feel best?

AR: Where its place is. So everywhere. A few hundred years ago, a man who wanted to read the work of an eminent author had to go on a "journey of

life” to one of the few universities or cloisters at that time, where a unique manuscript or a handwritten copy resided. Now he doesn’t have to go anywhere. What will happen in the future? Maybe he won’t even have to open his eyes, because everything will be displayed on his retina...

NR: This vision is terrifying. What do you think the contact with the picture entails, since it has become an empty space of depicting?

AR: Unfortunately, I get the impression that it’s no longer important for the individual. The individual, transferring the burden of its activity to the virtual area, stays in sterile interiors then, surrounded by digital images, “ambitiously” complementing the interior design of these places. The recipient surrounds himself with an image of dubious quality. You change it when you change the curtains, and its life ends on the local rubbish dump, where the frame goes, too. The quality of this print can be even very high, but it doesn’t change the fact that their artistic value and message are absolutely irrelevant, which is an opposition to what was the domain of the picture until recently, where it was a chosen work, influenced the development of consciousness, shaped the aesthetic taste of entire generations, and above all, invited to an endless dialog.

NR: It’s worth noting that there is an interesting phenomenon, perhaps resulting from the personal need of people, to make a connection with the image. It found its outlet in intentional paintings, for special-order, such as mandalas or intuitive painting, the so-called Vedic Art. Now anyone can be an artist. The space of art has become infinitely capacious. **YOU’VE** touched on a question that was bothering me before, namely the quality of a digital image. It has achieved the maximum of its abilities these days. And what were its beginnings?

AR.: The digital printing at its bases was polygraph printing, understood as mechanical graphics, resulting only from pressing the PRINT button. It can be said that a shadow was cast on the first attempts to introduce digital printing into the salons of graphic art. The same was true for the beginnings of serigraphy, which in the 1960s was treated as one of the printing techniques. At the end of the 1970s, this technique was accepted

at the International Graphic Triennial for the first time, and included into the competition. At that time, my works *Windows I* and *Windows II* presented there, were appreciated as a new artistic technique in shaping the graphic image.

Each new technique must go through the shadow phase. In graphic arts, however, the matter with digital printing is completely different. I have the impression that there was a moment when it passed through the shadow phase, as shown by prizes in prestigious graphic competitions. However, it faced a situation where the technology was used for the needs of printing, which unfortunately contributed to the blurring of the evaluation criteria. At this stage of the massive transformations caused by new technologies, it is difficult to state clearly in which stage of the shadow the image resides and whether it will come out of it at all.

NR: What do you mean?

AR: One wonders what is happening at international graphic art exhibitions, where no one is puffing at the quality of black or the depth of color. The range of printable colors is widening, which is one to one transformation of the picture seen on the screen. We don’t ask ourselves *how* ?, just *what* ?, and this also often isn’t so important. As you mentioned before, the image emanates less and less often something that we can’t name. It only becomes a poor copy of the copy. And the contemporary viewer doesn’t too often stand in awe for technical expression of the idea, but more and more often he is dazzled by new technology. It dominated the field of the pictorial representation almost completely. I look with interest at the phenomenon of the spread of visuality on the one hand, and on the other hand with a note of regret that perhaps digital printing will always be its own shadow, multiplying the lack of ideas and content, and only propagating its values ... Could it occur otherwise? Certainly, time will show ...

The sun is slowly going down. Provoked by intrusive visuality that burst into the space of conversation, they do not regret that they turned their attention to the very center of the digital shadow. Father and daughter,

two separate worlds, full of extremes and different experiences. Coming from various epochs. So similar, and so different. Paradoxically, it was the father who familiarized himself with the new technology, trod new paths in the landscape of graphic arts and outlined new standards. It can even be said that the battles with the opponents of digital printing he had to fight, resulted in a significant transformation in the thinking of several generations of young Polish artists. He would never admit it himself. His modesty, ambition and diligence forced him to constantly push forward and break all obstacles. He treated graphic arts with great esteem, so harnessing a new tool to realize his vision was something natural. Betting on a continuous experiment and variability in the search for ideological and technical solutions that reveal the specificity of this tool can be seen in his students' works. That is why it was the daughter's honor to write down one of the lazy conversations of this summer afternoon.



ZBYNĚK JANÁČEK *PostPostMal 3bc, red*, 200×800 mm, 2016

MATEUSZ DĄBROWSKI

Spór realizmu z idealizmem

The Debate between Realism and Idealism

MATEUSZ DĄBROWSKI (ur.1980) grafik, doktor sztuki, studiował na Wydziale Grafiki warszawskiej Akademii Sztuk Pięknych, gdzie pracuje w pracowni grafiki artystycznej, Pracowni nr 6. Uczestniczy w Sympozjach Radziejowickich, uczestnik rezydencji artystycznej w Gutersloh w Niemczech (2008), wyróżniony na Międzynarodowym Biennale Grafiki na Tajwanie (2010), laureat Grand Prix Młodej Grafiki Polskiej Międzynarodowego Triennale Grafiki w Krakowie (2009). Tworzy obiekty i instalacje przestrzenne, zajmuje się też malarstwem, grafiką artystyczną i projektową. Koncentruje się wokół rzeczywistości niezauważanej, realności nielogicznej, bezprzedmiotowości. Dąbrowskiego interesuje teoria ciągłego ruchu, powodującego nieustanną zmianę, zdeterminowany ewolucjonizm. Swoje rzeźby wprowadza w ruch symultaniczny z minimalistyczną powtarzalnością, parafrazując pracę żywego organizmu.

MATEUSZ DĄBROWSKI (born in 1980) a graphic artist, doctor of the fine arts, he studied at the Faculty of Graphic Arts at the Academy of Fine Arts in Warsaw, where he works in the graphic arts studio, Studio No. 6. He participates in the Radziejowice Symposia. The participant of the artist-in-residence program in Gutersloh in Germany (2008), awarded at the International Biennial Print Exhibit in Taiwan (2010), Grand Prix of the Young Polish Print of the International Print Triennial in Krakow (2009). He creates three-dimensional objects and installations, he is also interested in painting, graphic art and graphic design. He focuses on imperceptible reality, illogical reality, and thinglessness. Dąbrowski is interested in the theory of continuous motion, causing a constant change, purposeful evolutionism. He makes his sculptures move simultaneously with minimalist repeatability, paraphrasing the work of a living organism.

W ostatnich czasach nastąpił nowy przypływ zainteresowania koncepcjami interdyscyplinarnymi i ich zastosowaniami. Niekwestionowany postęp technologiczny otwiera na nowo olbrzymi obszar do naukowych, intelektualnych i artystycznych działań. Proces kreacji niezależnie od czasów, w których się dokonywał był ściśle związany z umiejętnościami technicznymi, jak również z ze specyfiką świadomego wykorzystania technologii za pomocą intuicji i doświadczenia. Technologie cyfrowe, które przeżywają swój renesans, są początkiem jakiegoś nieodgadnionego futurystycznego świata, poza wartościami wizualnymi dotykają obszaru znacznie bardziej złożonego, pytając na nowo czym jest obraz, czym jest to, co widzimy. Dotykając aktualnego dylematu środowiska graficznego obraz cyfrowy stał się innym, nowym obszarem do badania, natury, wartości, struktury i sensu.

Moje przywiązanie do teraźniejszości jest nieproporcjonalne do ilości informacji, które do mnie codziennie docierają. Pomimo dużych ambicji, nie nadążam za zmianami, więc dokonuję wyboru i selekcji. Koncentruję się na pracy i nie przywiązuję się do doświadczenia, tylko do ciągle nowych poszukiwań. Programy graficzne wykorzystywane przeze mnie do tworzenia prac są środkiem, który traktuję podobnie jak techniki analogowe, pamiętając, że każde narzędzie ma swoją specyfikę i estetykę, jak również wymaga ode mnie czasu i zrozumienia celowości użytych środków. Każda kolejna praca, niezależnie od metody technologicznej, jest niezależna, wymaga nowego podejścia. Atutem pracy nad obrazami cyfrowymi jest możliwość wprowadzenia szybkich zmian, ale rządzi się swoimi regułami, tak jak podstawowa zasada, czy obraz ma finalnie zaistnieć na ekranie monitora, czy też zostać wydrukowanym na jakimś podłożu. Selekcjonuję napływające informacje tak, jak w swoim komputerze. Część katalogów wyrzucam do kosza, są to strzępy starych dokumentów, zdeaktualizowanych. Inne zapisuję, czasem z sentymentu, z pewnością już do nich nie dotrę ponownie. Jeszcze inne, zacznę przetwarzać, łączyć, miksować. Nowych informacji wciąż przybywa, więc kupuję kolejny dysk zewnętrzny z kosmiczną pojemnością. Kartki i notatki przelewają się z jednej kupki na drugą, potem zawsze coś można z nich ulepić.

Od czterech lat pracuję z formą przestrzenną nie rezygnując z malowania i wykonywania grafik. Odnajduję w pracy dużą przyjemność i usprawiedliwienie.

Proces pracy jest bardzo różny, często zaczyna się od koncepcji, która za mną chodzi, czasem jest on tylko intuicyjny. Początkiem nowego tematu mogą być efekty, bądź wnioski powstałe podczas pracy nad wcześniejszymi realizacjami, ale inspiracją jest wszystko, czego codziennie doświadczam. Swoje działania odbieram jako rodzaj dialogu rzeczywistości, świata, który rozpoznajemy, z naszym wyobrażeniem, światem ideowym. Konfrontacja tych światów powoduje, że finalna forma jest nieustannie odkrywana i trudno jednoznacznie sformułować to, co przedstawia, choć zazwyczaj jest efektem wielu myśli, których koncentracja następuje poprzez to konkretne dzieło. Nasuwające się pytania są według mnie najważniejsze, są inspirujące intelektualnie i twórczo, często nie wymagają odpowiedzi i klarownego znaczeniowego uporządkowania, takie procesy zachodzą podświadomie.

Czytamy świat zmysłami i pogłębiały rozumienie go przy pomocy narzędzi naukowych, technologicznych, wyrafinowanych metod badawczych. Zawsze interesował mnie problem percepcji, który przywoływał podstawowe pytania filozoficzne jak konfrontacja realizmu z idealizmem, czy bardziej współczesny spór kreacjonistów ze sceptykami i niekończąca się dyskusja o ewolucję i pochodzenie wszystkiego, o koncepcje wszechświata i człowieka.

Czy to nie szczęście, że nasze zmysły są tak ograniczone? Wszystko zależy od interpretacji ludzkiej percepcji. Berkeley był jednym z wielu, który podważał wiarygodność naszych zmysłów, zwracał uwagę, że w zasadzie widzimy to, co chcemy zobaczyć, ulegamy ciągłemu złudzeniu, zmysły zależne są od mózgu, który patrzy na świat przez pryzmat idei i naturalnie subiektywnie interpretuje rzeczywistość: *Doprawdy dziwnie rozpowszechnionym jest wśród ludzi mniemanie, że domy, góry, rzeki, słowem wszystkie przedmioty postrzegania zmysłowe go, mają istnienie z natury, czyli istnienie realne, niezależne od tego, czy są postrzegane przez umysł. (...) Czymże bowiem są wspomniane wyżej przedmioty, jeśli nie rzeczami, które postrzegamy za pomocą zmysłów? A cóż innego*

*postrzegamy, jeśli nie nasze własne idee i wrażenia zmysłowe? Czyż nie jest zatem oczywistą niedorzecznością, aby którekolwiek z nich albo jakakolwiek ich kombinacja mogły istnieć, nie będąc postrzeganymi?*¹

Chodzi mi o szukanie w procesie pewnego balansu pomiędzy informacją zawartą w dziele a jej brakiem. Interakcja z odbiorcą zachodzi nie tylko dzięki interpretacji, ale odbiorca nadaje sens współtworzenia efektu wizualnego, współuczestniczy w przestrzeni samego dzieła, staje się częścią zdarzenia i to nie jako obserwator, lecz staje się niejako częścią dzieła. Elementem, budowania komunikacji jest materiał i technika stanowiąca materialne usytuowanie dzieła w kontekście rzeczywistości. W tym także zawiera się concept, idea, kontekst przedmiotu jako materialna rzecz wykonana z konkretnych materiałów. Wykorzystuję często iluzoryczność bazującą na zastosowanych materiałach. Nierzadko ukrywając ich oczywiste cechy, staram się użyć ich tak, by wykraczały poza swoją fizyczność. Czyli jednocześnie ukrywanie cech materiału i unikanie jednoznaczności, poszukiwanie nowych kontekstów, odebranie dzieła od cech materialnych. Ujawnienie tego, czego nie wiemy, albo nie rozumiemy, aktywizacja wyobraźni i inteligencji.

Tu już nie chodzi o przedmiot i jego znaczenie antropologiczne w kontekście formy i materii. Nie ma to też nic wspólnego z percepcją i interpretacją. Interesuje mnie zajmowanie się tym, czego nie wiem, bądź czego nie rozumiem. Doskonale jest nie wiedzieć, jak to co zaistniało jest zrobione, albo nie wiedzieć czym do końca to jest, opierając się jedynie na własnym odczuciu.

WIDOKI

Impulsem do zrealizowania cyklu były zdjęcia z wystawy Jamesa Turrella opublikowane w lokalnej, niemieckiej gazecie w 2006 roku. Zdjęcia przedstawiały wnętrze oświetlone chłodnym i ciepłym światłem tworząc wyjątkowe środowisko, w którym widz mógł przebywać. Zainteresowała mnie autonomia miejsca, narzucająca swój nastrój, całkowicie odrealniając materialność wszystkiego, wzbogacając inne poczucie przestrzeni.

1 G. Berkeley, *Traktat o zasadach ludzkiego poznania*, Kraków 2004, s.26

Po kilku miesiącach, przypadkowo, natknąłem się na reklamówki wykonane w technice lenticularnej – soczewkowej, które były dość modne w latach 80. w formie gadżetów dla dzieci, jak również dewocjonaliów z lat 90. Kojarzyły mi się dość infantylnie, ale zobaczyłem w tej metodzie potencjał, by zastosować ją i wykorzystać w swoich działaniach.

Dodatkowo zachęciło mnie i też zaskoczyło, że wcześniej nie spotkałem się z wykorzystaniem tej techniki w dużej skali. Jedynie, w większym formacie, znalazłem kilka przykładów, związanych z reklamą, (ale nie w sztukach wizualnych). Wiem, że technologia lenticularna była eksploatowana przez fotografików, jak np. Grzegorza Rogalę, którzy głównie próbowali bardziej uprzestrzenniać swoje fotografie. Technika idealnie pasowała do mojej koncepcji, iluzyjności przestrzeni. Dodatkowo plastikowy, trochę tandetny charakter materiału, mógł paradoksalnie kontrastować z estetyczną formą.

Obrazowanie 3D pojawia się wszędzie wokół nas. Medyczne systemy obrazowania trójwymiarowego używane są rutynowo w chirurgii i diagnostyce. Stałe miejsce w rozrywce zajęły filmy trójwymiarowe. Agencja kosmiczna NASA transmitowała obrazy 3D z Marsa. Stereoskopowe kamery video pomagają w kierowaniu bezzałogowych, podwodnych pojazdów ratowniczych, eksploracyjnych i naprawczych. Zastosowanie folii lenticularnej pozwala na uzyskanie efektów trójwymiarowych, które można oglądać bez użycia okularów. W jednym obrazie, można zawrzeć od kilku do nawet kilkunastu różnych ujęć. Dzięki temu możemy uzyskać nie tylko wrażenie trójwymiarowości, ale również ruch.

Folia lenticularna (inaczej soczewkowa) zbudowana jest z szeregu podłużnych, owalnych soczewek ułożonych wzdłuż jednego z boków, jedna obok drugiej. Kształt soczewek powoduje, że patrząc na obraz pod różnymi kątami (w płaszczyźnie prostopadłej do linii soczewek) widzimy różne fragmenty obrazu. Specjalne oprogramowanie umożliwia takie przetasowanie poszczególnych fragmentów klatek układając je w jeden obraz tak, że po pokryciu go folią soczewkową patrząc pod różnymi kontami widzimy ich składowe.

Zdecydowałem się, by w grafikach zaistniały formy geometryczne, dlatego że formy abstrakcyjne są pozbawione konkretnych znaczeń,

są obdarzone własnym życiem. Kula jest najprostszą i najdoskonalszą bryłą, nie posiada początku ani końca. Wymiary grafik 100 x 200 cm zmuszają do oglądania prac z pewnej odległości, więc świetnie asymilują się z przestrzenią w której są eksponowane. Pracując nad obrazami, naturalnie musiałem zaplanować: kompozycję kul, paralaksę, czyli wzajemną interakcje obiektów, ruch w jakim będą przemieszczać się względem siebie i światło zmieniające się wewnątrz obrazu. Ważne dla mnie było to, że odpowiedni układ stworzonych pojedynczych kul wchodził w liczne wzajemne kombinacje z różną dynamiką.

Zgodnie z założeniem, wrażenie przestrzenności i głębi było fizycznie odczuwalne, kule animowały się wraz z przemieszczaniem się widza. Zaistnienie autonomicznej interakcji miało intensyfikować wpływ indywidualnie i przez to wzbudzać większą ciekawość u odbiorcy. Złudzenie optyczne w tej skali wywoływało wątpliwości na ile wygenerowana przestrzenność jest realna, a na ile iluzoryczna. Przeniesienie widzialnej sugestii obiektów w obszar wyobraźni, to uświadomienie sobie możliwych, czy domniemyanych konsekwencji rzeczywistości, przez co pogłębienie podważania istnienia tego, co wydaje nam się, że właśnie widzimy.

UKRYTE

Zwiedziłem opuszczone wnętrza „konesera”, czyli niedziałającą już rozlewnię wódek na warszawskiej Pradze. Korytarze, pokoje, biura, wszystko w bieli, wnętrza wyglądały tak, jakby pracownicy nagle opuścili miejsca pracy, zostawiając po sobie ślady... Wszystko w klimacie lat 80. Rozkład pokoiów jak labirynt, który się odkrywało odnajdując kolejne pomieszczenia. Zastanowiło mnie, co jest realne, a co stwarza pozory rzeczywistości. Jak w ideach platońskich, które są nam niedostępne, a jedynie dostrzegamy ich ślady. To co widzimy uwarunkowane jest percepcją, czyli ograniczoną informacją. Ta informacja w pierwszej chwili jest zniekształcona i powierzchowna, bo ograniczona też czasem poznania, ale paradoksalnie, dzięki tym ograniczeniom wywołuje reakcję skojarzeń, wymusza pracę naszej podświadomości i wyobraźni w zależności od indywidualnej wrażliwości. Idea cyklu opiera się na

tym, co jest widzialne a co ukryte. Wykorzystałem do realizacji grafik ponownie technologię lenticularną, dzięki której mogłem uzyskać iluzję przestrzeni i ruchu.

Mamy dostęp jedynie do szczątkowego obrazu przestrzennych wnętrz. Widzialne są fragmenty opuszczonych pomieszczeń, skrywane pod ażurową zasłoną, która animuje się w zależności od miejsca oglądania przez widza. Pod każdym kątem obserwowany obraz zmienia się dzięki innemu załamaniu światła. Zasłona została wygenerowana sztucznie w programie do modelowania 3D, by mieć nad nią odpowiednią kontrolę, by móc kreować swobodnie ruch tkanin.

Zdjęcia pomieszczeń celowo nadmiernie rozświetliłem albo zaciemniłem. Wszystkie decyzje podejmowałem tak, by zminimalizować ilość informacji.

PROJEKCJE

Inspiracją do zrealizowania tego cyklu, było rozczepienie światła na fale różnej długości. A ściślej mówiąc, zainteresował mnie brak określonych granic jednego koloru. W trakcie pracy nad grafikami, ustawiając odpowiednią intensywność barwy wyjściowej i dopełniającej, zaobserwowałem pulsację światła, które właśnie wynikało z tych niewielkich różnic temperaturowych, subtelny dysonans spowodował niejako efekt powidokowy. W kolejnych pracach rejestrowanie przechodzenia jednej intensywnej barwy w drugą spowodowało określenie kulminacji poszczególnych kolorów, tak by ich świecenie było równorzędne. Każda grafika została przykryta grubą warstwą pleksi (1cm), co wpłynęło na uzyskanie efektu soczewki, powiększającej obraz pod jej powierzchnią.

DEKONSTRUKCJA

Projekt został zrealizowany z pomocą firmy deweloperskiej, która zwróciła się z prośbą o współpracę, by wykonać grafikę na kamienicę przeznaczoną do całkowitego remontu. Wielkie druki na siatkach zabezpieczających zostały przez nas nazwane *artcoverami*. Przed przystąpieniem do pracy nad projektem czytałem dużo o historii miejsca gdzie praca miała zaistnieć. Chodziło tu o dzielnicę warszawskiej Pragi.

Historia tego miejsca stała się bezpośrednią inspiracją. Kamienica na ul. Targowej 21 powstała na początku XX w. Została zbudowana przy prężnie rozwijającej się, głównej praskiej ulicy, która miała charakter handlowy. Przetrwała obie wojny światowe, zawalenie stropu, liczne zalania, w roku 2000 została spalona. Pierwsze moje skojarzenie krążyło wokół zużytego przedmiotu. Wiedziałem, że materia nie może być przypadkowa, musi nieść za sobą przekaz znaczeniowy. Grafika miała stać się elementem publicznej przestrzeni, dostępna dla wszystkich, dla okolicy i otoczenia sąsiednich budynków, zależało mi także, by przekaz w pierwszej kolejności był odbierany na poziomie estetycznym i emocjonalnym.

Wykonałem imitację pogniętego, zużytego metalu zgniecionego w kostkę, imitację sprasowanej blachy, przygotowanej do wtórnego zastosowania. Wykorzystałem cechy ekspresyjnego rysunku materii, by obraz widoczny był ze znacznej odległości. Grafika dekonstruowała kształt prostej bryły kamienicy – prostopadłościanu przez swoje dynamiczne podziały, kierunki linii gięcia i światło. Koncepcja sprasowanej recyklingowej blachy odnosiła się do sensu zrewitalizowania zniszczonego budynku.

LUSTRA

Lustro zmusza oglądającego do przyjrzenia się sobie i otoczeniu. Kiedy obraz odbity jest zaburzony i zniekształcony prowokuje do głębszej analizy. Mam na myśli chociażby refleksy światła, zniekształcone obrazy pojawiające się np. w oknach budynków, biurach. Zauważyłem, że siłą takiego obrazu jest to, że mamy nad nim ograniczoną kontrolę, że ma on nad oglądającym zdecydowaną przewagę, jest autonomiczny, możemy go jedynie zaakceptować. Pracując wcześniej nad innym cyklem graficznym, uzyskałem efekt odbitego, rozproszonego światła po nadrukowaniu transparentnych płaszczyzn szarości na lustrzaną powierzchnię. Wykorzystałem to wrażenie na formach wygiętych, by odbicie podążało wraz z ruchem oglądającego. W zależności od zadruku otrzymałem różną intensywność odbicia lub pochłonięcia światła.

W innych pracach nadrukowałem delikatną plamę czerwieni, o mniejszej średnicy niż kształt obiektu. Czerwień możemy dostrzec tylko w stosownym świetle ekspozycyjnym, bądź pod odpowiednim kątem patrzenia. Dzięki zrealizowaniu niedużych, wstępnych prac – modeli i dodatkowo różnych prób z materiałami byłem w stanie ocenić jak poszczególne środki wyrazu mogą wpływać na różny charakter docelowych obiektów. Dodatkowo, wykonanie niewielkich prototypów uświadomiło mi, że jest potencjał rozwinięcia kilku równoległych wątków, których nie byłem w stanie wcześniej przewidzieć. Cykl *Luster* podzieliłem na trzy typy:

- syntetyczne, wykonane z jednolitych zadruków szarości na całej powierzchni lustra, z różną intensywnością i strukturą szarości,
- o efekcie zbliżonym do hologramowego, o rysunku nieregularnym z różnymi odcieniami szarości; taki rysunek w zależności od wielkości pojawiających się elementów graficznych mieszał się ze zniekształconym, odbitym obrazem otoczenia, co powodowało dezorientację optyczną,
- prace o charakterze organicznym, gdzie rysunek nadrukowanyruch kształtów przypominający organizm.

W trakcie pracy, nazwałem obiekty pojęciem *obektu niezależnego*, który nie definiuje jego znaczenia w sposób dosłowny, a pozwala mu zaistnieć swobodnie i niezależnie w jakim otoczeniu przestrzeni się znajduje.

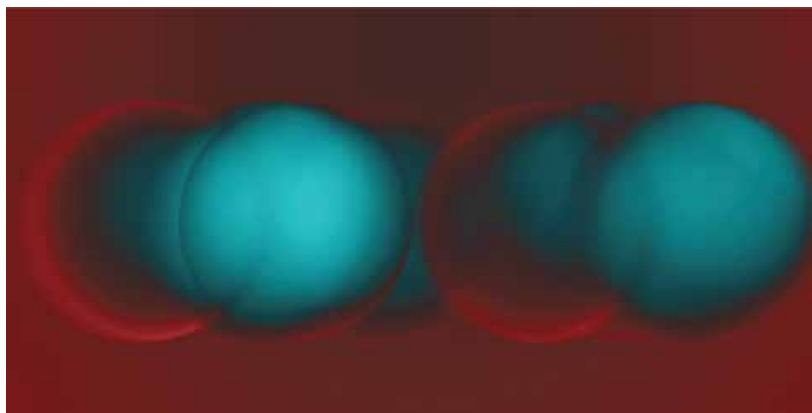
V

Dzięki doświadczeniom zdobytym w trakcie pracy nad lustrami, zdecydowałem się zrealizować niewielką serię kameralnych obiektów konstruowanych na bazie symetrii dotyczących przestrzeni wyizolowanej – przestrzeni osobistej. Tak by widz zmuszony był, by zajrzeć w „korytarz” pomiędzy przeciwległe sobie lustrzane ściany. Zastosowałem powszechną metodę lustrzaną, która polega na powielaniu własnego odbicia ustawiając płaszczyzny lustra naprzeciwko siebie. Obraz odbity został wzbogacony rytmem linii, bądź płaszczyznami o kształcie geometrycznym. Płaszczyzny te zadrukowałem transparentną warstwą

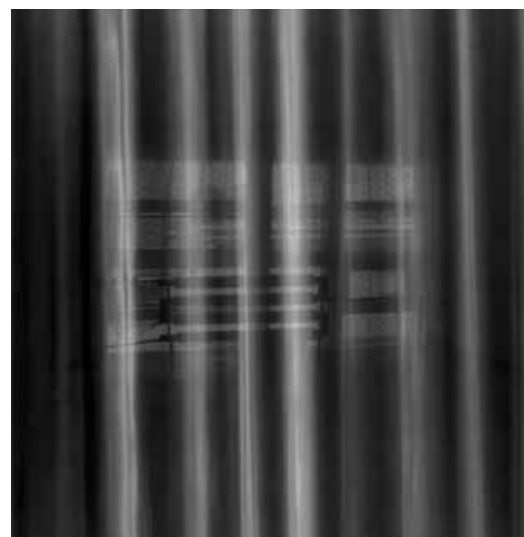
szarości lub czerni, co ograniczyło efekt odbicia i wprowadzało dodatkowy element kompozycyjny, który organizował całą przestrzeń grafiki. Kształt obiektów miał przypominać formę klina, wpuszczonego w ścianę. Z zewnątrz białego, zintegrowanego z otoczeniem, a od wewnątrz złożonego z odbić przestrzeni i rytmów wynikających z nadruku. Charakter nadrukowanej grafiki pozostał surowy, pozbawiony ekspresji gestu.

BLACK

Podczas pracy nad matrycami graficznymi, w momentach ich przetwarzania, poddawania ich obróbce mechanicznej, trawienia w kwasie azotowym, sformułowała się idea zapisu czasu zarejestrowana przez ten proces. Każda materia nosi swój indywidualny czas, historię, proces jej przemian. Zdecydowałem dokonać transformacji blachy z płaszczyzny w formę przestrzenną – obiekt, jak kawałek papieru w Origami. Chciałem, by ostrokatne podziały podkreślały napięcie zaistniałe przez załamanie płaszczyzn. Obiekty miały być emocjonalne, skupione i pozamykane tak, by światło nie docierało do szczelin wynikających z zagięć i ukrytej przestrzeni wewnętrznej obiektu. Blachy zostały obustronnie trawione w kwasie azotowym, by uzyskać reliefowe rytmy, następnie zmieniłem ich kolor Patynolem do ciemnego, metalicznego odcienia. Ostatecznie zagiąłem fragmenty blachy pod różnym kątem w kształty ostrokatnych trójkątów. Zagięcie usztywniało obiekt przez naprężenia materiału.



WIDOKI/VIEWS, druk cyfrowy, folia lentikularna/digital printing, lenticular sheet, 100×200 cm, 2009



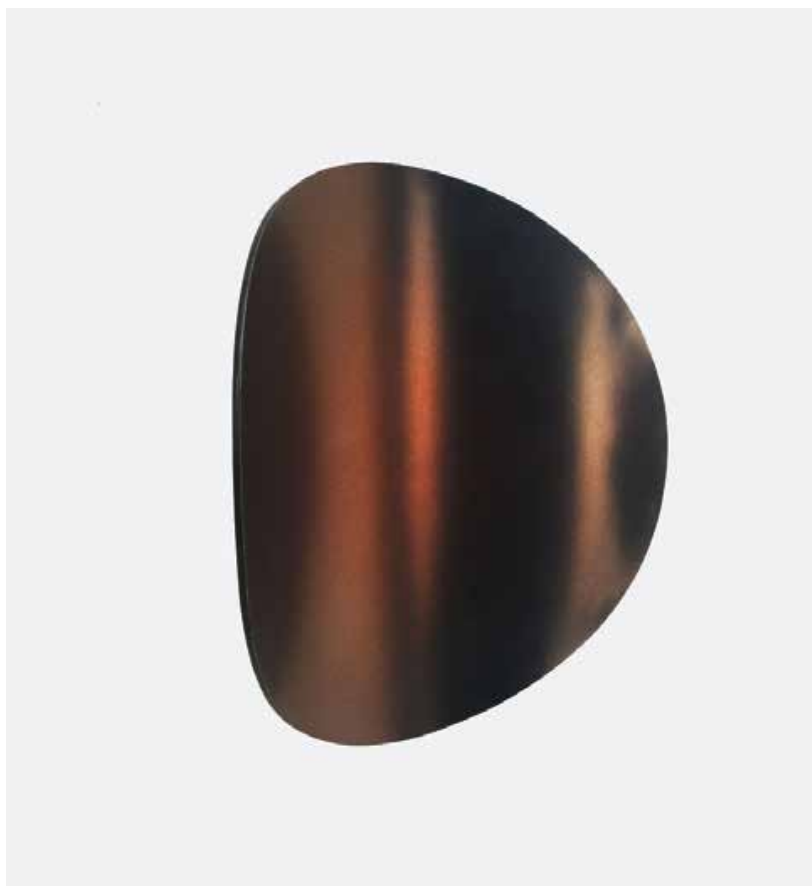
UKRYTE/HIDDEN, druk cyfrowy, folia lentikularna/digital printing, lenticular sheet, 200×200 cm, 2010–2011



PROJEKCJE/PROJECTIONS, druk cyfrowy na papierze, pleksi/digital printing on paper, Plexiglas, 45×150 cm, 2010



DEKONSTRUKCJA/DECONSTRUCTION, druk na siatce budowlanej/printing on building mesh, 1400×2552 cm, 1400×1298 cm, 2013



LUSTRA/MIRRORS, mdf, stal nierdzewna, pleksi, druk UV/MDF, stainless steel, Plexiglas, UV printing,
100×85×15 cm, 2013–2015



V/V, pcv, stal nierdzewna, druk UV/PCV, stainless steel, UV printing, 25×32×50 cm, 2015



BLACK/BLACK, blacha cynkowa/zinc sheet, wysokość/height 120 cm, 2015

Recently, there has been a new influx of interest in interdisciplinary concepts and their applications. Unquestionable technological progress opens up an enormous area for scientific, intellectual and artistic activities. The creation process, regardless of the times in which it was performed, was closely related to technical skills, as well as to the specificity of the conscious use of technology through intuition and experience. Digital technologies, which are experiencing their renaissance, are the beginning of some futuristic world and, apart from visual values, they are touching a much more complex area, asking again what the picture is, what is that which we see. By touching the current dilemma of the graphic world, the digital image has become another new area for research, nature, value, structure and meaning.

My attachment to the present is disproportionate to the amount of information that reaches me every day. Despite the big ambitions, I cannot keep up with the changes, so I choose and select. I focus on work and I don't attach myself to experience, only to constantly new quests. Graphic programs, which I use to create my works, are a means that I treat similarly to analogue techniques, remembering that each tool has its own specificity and aesthetics, and that my time and understanding the purposefulness of the used means are required. Each subsequent work, regardless of the technological method, is independent, needs a new approach. The advantage of working on digital images is the possibility of introducing quick changes, but it has its own rules, just like the basic principle whether the image should finally appear on the screen, or be printed on some kind of surface. I select incoming information just like I do it in my computer. Some of the catalogs I throw into the recycle bin, these are bits of old documents, outdated. I save others, sometimes out of sentiment, I will certainly not get to them again. And I will start to process, combine, and mix others. New information is still coming, so I'm buying another external drive, with a cosmic capacity. Sheets of paper and notes are transferred from one pile to another, then you can always make something from them.

For four years I have been working with a three-dimensional form without giving up painting and graphics. I find great pleasure and justification in my work.

The work process is quite varied, it often starts with a concept that is following me, sometimes it is just intuitive. The beginning of a new theme can be effects or conclusions that occurred while working on previous realizations, but everything I experience every day is the inspiration. I perceive my actions as a kind of dialog of reality, a world that we recognize, with our imagination, the world of ideas. The confrontation of these worlds causes that the final form is being constantly discovered, and it is difficult to clearly formulate what it depicts, although it is usually the result of many thoughts whose intensification takes place through this particular work. In my opinion, the most important are the questions that come to me, they are intellectually and creatively inspiring, they often do not require an answer and a clear semantic ordering, such processes occur subconsciously.

We read the world with our senses, and we deepen our understanding of it using scientific and technological tools, sophisticated research methods. I've always been interested in the problem of perception, which accumulated the basic philosophical questions like the confrontation of realism with idealism, or a more contemporary dispute between creationists and skeptics, and an endless discussion about the evolution and origin of everything, about the concepts of the universe and man.

Aren't we lucky that our senses are so limited? It all depends on the interpretation of human perception. Berkeley was one of many that undermined the credibility of our senses, he pointed out that we basically see what we want to see, we are under constant illusion, the senses depend on the brain that looks at the world through the prism of the idea, and naturally interprets the reality subjectively: *It is indeed an Opinion strangely prevailing amongst Men, that Houses, Mountains, Rivers, and in a word all sensible Objects have an Existence Natural or Real, distinct from their being perceived by the Understanding. (...) For what are the forementioned Objects but the things we perceive by Sense, and what do we perceive besides our own Ideas or Sensations; and is it not plainly repugnant that any one of these or any Combination of them should exist unperceived?*¹

1 G. Berkeley, *A Treatise Concerning Principles of Human Knowledge*, ed. David R. Wilkins, Dublin 2002, p. 13.

What I mean is to look for a certain balance between the information contained in the work and its lack. Interaction with the viewer takes place not only due to interpretation, but the recipient gives meaning to co-creating the visual effect, participates in the space of the work itself, becomes part of the event not just as an observer, he almost participates in the work. The material and technique comprising the material position of the work in the context of reality constitute an element of establishing communication. This also includes the concept, idea, context of the object as a physical thing made of specific materials. I often use illusoriness based on the used materials. I try to use them so that they go beyond their physicality, frequently hiding their obvious qualities.

That is, simultaneous concealing of material features and avoidance of unambiguity, search for new contexts, separating a work from material features. To reveal what we do not know, or do not understand, the activation of imagination and intelligence.

This is not about the object and its anthropological meaning in the context of form and matter. Also, it has nothing to do with perception and interpretation. I am interested in addressing what I don't know or don't understand. It is great not to know how the thing which materialized is made, or not to know what it is exactly, based solely on your own feelings.

VIEWS

Photographs from the exhibition of James Turrell, published in a local German newspaper in 2006, were the impulse for the cycle. The photographs showed the interior illuminated by cool and warm light creating a unique environment in which the viewer could stay. I got interested in the autonomy of the place, imposing its mood, making the materiality of everything completely unreal, enriching the other sense of space. After a few months, by accident, I came across commercials made in lenticular technique, which were quite fashionable in the 1980s in the form of gadgets for children, as well as devotional articles from the 1990s. I considered them to be quite infantile but I saw in this method the potential to apply it and use it in my activities.

In addition, I was encouraged and also surprised that before I did not come across the use of this technique on a large scale. Only, in a larger format, I found some examples related to advertising (but not in visual arts). I know that lenticular technology was employed by photographers, such as Grzegorz Rogala, who mainly tried to spatialize their photographs. The technique suited perfectly my concept of the illusiveness of space. In addition, the plastic, slightly tacky nature of the material, could paradoxically contrast with the aesthetic form.

3D imaging appears everywhere around us. Medical three-dimensional imaging systems are routinely used in surgery and diagnostics. Three-dimensional films took a permanent place in entertainment. The NASA transmitted 3D images from Mars.

Stereoscopic video cameras help in directing unmanned, submarine rescue, exploration and repair vehicles. The use of lenticular film allows you to obtain three-dimensional effects that can be viewed without the use of glasses. Within one picture, you can include from a few to even a dozen different shots. Thanks to this, we can get not only three-dimensional impression, but also movement.

The lenticular sheets are made of a series of elongated, oval lenses arranged along one of the sides, one next to the other. The shape of the lens causes that when we look at the image at different angles (in a plane perpendicular to the line of lenses), we can see different parts of the image. Special software enables such shuffling of individual fragments of frames, arranging them into one picture, so that after covering it with a lenticular sheet, while looking at different angles, we can see their components.

I decided that geometrical forms would appear in the graphics, because abstract forms are devoid of specific meanings, they are endowed with their own lives. The sphere is the simplest and most perfect shape, it has no beginning or end. The dimensions of graphics, i.e. 100 x 200 cm, force you to view works from a distance, so they assimilate perfectly with the space in which they are exhibited. When working on the paintings, naturally I had to plan: the composition of the spheres, parallax, that is mutual interactions of objects, the movement in which they will

migrate relative to each other, and the light changing inside the image. It was important for me that the proper arrangement of the individual spheres formed numerous mutual combinations with different dynamics.

According to the hypothesis, the impression of spatiality and depth was physically felt, the spheres were animated as the viewer moved. The existence of autonomous interaction was to intensify the influence individually, and thus arouse greater curiosity in the viewer. The optical illusion in such a scale caused doubts as to what extent the generated spatiality is real or illusory. Transferring the visible suggestion of objects into the area of the imagination is the realization of the possible or implied consequences of reality, thus deepening the undermining of the existence of what we think we can see.

HIDDEN

I visited the abandoned interiors of the “Koneser”, i.e. former Warsaw Vodka Factory in Praga, the borough of Warsaw. Corridors, rooms, offices, everything in white, the interior looked as if the employees abruptly left the workplace, leaving their traces ... Everything in the climate of the 1980s. The layout of the rooms like a maze, which you discovered finding new rooms. I wondered what is real and what creates the appearance of reality. As in the Platonic ideals that are inaccessible to us, and only we can see their traces. What we see is conditioned by perception, or limited information. At first moment, this information is distorted and superficial, because it is also limited by the time of cognition, but paradoxically, thanks to these limitations it evokes associations, it forces our subconsciousness and imagination to work depending on individual sensitivity. The idea of the cycle is based on what is visible and what is hidden. To create the graphics, I used the lenticular technology again, thanks to which I could get the illusion of space and movement.

We have access only to a limited image of spatial interiors. Fragments of abandoned rooms are visible, hidden under the transparent curtain, which is animated depending on the place from which it is watched by a viewer. From every angle, the observed image changes due to a different refraction of light. The curtain was generated artificially in the 3D

modeling program, to have adequate control over it, to be able to create freely the movement of fabrics.

Deliberately, I brightened or darkened excessively the photographs of rooms. I made all decisions so as to minimize the amount of information.

PROJECTIONS

Splitting the light to waves of various lengths was the inspiration for this cycle. More precisely, I was interested in the lack of defined boundaries of one color. While working on the graphics, setting the appropriate intensity of the output and complementary color, I observed the pulsation of light, which just resulted from these small temperature differences, subtle dissonance caused an after-image effect. In subsequent works, recording the transition of one intense color into another led to the culmination of individual colors, so that their lighting was equivalent. Each graphic was covered with a thick layer of Plexiglas (1cm), which resulted in obtaining the lens effect, which enlarged the image under its surface.

DECONSTRUCTION

The project was realized with the help of a real estate developer, the company which asked for cooperation to create a graphic for a tenement house intended for complete renovation. Large prints on security nets were called by us “artcovers”. Before starting to work on the project, I read a lot about the history of the place where the work was to be located. It was about the district of Praga, the borough in Warsaw. The history of this place became a direct inspiration. The tenement house at 21 Targowa Street was constructed at the beginning of the 20th century. It was built along the dynamically developing main street of Praga, which was commercial in nature. It survived both world wars, collapse of the ceiling, numerous floods, it was burned in 2000. My first association circulated around a used-up object. I knew that material could not be accidental, it had to carry meaningful message behind it. The graphics were to become an element of public space, accessible to everyone, to the neighborhood and the surroundings of adjacent buildings, I also wanted the message to be perceived firstly on the aesthetic and emotional level.

I made imitation of dented used-up metal compressed into cubes, imitation of pressed sheet metal, prepared for secondary use. I used the features of the expressive outline of matter to make the image visible from a considerable distance. The graphics deconstructed the shape of a simple block of a tenement house, a cuboid, through its dynamic divisions, the directions of lines of denting and the light. The concept of compressed recycled sheet metal referred to the sense of revitalization of a destroyed building.

MIRRORS

The mirror forces the viewer to look at himself/herself and the surroundings. When the reflected image is distorted and deformed, it provokes a deeper analysis. I mean reflections of light, distorted images appearing, for example, in the windows of buildings, office blocks. I noticed that the power of such a picture is the fact that we have limited control over it, that it has a definite advantage over the viewer, it is autonomous, we can only accept it. Working previously on another graphic cycle, I got the effect of reflected, scattered light after printing transparent gray areas on the mirror surface. I used this impression on bent forms so that the reflection would follow the viewer's movement. Depending on the print, I received a different intensity of reflection or absorption of light.

In other works, I printed a delicate stain of red, of smaller diameter than the shape of the object. We can see red only in the appropriate exposure light, or at the appropriate angle of looking. Thanks to realization of small, preliminary works (models) and additionally, various trials with materials, I was able to assess how individual means of expression could influence a different nature of the target objects. In addition, creating small prototypes made me realize that there was the potential to develop several parallel threads that I was not able to predict before. I divided the *Mirror* series into three types:

- synthetic, made of uniform gray printing on the entire surface of the mirror, with different intensity and structure of gray,
- with an effect similar to hologram, with irregular outline with different shades of gray; such a drawing, depending on the size of appearing

graphic elements, mixed with the distorted, reflected image of the surroundings, which caused optical disorientation,

- organic works, where the printed image imitates the shapes resembling internal movement of the organism.

In the course of my work, I called those objects using the concept of an *independent object*, which does not define its meaning in a literal way, but allows it to exist freely and independently in whatever space it is located.

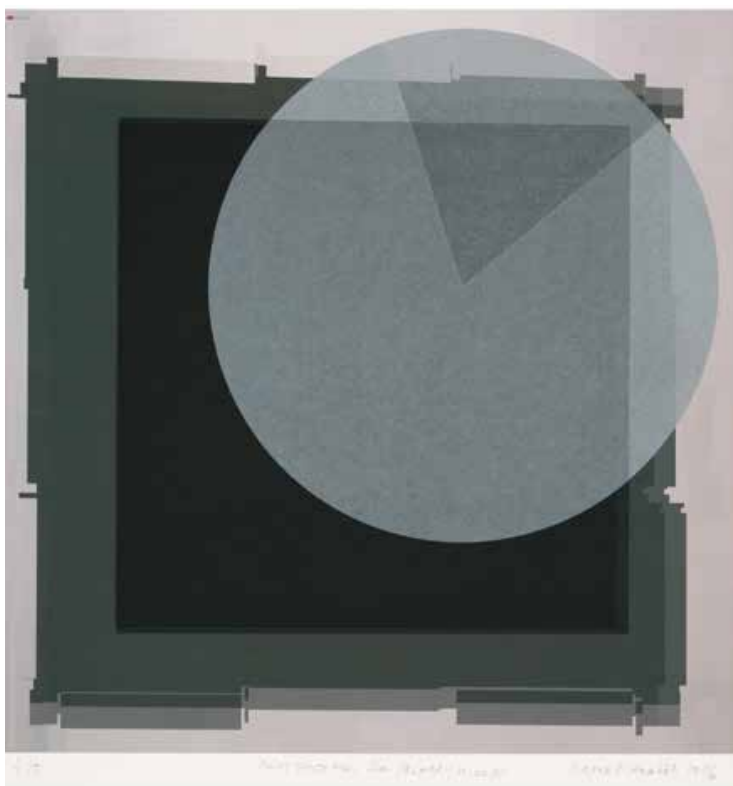
V

Thanks to the experience gained during the work on the mirrors, I decided to realize a little series of small objects constructed on the basis of symmetry regarding the isolated space, or personal space. So that the viewer would be forced to look into the “corridor” between opposite mirror walls. I used the common mirroring method, which consists in duplicating my own reflection by setting the mirror surfaces facing each other. The reflected image was enriched with rhythms of lines or planes with geometric shapes. These planes were printed with a transparent layer of gray or black, which limited the effect of reflection, and introduced an additional compositional element that organized the entire space of the graphic work. The shape of the objects was to resemble the form of a wedge inserted into the wall. It was white from the outside, integrated with the environment, and composed of reflections of space and rhythms resulting from the print, from the inside. The character of the printed graphics remained austere, without the expression of gesture.

BLACK

When working on graphic matrices, at the time of their processing, subjecting them to mechanical treatment, etching in nitric acid, the idea of recording the time evidenced by this process was formulated. Each matter has its own individual time, history, the process of its transformation. I decided to transform the sheet metal from the plane into a three-dimensional form – an object, like a piece of paper in *Origami*. I wanted the sharp-edged divisions to emphasize the tension that arose due to

bending of planes. The objects were to be emotional, condensed and closed so that the light would not reach the crevices resulting from bends and the hidden interior space of the object. The metal plates were etched on both sides in nitric acid to obtain relief rhythms, then I changed their color to a dark, metallic shade using *Patynol*. Finally, I bent the fragments of sheet metal at different angles to obtain the shapes of acute triangles. The bending rigidified the object by stressing the material.



ZBYNĚK JANÁČEK *PostPostMal 2a Black/Silver*, 220×820 mm, 2016

PAWEŁ FRĄCKIEWICZ

Litografia w granicach wyobraźni cyfrowej
Lithography within the Limits of the Digital
Imagination

PAWEŁ FRĄCKIEWICZ (ur. 1958), grafik, profesor sztuk plastycznych, zajmuje się rysunkiem, litografią i malarstwem. Studia na PWSSP we Wrocławiu (1982). Profesor zwyczajny na Wydziale Grafiki ASP w macierzystej uczelni, gdzie prowadzi pracownię litografii. Swoje prace prezentował na 25 wystawach indywidualnych w kraju i za granicą. Brał udział w ponad 150 wystawach zbiorowych w Polsce, Europie, Ameryce Płn. i Pd. W latach 1999–2009 organizator Międzynarodowego Konkursu Rysunku we Wrocławiu. Jest laureatem nagród i wyróżnień, w tym m.in.: Nagrody Prezydenta Miasta Pilzna w V Biennale Rysunku (2005), Stypendium Departamentu Stanu USA w Tamarind Institute w Albuquerque (1990), Stypendium Twórczego Ministra Kultury i Sztuki w Bratysławie (1989).

PAWEŁ FRĄCKIEWICZ (born in 1958) a graphic designer, professor of the fine arts, interested in drawing, lithography and painting. He studied at the College of Fine Arts in Wrocław (1982). Full professor at the Faculty of Graphic Arts of the Academy of Fine Arts at his home university, where he is a head of a lithography studio. He presented his works at 25 individual exhibitions at home and abroad. He took part in over 150 group exhibitions in Poland, Europe, North America and South America. In the years 1999–2009, he was the organizer of the International Drawing Competition Wrocław. He was awarded prizes and distinctions, including: the President's Award of the City of Pilsen in the 5th Biennial of Drawing Pilsen (2005), the US State Department Scholarship at the Tamarind Institute in Albuquerque (1990), the Art Scholarship of the Minister of Culture and Art in Bratislava (1989).

Happening, a później performance, paradoksalnie już ponad pół wieku temu, wskazał na wszechogarniającą teatralizację rzeczywistości społecznej, w której wszystko może stać się teatrem i każdy może stać się aktorem. Każdy może otrzymać dowolną nominację lub sam ją sobie przyznać. Kultura ponowoczesna jest funkcją widowiska (spektaklu). Środki masowego przekazu potrafią wszystko zamienić w widowisko; kampanie wyborcze, obrady parlamentu, zawody sportowe, uliczne demonstracje, strajki, akcje charytatywne, wojny i klęski naturalne, małe dramaty i wielkie tragedie, a także sztukę. Telewizja dramatyzuje rzeczywistość, wpisując realne wydarzenia w dramaturgiczne struktury, a jednocześnie wysyła widzowi podwójny przekaz: to jest rzeczywistość – rzeczywistość jest teatrem. Dawne rozróżnienia na widowiska artystyczne i nieartystyczne tracą sens – w telewizji wszystko staje się artystyczne, ponieważ podlega artystycznemu opracowaniu. Można przyjąć, że teatralizacja a obecnie przede wszystkim mediatyzacja sztuki, wymaga publiczności, tak jak teatr, który bez niej nie istnieje. Teatralizacja, mediatyzacja, intermedialność bywa w mniejszej lub większej złożoności połączeniem różnych rodzajów kreacji w jednym dziele, a więc zatarciem granic między poszczególnymi sztukami i pospolitymi aktywnościami, co koliduje z modernistycznym postulatem poszukiwania ich specyficznej natury. Postmodernizm nie wymaga ani ujednolicenia dzieła, ani odnalezienia jego istoty. Patchworkowy, intermedialny charakter artefaktu sprawia, że jakość, czy jego wartość artystyczna traci sens, ponieważ wiąże się ona zawsze z konkretnym medium, konkretnym środkiem artystycznym. Tymczasem specyfika konglomeratu zawiera się w tym, co znajduje się pomiędzy różnymi środkami artystycznymi, różnymi mediami użytymi do jego stworzenia. Dlatego głównym kryterium oceny jakości takiego dokonania nie mogą być wartości artystyczne, lecz to, czy jest ono zdolne do wywoływania zainteresowania i pochwycenia uwagi widzów. Jakość i wartość artystyczną wyparła kategoria zainteresowania, bycia interesującym, co oznacza, że od dzieła sztuki wymaga się przede wszystkim tego, by budziło zainteresowanie.

Zdaniem Grzegorza Dziamskiego referencyjny tekst Michaela Frieda w podejmowanej tutaj kwestii¹ był reakcją na widoczny w latach 60. proces teatralizacji sztuk plastycznych, zagrażający modernistycznym standardom artystycznym. Fried obarczał w nim odpowiedzialnością za ten proces w sztuce amerykańskiej dwóch artystów: Johna Cage'a i Roberta Rauschenberga. Dla Cage'a teatr był wszędzie tam, gdzie coś się działo, gdzie było coś do oglądania i słuchania, natomiast Rauschenberg widział w teatralizacji malarstwa i grafiki sposób na bliższe powiązanie sztuki z życiem. Obu udało się skutecznie zacierać granice między różnymi polami sztuki. Dążyli oni do jakiejś wsobnej ostatecznej ich syntezy. Ich dokonania zapowiadały dominację nowej, postmodernistycznej wrażliwości, co z kolei dramatycznie zachwiało sensem posługiwania się jakimikolwiek miarodajnymi kryteriami odwołującymi się do wartości artystycznych i jakości dzieła. Zjawiskiem charakterystycznym w niemalże całym XX i na początku XXI wieku okazał się wielki wyścig premiujący ze szczególnym naciskiem każde „nowatorstwo”, dzięki czemu, zgodnie z oczekiwaniami protagonistów takiego stanu rzeczy, sztuka poszerza swoje granice, a nawet je przekracza, zawłaszczając nowe obszary, do tej pory dla niej niedostępne. Sztuka, tym samym grafika naszego czasu, jest grą o palmę pierwszeństwa, o zwycięstwo w niekończącej się gonitwie, której metę ktoś stale przesuwając do przodu i we wszystkich innych możliwych kierunkach.

Pomimo kruchości kamieni litograficznych, litografia pozostaje imponująco trwała, pryncypialnie niezmienna. Nie można jej przeterminować. Z odwagą daje odpór terrorowi nowości, pozostając jednocześnie stałym pasażerem w pędzącym pociągu sztuki. Moim zdaniem litografia skutecznie broni się przed podziałem na nowe – pełne nadziei i tradycyjne – strupieszale. Posiada zdolność samoistnego wydobywania się z czasu, gdzie *teraz* i *niegdyś* traci znaczenie. Jednak trzeba to sobie jasno powiedzieć: litografia, podobnie jak inne podstawowe techniki

1 M. Fried, *Art and Objecthood*, „Artforum”, June 1967, cyt. za: G. Dziamski, *Od teatralizacji sztuki do teatralizacji kultury*, „Dyskurs”. Pismo naukowo-artystyczne ASP we Wrocławiu Nr 2/2005, s. 129

klasycznego druku artystycznego, przeżywa obecnie głęboki kryzys braku zainteresowania. Spotyka się z niechęcią środków masowej komunikacji, co paradoksalnie stanowi skutek i przyczynę takiego stanu rzeczy. Od czasu do czasu na łamach opiniotwórczych czasopism celebryci-trendsetterzy kładą do grobu a to rysunek, a to grafikę artystyczną w całości lub w wybranym dowolnie kawałku. Nie dają im wiary. Arbitralne wykluczanie grafiki warsztatowej z listy żywotnych dyscyplin sztuki współczesnej jest nie tylko małoduszne, ale – co ważniejsze – budzi wątpliwości natury poznawczej. Bez cienia strachu o przyszłość litografii, oświadczam, że zdając sobie sprawę z obecności w dyskursie publicznym szeregu obaw o jej kondycję i sens dalszego uprawiania, przeanalizuję wątpliwości, jakich przysparza, a także dostarczę argumentów uzasadniających jej pożyteczne istnienie.

Syntezą spojrzenia na litografię może być porównanie dwóch pojęć: zmiany i rozwoju. Zmiana polega na odcięciu się od istoty, od korzeni, od tradycji. Rozwój zaś polega na tym, że idzie się naprzód, a istota pozostaje ta sama. Litografia w trakcie wyścigu po „nowe” często dostaje zadyszki, jej pole do eksperymentu mocno się wtedy zawęża. Sprzeniewierza się sobie na rzecz epatowania tanim blichtrzem powierzchownych zapożyczeń wywołanych koniecznością pospiesznego nadążania, utrzymania się w stawce. W rezultacie wyścig z innymi konkurentami przegrywa. *Jest jak pożegnalny list pisany w martwym języku i adresowany do minionych epok*². Dla wielu artystów, teoretyków, krytyków litografia to odległe obrzeże sztuki współczesnej. Ich zdaniem, rysując na kamieniu litograficznym, patrzymy na świat przez pryzmat przeszłości, a przecież nasza medialna percepcja, nasze dzisiejsze, wielkie prostokątne oczy, jak monitory błyskające kolorami tęczy, nie potrafią już dojrzeć i docenić jej wizualnie skromniejszej postaci. Zdaniem niektórych, litografia obecnie uosabia anachroniczność, a jej system emocjonalnych odniesień zdeaktualizował się. Jej ekspresja nie pokazuje tego, kim jesteśmy, a co ważniejsze, kim chcielibyśmy dzisiaj być. Świeżość z niej

2 R. Gajewski, *Bogowie wielbią delikatny szkic*, „Dyskurs”. Pismo naukowo-artystyczne ASP we Wrocławiu, Nr 11/2010, s. 51

już wyparowała. Staroświeckość wychodzi z każdego kwadratowego centymetra zadrukowanego papieru. Jest przeważnie nieefekownym czarno-białym drukiem, szkieletem jedynie. Wydaje się wstępem do opracowania jakiejś ostatecznej wersji, czegoś bliżej nieokreślonego, co jednak nie wywołuje większego zaciekawienia. Jest litografia zaledwie potencjalnym, mało obiecującym w porównaniu z możliwościami innych dostępnych mediów, wprowadzeniem do głębszych treści, do prawdziwego, nowoczesnego widzenia rzeczy. Stanowi skromne świadectwo twórczego zmagania się z trudnym do opanowania, anachronicznym warsztatem. Może zbyt trudnym...

Dzisiaj litografia to sztuka na diecie i po przejściach – jeszcze niedawno zaprzężona do pracy w kieracie, aby sprostać ludzkim potrzebom drukowanym, dawała z siebie naprawdę wiele. Dostarczała wszystkiego: etykiet, formularzy, ilustracji, książek, opakowań, plakatów, kartek pocztowych i sztuki... A jakże, takiej przez duże „S”. Dzisiaj stała się jakby spustoszonego malarstwem. Przestała być centrum – została obocznością grafiki. A może teraz nie umie już żyć? Odpadła od głównego nurtu sztuk graficznych i została sprowadzona do drugiej kategorii. Zajmować się poważnie litografią to tak, jakby się wycofywać, schodzić poniżej poziomu rozważań o dylematach sztuki współczesnej, dotknąć, jeśli można się tak wyrazić, wszechogarniającym progresizmem i profetyzmem. Litografia staje się więc wersją *light* sztuki współczesnej. Swoim odejściem od gorącej współczesności dowodzi braku jedności z duchem radykalizmu, zgiełkiem, sensacją. W jej znanej i osławianej przez lata materialności brakuje już miejsca na ekstremizm. Dlatego nie da się z nią pójść dalej, nie da się przekroczyć rubikonu. Czy potrafi jeszcze z powodzeniem wypowiadać swój czas? A może tylko odwleka swoje historycznie uzasadnione zejście ze sceny? Starym stylem nie da się wyrazić nowych emocji. Jeśli się niewystarczająco szybko zmienia, nie rośnie, to znaczy, że się zamiera w bezruchu. Jej dynamika zmalała, skonwencjonalizowała się, nie daje już rozkoszy odkrywania nowych możliwości twórczego zastosowania. Nie jest w stanie wygenerować swych obrzeży, swojej offowej sceny. Litografia spotulniała. Czasami jeszcze kęsa, jeszcze pokazuje rogi, ale atrakcji wystarcza w niej tylko

dla historyków sztuki. Nie jest innowacyjna. Jej ponowoczesny byt jest mało zajmujący. Może jej płomień jeszcze płonie, ale już nie grzeje. Odwołuje się tylko do ostygniętych, przedawnionych emocji i oczekiwań. Litografia jest obecnie nudna, monotonna, szablonowa i nie potrafi już temu sama zapobiec – brak jej energii autoregeneracji. Podoba się jeszcze, ale już nie porusza – straciła magnetyzm. Dotyka ją emocjonalna i intelektualna impotencja, którą tuszuje nadmiernym gadulstwem. Stara się być zawsze słuszną i doskonale poprawną. Bardziej przypomina akademicki test służący osiągnięciu kolejnych, zbędnych w „prawdziwym” życiu umiejętności, niż próbę pokazania twarzy bijącej żywym światłem – szacownej i czerstwej zarazem. Wydaje się, że czas cudów w sztuce minął i być może wszystko, co ważne jest już znane. Liczba kombinacji form i idei nie jest prawdopodobnie nieskończona. To niedobra prognoza dla litografii, ponieważ jeśli granice jej możliwości zostały już osiągnięte, to dokąd jeszcze można z nią dotrzeć? Dlatego, zdaniem niektórych, na temat litografii dziś się milczy, historia o niej zapomina. Czasem tylko uświadamiamy sobie jej obecność, jej kruchą urodę.

Zapewne w swojej istocie litografia nie jest ani konserwatywna, ani niekonserwatywna. Na przekór wątpliwościom wypada zaznaczyć, że litografia trwa w stanie ontologicznego zawieszenia. Odpowiada jej ten stan bycia pomiędzy, bez konieczności kategorycznego umocowania, przynależności. A czy litografia może skutecznie radzić sobie z nową rzeczywistością, czy się do tego nada? Czy trwanie przy litografii nie jest dezercją z bieżących dylematów sztuki, z jej tu i teraz? Ocena zależy od kryteriów, jakimi się posłużymy. Jeśli sięgniemy do arsenału modernistycznych instrumentów ewaluacji, to z pewnością łatwo nam będzie udowodnić wiecznotrwały sens istnienia litografii. Poradzimy sobie również z kreśleniem bliskiej i bardziej odległej perspektywy jej rozwoju. Używając miarodajnych argumentów odwołamy się do jej odrębności estetycznej, niepowtarzalnej artykulacji, wreszcie do niezaprzeczalnej oryginalności i uniwersalności i oczywiście tradycji, z jakiej wyrasta. Weźmiemy pod uwagę i to, że litografia z jednej strony służy samym litografom, a z drugiej otwiera się chętnie na bardzo owocne spotkania z artystami innych proweniencji: malarzami, rzeźbiarzami itd.

Nie stawia materialnych ograniczeń własnej idei. Ceni żywiołowość i dosadność. Jest nie tyle formą poszukującą, co sama w sobie jest poszukiwaniem. Zawsze zaczyna coś od nowa. Nie jest zniewolona nakazami stylistycznymi. Nie mając żadnego stałego modelu, sama sobie potrafi wypowiedzieć posłuszeństwo. Litografia to doskonałe zespolenie intelektu i zmysłów. Nie przygniata powagą.

Ma litografia w sobie przyrodzoną lekkość. Pobrmiewają w niej echa istotnych artystycznych doświadczeń. Jest świadkiem i strażnikiem ciągłości. Nie pędzi na oślep za modą. A moda? Moda wymyślana na potrzebę chwili przeważnie jest byle jaka, zaś nowoczesność bywa często prozaiczna i boleśnie rozczarowująca. Przywiązywanie wagi do tradycji nie musi oznaczać nudnego naśladownictwa. Tradycjonalista patrzący w przyszłość, widzi ją poprzez przeszłość i na tym polega sens nieodzeganiania się od korzeni. Litografia jest dość pojemna, by obrastać nowymi znaczeniami, by wyznaczać wystarczająco obszerne pole, na którym organizuje się z powodzeniem każda nowa, drukowana cywilizacja. Litografia wciąż ewoluuje i mutuje. W jej obrębie możliwe są różne wykładnie i oblicza. W niej spotyka się cała sztuka, wszystkie gatunki. Jeśli litografia nie jest ani nowoczesna, ani staroświecka – to jaka? Czy posiadała dar przystosowania, dar samoistnego pozbywania się schematów, którymi przesiąka oraz umiejętność zrzucania chitynowego pancerza krępującej rutyny, którym jak wszystko, co odwieczne, obrasta? Kto dzisiaj, w epoce ciągłego rozstrzygania ponowoczesnych dylematów, wie co jest anachroniczne, a co nowoczesne? Czy litografia może jeszcze przykuwać uwagę i czy otwiera nowe horyzonty? A może bycie litografem to uchylanie się życiu... Mam nadzieję, że nie. Litografia jest przecież bezpośrednia, impulsywna, żywa, chętnie podąża za wyobraźnią. Tak jak rysunek – jest pierwsza.

Z litografii, podobnie jak z rysunku się nie wyrasta i choćby przez to nie przestaje być ona potrzebna. Rzeczy najważniejsze biorą często swój początek z ołówka i kartki papieru. Warsztatowe niedostatki obnaża litografia do kości. Jest przyśpieszoną (choć nie pospieszną) lekcją wzniosłości i pokory, starciem talentu z oporną materią. Warsztat litografa jest bardzo trudny, dla wielu zbyt trudny, żeby oprócz bieglego

opanowania zasad, dostatecznie opanować imponderabilia. I jeśli nie każdy może zostać litografem, nawet wtedy, kiedy się bardzo przy tym upiera, litografia i tak jest stale atrakcyjna i żywa, to wynika to właśnie z tego powodu, że jest równocześnie jednością i wielością. Jednością jest tu zasada, że wody z tłuszczem nie można zmieszać. Wielością zaś jest każdy litograf i każda litografia, która swoje istnienie zawdzięcza podstawowej regule swoście i indywidualnie stosowanej. Litografia to misterium opatrzone szerokim spektrum rytualnych procedur.

W litografii, podobnie jak to ma miejsce w przypadku innych klasycznych technik druku artystycznego, nie można już abstrahować od zapisu cyfrowego. Porównywanie doświadczeń wynikających z posługiwania się warsztatem technik klasycznych i cyfrowych ma kluczowe znaczenie w uchwyceniu istoty przemian zachodzących we współczesnej grafice artystycznej. Obecność zapisu cyfrowego, używanego w dowolnie wybranej fazie powstawania grafik, prowadzi do maksymalnego uelastycznienia możliwości kreacyjnych. Powoduje także poważny kryzys tożsamości klasycznej, nie cyfrowej grafiki warsztatowej w tradycyjnym jej rozumieniu. Kryteria służące niegdyś ocenie doskonałości druku, jakości nakładu, wyrafinowania matryc uległy zatarciu i mało kogo już dzisiaj zajmują. Ucyfrowienie informacji stało się impulsem dla rozwoju intermedialności w sztukach wizualnych – szczególnie zaawansowanych technik obróbki cyfrowej obrazu i dźwięku. Proces spowodował intensywną ekspansję nowych mediów na tereny do tej pory zarezerwowane wyłącznie dla grafiki. Rewolucja wywołana pojawieniem się technologii druku cyfrowego, czyli cały obszar niedopuszczalnie nazywany „grafiką komputerową” jest tego najbardziej jaskrawym przykładem. W działaniu graficzne wpisał się pierwotny nośnik – matryca cyfrowa, z której za pomocą odpowiednich procedur uzyskujemy odbitkę. Dopiero wydruk staje się artefaktem, zaś matryca ma znaczenie drugorzędne, finalnie ograniczone do technicznego procesu wytwórczego. Jeśli matryca jest bez znaczenia, to bez znaczenia jest także jej forma, a tym samym i pochodzenie. Nieistotne, czy matryca to kawałek blachy miedzianej, czy jedynie zbiór bitów przechowywanych na dysku komputera, którego

zauważalnym odzwierciedleniem jest obraz wyświetlany na ekranie lub wydruk na papierze, folii i innych podłożach. Zapis cyfrowy zaczyna dorastać do roli spoiwa łączącego poszczególne pola określane ogólnie grafiką. Ale digitalizacja jako proces aneksji jest tylko skutkiem ubocznym pojawienia się cyfryzacji w ogóle. Zapis zero-jedynkowy zasługuje na autonomię, ponieważ już w nim samym tkwi olbrzymi, dopiero rozpoznawany potencjał twórczy. Dzięki niemu swoje miejsce odnajduje i poszerza dynamicznie rosnący, globalny internet – także jako forum sztuki współczesnej. W sieci już teraz przenikają się swobodne światy rzeczywiste i wirtualne. Wywołuje to szereg pytań o sens istnienia takich dzieł sztuki, a co ważniejsze, o kondycję człowieka wobec ich żywiołowej ekspansji. Cechą konstytutywną dla sztuki mediów i dla grafiki zapisywanej cyfrowo jest obecność aparatu, w konsekwencji programu (algorytmu). Sztuka mediów, a także grafika cyfrowa powstaje za pośrednictwem kreacji aparatu, precyzyjnie programu, w jaki został wyposażony. Pojawia się intermedialność uzasadniona możliwością przenoszenia zapisu z jednego do drugiego medium.

Intermedialność w mniejszym lub większym stopniu rozlewa się po wszystkich sztukach wizualnych, rozmywając granice między klasycznymi dyscyplinami artystycznymi. Przez intermedialność rozumiem zdolność do fuzji różnorodnych mediów w ramach jednego dzieła, dzięki czemu uzyskuje się nową jakość, stanowiącą efekt połączenia mediów reprezentujących pierwotnie jakości autonomiczne. Na niwie grafiki komplikacje w obrębie tych działań wynikają z niemożności precyzyjnej kategoryzacji istniejących zjawisk, bowiem do wspólnego mianownika sprowadzone zostają przedsięwzięcia o różnym natężeniu obecności cyfrowego medium. Od cyfrowej obróbki istniejącego w rzeczywistości obrazu, do powoływania dzieł w pełni wirtualnych. Działania zaliczane do grafiki i sztuki mediów są wielowątkowe i ogromnie złożone. Pytanie o ich wspólne korzenie wywołuje wielorakie implikacje, które przy rozwinięciu odsłaniają kolejne wątki.

Z dnia na dzień kultura nowych mediów staje się światem mobilnej medialności. Stale rosnąca dostępność urządzeń przenośnych, internetu i wszelkiego rodzaju aplikacji rozwija obyczajowość bezwarunkowej

natychmiastowości. W dowolnym miejscu i czasie można realizować codzienne obowiązki zawodowe i przedsięwzięcia prywatne: rozmawiać, analizować, tworzyć, kupować. Niezależnie od okoliczności, możliwy jest również dostęp do informacji i natychmiastowe reaktywne działanie, co znacząco wpływa na formowanie się odrębnych wzorców społecznych, nowej mentalności. Sprowadza to aktywność jednostki wobec jednostki, jednostki wobec grupy i grupy wobec grupy do niezwołanego „tu i teraz”.

Z wielką przyjemnością łączę szeroko rozumianą litografię i druk cyfrowy. Stosuję prostokątny, tradycyjny format obrazu. Jednocześnie kwestionuję go i naruszam, poddaję w wątpliwość przez ekspansywność form wdzierających się niejako spoza krawędzi. Dodatkowo w polu obrazu spotykają się formy geometryczne twarde z organicznymi miękkimi, które kreślę nie odzegnując się od gestów spowinowaconych ze sztuką Dalekiego Wschodu. Balansuję pomiędzy pozytywem i negatywem po to, by zachwiać relację *obecnego* i *nieobecnego*. Tworzę obraz absorbujący otaczającą przestrzeń, zasysający ją ku sobie. Granica wewnątrz – zewnątrz zanika.

Obraz wyzwala swój potencjał, objawiając się w rozmaitych postaciach, także jako wizerunek quasi fotograficzny, wizerunek efemeryczny – umykające, nietrwałe odbicie, czy jako obraz mentalny. Zależy mi na tym, aby obrazy natury, oparte na motywach zaobserwowanych w przyrodzie, stały się również obrazami natury obrazu. W moich poszukiwaniach omijam trakt tradycyjnie pojmowanej syntezy i analizy, wybierając wariantowość, która daje mi możliwość pochylenia się nad każdą sytuacją z osobna. W materii objętej konturem rysunków wyzwalam proces permanentnego jej zagęszczania prowadzący do stanu wrzenia. Kontur jest tylko szkicem, a skończone dzieło to studium do dalszych prac. Stan wrzenia przejawia się w ustawicznej zmienności, która jednak nie przeszkadza samointegracji obrazu. Formy istniejące na pograniczu rzeczywistości i majaczenia są przedmiotem i zjawą jednocześnie; szybko tracą swoją tożsamość i odchodzą ku innym kształtom i figurom, niemal rozpuszczając się w szarym powietrzu tła. Egzystują niczym zjawy, które charakteryzują się ukradkową i nieuchwytną widzialnością tego,

co niewidzialne. Ich niejasny status dodatkowo uwypukla sąsiedztwo fragmentów wyraziście obecnych. Chciałbym, aby było to postrzegane jako ucieleśnianie czy wizualne unaocznienie dialektyki widzialnego i niewidzialnego, żeby wiodło ku odśłanianiu (się) bytu.

Moje grafiki powstają w wyniku baczego przyglądania się i przetwarzania rysunków wykonywanych drobiazgowo ołówkiem na papierze lub węglem i kredą na surowej płycie drewnianej. Rysunki w założeniu są pogłębionymi studiami natury, jednakże nie mają nic wspólnego z naturalistycznym jej przedstawianiem. To rysowanie jest po części zwyczajną, wymagającą czasu i cierpliwości robotą, po części to też okazja do niczym nieograniczonej kontemplacji i gry wyobraźni, która toczy się z udziałem pierwiastka rzeczywistego – natury i pobudzonymi dzięki jej intensywnemu obserwowaniu pokładami fantazji. Kiedy rysuję, dosłownie obok, w mojej głowie, rodzą się nowe obrazy, będące rozwinięciem pierwotnego motywu – rysunku matki. Korzystam z możliwości, jakie otwiera przede mną współczesny warsztat graficzny: skanuję fragmenty rysunków, łączę je lub dzielę, buduję z nich nowe formy. Przesuwający się przed oczami wyobraźni film zatrzymuję po to, by starannie wybrane kadry wydrukować i uzupełnić odręcznym rysunkiem. Uzyskuję tym samym pośrednią formę papierowej matrycy, którą po raz kolejny poddaję formalnym przetworzeniom.

Te druki cyfrowe są wyjściowym materiałem do sporządzenia finalnej matrycy na kamieniu litograficznym, ziarnowanej płycie aluminiowej lub presensybilizowanej płycie offsetowej.

Dysponuję dostatecznym doświadczeniem w dziedzinie drukowania, aby łączyć nieodległe i dlatego z pozoru wykluczające się techniki w obrębie jednego dzieła. W ostatecznej wersji powielana praca ma w sobie to, co najlepsze w poszczególnych „smakach” druku cyfrowego i druku płaskiego: klasycznej litografii tworzonej na kamieniu, aligrafii – czyli jej odmianie korzystającej z ziarnowanych płyt aluminiowych i ręcznie drukowanym offsecie. Moje druki są przykładem eklektyzmu warsztatowego, dlatego pozwalam sobie na zakończenie pracy nad grafikami włączyć weń partie rysowane ręcznie. Nie ujawniam nigdy ani zakresu, ani położenia odręcznych interwencji w wydrukowanych obrazach,

ponieważ zawsze znajdują się one w odrębnym miejscu i charakteryzuje je zróżnicowana intensywność.

Sztuka współczesna – rozmowa ludzkości samej z sobą jest jak nieustanny, pulsujący ruch nie dających się łatwo wyizolować cząsteczek w sieci kanałów, które oplatają jej wirtualne lub rzeczywiste świątynie. Płyną tymi kanałami przesłania, marzenia, wyobrażenia, a puchnące stale chmury danych, zawieszone w kosmicznym archiwum, pozwalają rodzić się kolejnym publicznym i intymnym porozumieniom i nieporozumieniom... A litografia, niewykluczone, że wabi dziś tą samą tajemnicą, którą dostrzegał w świetle świec jej protoplasta Alois Senefelder.



Coś podobnego 1/Something similar 1, litografia, algrafia, druk cyfrowy, offset, rysunek odręczny/
lithography, algraphy, digital print, offset, freehand drawing, 70×100, 2015



Coś podobnego 2/Something similar 2, litografia, algrafia, druk cyfrowy, offset, rysunek odręczny/
lithography, algraphy, digital print, offset, freehand drawing, 70×100, 2015



Coś podobnego 4/Something similar 4, litografia, algrafia, druk cyfrowy, offset, rysunek odręczny/
lithography, algraphy, digital print, offset, freehand drawing, 70×100, 2015



Coś podobnego 5/Something similar 5, litografia, algrafia, druk cyfrowy, offset, rysunek odręczny/
lithography, algraphy, digital print, offset, freehand drawing, 70×100, 2015

Happening and then performance, paradoxically more than half a century ago, indicated the extensive theatricalization of social reality, in which everything can become theater and everyone can become an actor. Everyone can receive any nomination or nominate themselves. Postmodern culture is a function of the show (spectacle). The mass media can turn everything into a show: election campaigns, parliamentary sessions, sports competitions, street demonstrations, strikes, charity campaigns, wars and natural disasters, small dramas and great tragedies, and art. Television dramatizes reality by including real events into dramaturgical structures, and at the same time, it sends the viewer a double message: this is reality – reality is theater. The old distinctions between artistic and non-artistic spectacles lose their meaning – everything becomes artistic on television because it is subjected to artistic processing. It can be assumed that theatricalization, and above all, the mediatization of art, requires the audience, just like theater that does not exist without it. Theatricalization, mediatization, intermediality, can be a more or less complex combination of different types of creation in a single work, and thus can blur the boundaries between particular arts and common activities, which interferes with the modernist postulate of seeking their specific nature. Postmodernism requires neither the unification of the work nor finding its essence. The patchwork, intermedial character of the artifact makes its quality, or artistic value, lose its sense because it always involves a specific medium, a particular artistic means. Nevertheless, the specificity of a conglomerate consists in what lies between various artistic means, different media used to create it. Therefore, the main criterion for assessing the quality of such an achievement cannot be artistic values, but whether it is capable of generating interest and capturing the attention of viewers. The quality and artistic value have been supplanted by the category of interest, being interesting, which means that the work of art is required above all to arouse interest.

According to Grzegorz Dziamski, the reference text of Michael Fried for here discussed issue was a reaction to the theatricalization of visual arts observed in the 1960s, which threatened modernist artistic standards. Fried held two artists responsible for this process in American art:

John Cage and Robert Rauschenberg. For Cage, theater was everywhere where something was happening, where there was something to watch and listen to, while Rauschenberg saw in the theatricalization of painting and graphics a way to connect art with life more closely. They both managed to blur effectively the boundaries between different fields of art. They tried to achieve some inbred final synthesis of them. Their achievements foretold the dominance of the new, postmodern sensitivity, which in turn dramatically undermined the sense of using any reliable criteria referring to artistic values and the quality of the work. A characteristic phenomenon, almost throughout the twentieth and in the twenty-first centuries, was a grand race with special emphasis on every “innovation,” thanks to which, as it could be expected by the protagonists of this state of affairs, art has widened its boundaries and even transgressed them, appropriating new areas unavailable to it so far. Art, and graphics of our time, is a competition for the palm of triumph, for the victory in an endless race, whose finishing line is constantly being moved forward and in all other possible directions.

Despite the fragility of lithographic stones, the lithography remains impressively durable, principally unchanging. It cannot expire. Courageously, it resists the terror of novelty, and remains, at the same time, a permanent passenger in the speeding train of art. In my opinion, lithography effectively defends itself against the division into something new – full of hope, and traditional – obsolete. It has the ability to spontaneously recover itself from the time, when *now* and *formerly* lose their meaning. However, this must be clearly stated: lithography, like other basic techniques of classical artistic printing, is currently experiencing a deep crisis of lack of interest in it. The mass media treat it in a deprecating manner, which, paradoxically, is the effect and the cause for this state of affairs. From time to time, on the pages of opinion-forming magazines, celebrities-trendsetters put a drawing, or art print, the whole one or any chosen piece of it, into the grave. I don't believe them. Arbitrary exclusion of graphic arts from the list of vital disciplines of contemporary art is not only mean-spirited, but, more importantly, raises doubts of a cognitive nature. Without a shadow of fear for the future

of lithography, I declare that being aware of the presence in the public discourse of a number of fears about its condition and sense of further practicing, I will analyze the doubts it causes, and I will also provide arguments justifying its useful existence.

The synthesis of a look at lithography may be a comparison of two concepts, namely, change and development. The change consists in the separation from the essence, from the roots, from tradition. The development, however, consists in going forward, but the essence remains the same. Lithography during the race for the “new” often gets short of breath, and its experimental ability gets severely limited then. It betrays itself in favor of displaying the cheap glamour of superficial borrowings caused by the necessity of hastily keeping up, staying in business. As a result, it loses the race against other competitors. *Is it like a farewell letter written in a dead language and addressed to a bygone era?*¹. For many artists, theoreticians and critics, lithography is a distant periphery of contemporary art. In their opinion, when drawing on a lithographic stone, we view the world through the prism of the past, and our media perception, our today's large rectangular eyes, like screens flashing the colors of the rainbow, can no longer see and appreciate its visually more modest form. According to some, lithography now incarnates anachronism, and its system of emotional references has become obsolete. Its expression does not show who we are and, more importantly, who we would like to be today. Freshness has already evaporated from it. Outdatedness emerges out of every square centimeter of printed paper. It is usually an ineffective black and white print, only a skeleton. It seems to be an introduction to the creation of some final version, something indefinite, which does not stir up much interest. Lithography is only a potential unpromising, in comparison with the possibilities of other available media, introduction to deeper content, to a real modern view of things. It is a modest testimony to a creative struggle with a difficult to master, anachronistic technique. Maybe too difficult...

1 R. Gajewski, *Bogowie wielbią delikatny szkic*, „Dyskurs”. Pismo naukowo-artystyczne ASP we Wrocławiu, Nr 11/2010, p. 51.

Today, lithography is an art traumatized and on a diet – until recently, harnessed to work like a mill-horse, to meet human needs of print, it gave its best. It provided everything: labels, forms, illustrations, books, packaging, posters, postcards and art ... And of course, with a capital A. Today it has become as if a devastated painting. It ceased to be a center – it became a periphery of graphics. Or maybe it cannot live now any longer? It fell away from the mainstream graphic arts and was reduced to the second category. To occupy oneself seriously with lithography is as if to withdraw oneself, to go below the level of contemplation of the dilemmas of contemporary art, affected, if you'll pardon the expression, by all-encompassing progressivism and prophetism. Lithography becomes “light” contemporary art. Its withdrawal from the hot modernity proves the lack of unity with the spirit of radicalism, hustle and sensation. There is no room for extremism in its materiality, which has been known and tamed for years. Therefore, it is impossible to go further with it, it is impossible to cross the Rubicon. Is it still able to express its time successfully? Or maybe it just postpones its historically justified getting off the stage? An old style cannot express new emotions. If you do not change quickly enough, you do not grow, this means that you freeze in place. Its dynamics have diminished, it has been conventionalized, it no longer gives the pleasure of discovering new possibilities of creative application. It is unable to generate its margins, its off-stage. Lithography has become meek. Sometimes it still bites, it still rebels, but there are enough attractions only for art historians. It is not innovative. Its postmodern being is not very interesting. Maybe its flame is still burning, but it will not keep you warm anymore. It appeals only to the cold, outdated emotions and expectations. Lithography is currently boring, monotonous, banal and is unable to prevent it anymore – it lacks the energy of self-regeneration. It is still liked, but it does not thrill anymore – it lost its magnetism. It is affected by emotional and intellectual impotence, which it covers up with excessive chatter. It tries always to be right and perfectly correct. It resembles more an academic test used to achieve the next skills, unnecessary in “real” life, than an attempt to show a face giving off living light – respectable and stale at the same time. It seems that the time

of miracles in art has passed, and perhaps everything that is important is already known. The number of combinations of forms and ideas is probably not infinite. This is a bad prediction for lithography because if the limits of its capabilities have already been reached, where else can you take it? That is why, according to some people, nobody talks about lithography today, history is forgetting about it. Sometimes we only realize its presence, its fragile beauty.

Probably, in its essence, lithography is neither conservative nor non-conservative. In spite of doubts, it should be noted that lithography is in a state of ontological suspension. This state of being in-between, without the necessity of categorical attachment or belonging seems to suit it. Can lithography effectively deal with a new reality or is it suitable for it? Doesn't clinging to lithography translate into deserting the current dilemmas of art, here and now? The evaluation depends on the criteria we will use. If we reach for the arsenal of modernist evaluation instruments, it will certainly be easy for us to prove the everlasting sense of the existence of lithography. We also manage to suggest a closer as well as more distant perspective on its development. Using reliable arguments, we will refer to its aesthetic individuality, unique articulation, and finally to the undeniable originality and universality and, of course, the tradition from which it originates. We will take into account the fact that lithography, on the one hand, serves lithographers themselves, and on the other hand, it is ready for very fruitful encounters with artists of other provenance: painters, sculptors, etc. It does not put material limitations on its own ideas. It values spontaneity and explicitness. It is not so much a searching form, it is rather a search itself. It always starts something from scratch. It is not enslaved by stylistic orders. Having no permanent model, it can disobey itself. Lithography is a perfect intercourse of intellect and senses. It does not overwhelm you with seriousness.

Lithography has inherent lightness in itself. There are echoes of significant artistic experiences in it. It is a witness and guardian of continuity. It does not follow fashion blindly. And fashion? Fashion invented for the need of the moment is usually just shoddy, while modernity is often

prosaic and painfully disappointing. Attaching importance to tradition does not necessarily mean boring imitation.

A traditionalist looking ahead, sees the future through the past, and that is the sense of not distancing oneself from the roots. Lithography is capacious enough to gather new meanings, to designate a sufficiently large area where every new, printed civilization is successfully organized. Lithography is still evolving and mutating. Within it, various interpretations and aspects are possible. In it, all art, all genres meet. If lithography is neither modern, nor old-fashioned – what is it like? Did it acquire the gift of adaptation, the gift of spontaneously disposing of the templates which saturated it, and the ability to cast off the chitinous shell of the inflexible routine, which accumulates on it just like on all eternal things? Who today, in the age of continuous solving postmodern dilemmas, knows what is anachronistic and what is modern? Can lithography still attract attention and does it open up new horizons? Or maybe being a lithograph is evasion of living ... I hope not. Lithography is, after all, direct, impulsive, lively, eagerly following the imagination. Just like a drawing – it is primary.

Of lithography, just like of a drawing, you do not grow out, and that makes it necessary. The most important things often take their origin from a pencil and a sheet of paper. Technical shortages are revealed by lithography down to the bone. It is an accelerated (though not hasty) lesson of sublimity and humility, a clash of talent with unyielding matter. The lithographer's technique is very difficult, too difficult for many, to conceive the imponderabilia to a sufficient degree in addition to mastering the rules. If not everyone can become a lithographer, even when he/she insists on it very much, nonetheless lithography is always attractive and vivid, this is precisely because it is unity and multiplicity at once. Here, the unity is the principle that you cannot mix water with fat. Whereas, the multiplicity consists in every lithograph and every lithography which owes its existence to a fundamental rule, specifically and individually applied. Lithography is a mystery with a wide spectrum of ritual procedures.

In lithography, as is the case of other classical techniques of artistic printing, you can no longer abstract from digital recording. Comparing

experiences resulting from the use of classical and digital techniques is of key importance in grasping the essence of changes which take place in contemporary artistic graphics. The presence of a digital recording, used in any chosen phase of the creation of graphics, leads to the maximum flexibility of the creative possibilities. It also causes a serious crisis of classic identity, non-digital graphic art in its traditional sense. The criteria used once to assess the excellence of printing, the quality of edition, sophistication of matrices, have become blurred and few people are concerned with them today. The digitization of information has become an impulse for the development of intermediality in visual arts—especially advanced techniques of digital image and sound processing. The process caused an intensive expansion of new media into the areas previously reserved exclusively for graphics. The revolution caused by the emergence of digital printing technology, that is, the whole area unacceptably called “computer graphics” is the most striking example. The original medium, a digital matrix from which we obtain a print using appropriate procedures, has been included in the graphic activities. Only the printout becomes an artifact, while the matrix has a secondary status, finally limited to the technical manufacturing process. If the matrix is irrelevant, its form, and thus its origin, is irrelevant. It is insignificant whether the matrix is a piece of copper sheet or just a set of bits stored on a computer disk, whose tangible reflection is the image displayed on the screen or printed on paper, film and other media. Digital recording begins to grow into the role of a binder combining individual fields, generally referred to as graphics. But digitization as an annexation process is only a side effect of the emergence of digitization in general. Binary recording deserves autonomy because it has already the enormous, newly recognized creative potential. Thanks to it, dynamically growing global internet also as a forum for contemporary art finds its niche and expands it. In the network, free real and virtual worlds are now penetrating each other. This raises a number of questions about the sense of existence of such artworks, and more importantly, about the condition of man encountering their spontaneous expansion. A constitutive feature for media art and for digitally recorded graphics is the presence of

a camera, and consequently, of a program (algorithm). Media art as well as digital graphics are intermediated by the camera, to be more precise, by the program in which it was equipped. Intermediality appears, justified by the possibility of transferring the record from one medium to another. Intermediality, to a greater or lesser extent, spreads over all visual arts, blurring the boundaries between classical artistic disciplines. By intermediality I mean the ability to fuse diverse media within one work, thanks to which a new quality is achieved, which is the effect of a combination of media representing originally autonomous qualities. In the graphics, the complications within these activities result from the inability to precisely categorize existing phenomena, since projects with different intensity of digital medium presence are brought to the common denominator. From the digital processing of the existing image in the reality, to the creation of fully virtual works. Activities included in graphics and media art are multi-faceted and extremely complex. The question about their common roots causes multiple implications, which when unfolding reveal more elements.

From day to day, the culture of new media is becoming the world of mobile media. The constantly growing availability of mobile devices, the Internet and all kinds of applications leads to the culture of unconditional immediacy. Anywhere, anytime, you can perform everyday professional duties and private enterprises at any place and time: talk, analyze, create, buy. Regardless of the circumstances, access to information and an immediate reactive action is also possible, which significantly affects the formation of separate social patterns, a new mentality. This reduces a person's activity toward another person, a person toward a group and the group toward the group, to immediate “here and now”.

I'm very happy to combine broadly understood lithography and digital printing. I use a rectangular, traditional image format. At the same time, I challenge and violate it, I question it by the expansiveness of forms that get almost beyond the edge. In addition, in the image field, hard geometrical forms meet with organic soft ones, which I draw without refraining from gestures related to the art of the Far East. I am balancing between the positive and the negative in order to disturb the relationship between

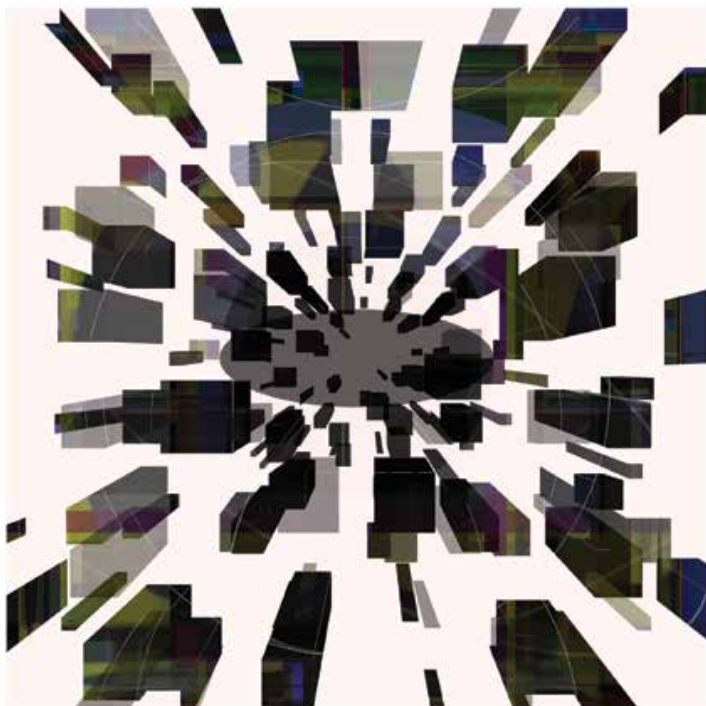
the present and *the absent*. I create an image that absorbs the surrounding space, sucking it towards itself. The boundary between interior and exterior disappears. The image releases its potential, manifesting itself in various forms, also as a quasi-photographic image, an ephemeral image – a fleeting, transient reflection, or as a mental image. I want the images of nature, based on motifs observed in nature, to become images of the nature of the picture. In my quest, I avoid the tract of traditionally understood synthesis and analysis, choosing the variation that gives me the opportunity to pay attention to each situation separately. In the matter surrounded by the contours of the drawings, I trigger the process of its permanent condensation leading to a boiling point. The outline is just a sketch, and the finished work is a study for further works. The boiling manifests itself in constant variability, which, however, does not hinder the self-integration of the image. Forms which exist on the boundary between reality and delirium, are objects and phantoms at the same time; they quickly lose their identity and move toward other shapes and figures, almost dissolving themselves in the gray air of the background. They exist like ghosts that are characterized by the surreptitious and elusive visibility of the invisible. Their unclear status additionally emphasizes the proximity of fragments expressly present. I would like it to be perceived as embodying or visualizing the dialectics of the visible and the invisible so that it leads to unfolding of being.

My graphics are created as a result of careful observation and processing of drawings made meticulously in pencil on paper, or charcoal and chalk on a raw wood panel. In hypothesis, the drawings are in-depth studies of nature, but they have nothing to do with its naturalistic imaging. This drawing is in part the usual labor requiring time and patience, in part it is also an opportunity for unrestricted contemplation and the play of the imagination that takes place with the participation of the real element, i.e., nature, and reservoirs of creativity ignited by its intense observation. When I'm drawing, literally next to, in my head, new images are born, which are an extension of the primary motif – a drawing of mother. I use the opportunities that contemporary graphic techniques open up for me: I scan fragments of drawings, combine them or divide

them, construct new forms from them. The film moving in my mind's eye stops so that carefully selected frames can be printed and completed with a freehand drawing. Thus, I get an indirect form of a paper matrix, which I again subject to formal processing. These digital prints are the starting material for making the final matrix on a lithographic stone, a grained aluminum plate or a pre-sensitized plate for offset printing.

I have sufficient experience in the field of printing to combine close, and thereby, seemingly mutually exclusive techniques within one work. In the final version, the reproduced work has the best from the individual "flavors" of digital printing and flat printing: the classic lithography created on the stone, algraphy, i.e. its variation that uses the grained aluminum plates and the hand-printed offset. My prints are an example of eclectic techniques, which is why I allow myself to include hand-drawn parts to finish working on graphics. I never reveal the scope or location of freehand interventions in printed images, because they are always in a separate place and are characterized by varying intensity.

Contemporary art – the conversation of humanity with itself is like a continuous, pulsing movement of molecules you cannot isolate easily, in the network of channels that entwine its virtual or actual temples. Messages, dreams, images flow through these channels, and constantly swelling clouds of data, suspended in the cosmic archive, allow for the birth of another public and intimate agreements and misunderstandings... And lithography, it is possible that it entices today with the same mystery which was seen by its ancestor, Alois Senefelder, in the candlelight.



ZBYNĚK JANÁČEK *New Canvas* 19W, 1500×1500 mm, 2016

MARIAN OSLISLO

koncert/instalacja multimedialna *CallTrane*

the multimedia concert/installation *CallTrane*

(...) musimy nieustannie czyścić zwierciadło

J.C.

We współczesnym świecie komunikujemy się za pomocą urządzeń elektronicznych, używamy do tego celu klawiatury komputera, tabletu lub smartfona. Tekst kreślony piórem, czy długopisem odchodzi do lamusa. Umiejętność pisanie za pomocą narzędzi analogowych zanika, młode pokolenie zatraciło tę zdolność niemal zupełnie. Progres technologiczny jest czymś tak naturalnym i oczywistym, że nie może nas to dziwić. W tym kontekście pisanie odręczne stało się nawet swoistą manifestacją, podkreśleniem własnej oryginalności w otaczającym nas zewsząd cyfrowym świecie. Czy jednak fakt pozbywania się przez współczesnych umiejętności ręcznego pisanie nie jest małą katastrofą? Mam wrażenie, że rezygnacja z przyjemności kreślenia własnych myśli za pomocą narzędzia analogowego na papierze w jakimś sensie nas zubaża. Przez stulecia, praktycznie do czasów nowożytnych umiejętność ta przynależała do wąskiego grona wtajemniczonych. Pisanie było czymś elitarnym i jednocześnie wyrafinowanym w swojej formie. Świadczyć o tym zachowane dokumenty, listy, księgi i manuskrypty kaligrafowane na pergaminie, a później na papierze. Również w czasach nam współczesnych ćwiczenie pięknego charakteru pisma przez wiele lat stanowiło jeden z niezbędnych elementów edukacji mających wpływ na duchowy i intelektualny rozwój ucznia. Wyrabiało w nim dyscyplinę, umiejętność koncentracji i smak estetyczny. Gdy ktoś wypracował ładny charakter pisma, mówiło się, że kaligrafuje. Kaligrafia jest umiejętnością wymagającą skupienia, cierpliwości i długiego treningu. Posiadali ją bez wątpienia ci, którzy kończyli szkoły jeszcze przed drugą wojną światową, jak mój ojciec. Pisać, kaligrafować musieli wtedy wszyscy. Ja swoją edukację zaczynałem w drugiej połowie XX w., ale też obowiązkowo od stałówki i kałamarza oraz bibuły, żeby uniknąć kleksów.

To, co w pisaniu odręcznym stanowi niezwykle wartość, to niepowtarzalny ślad, który pozostaje na papierze. Każdy z nas ma własny rozpoznawalny charakter pisma, dukt dłoni zawsze kreśli oryginalne

MARIAN OSLISLO (ur. 1955), grafik, projektant, profesor sztuk plastycznych, ukończył Wydział Grafiki katowickiej Filii Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie (1982). Od 1983 r. pracuje w macierzystej uczelni (Filia ASP w Krakowie, a od roku 2001 ASP w Katowicach). Prowadzi Pracownię Działań Multimedialnych na Wydziale Projektowym i od 2014 r. na Wydziale Artystycznym Uniwersytetu Technicznego w Koszycach (Słowacja). Zajmuje się różnorodnymi działaniami z obszaru współczesnej kultury wizualnej: grafiki cyfrowej, sitodruku, plakatu, fotografii, kaligrafii, filmu eksperymentalnego i działań multimedialnych, realizuje projekty systemów tożsamości wizualnej, projekty graficzne wydawnictw oraz systemy informacji wizualnej. Prace Mariana Oslislo były prezentowane na kilkudziesięciu wystawach zbiorowych i indywidualnych w kraju i za granicą. Od 1991 r. prowadzi studio graficzne M-Studio w Zabrzu.

MARIAN OSLISLO (born in 1955) a graphic artist, designer, professor of the fine arts, graduated from the Academy of Fine Arts in Krakow at the Faculty of Graphic Arts in Katowice (1982). Since 1983, he has been employed at his home university (the branch of the Academy of Fine Arts in Krakow, and since 2001 at the Academy of Fine Arts in Katowice). He is the head of the Multimedia Studio at the Faculty of Design, and since 2014, at the Faculty of Arts of the Technical University of Košice (Slovakia). He carries out various activities in the field of contemporary visual culture: digital graphics, screen printing, poster, photography, calligraphy, experimental film and multimedia activities, he realizes the projects of visual identity systems, graphic designs of publishing houses and visual information systems. Works by Marian Oslislo were presented at several dozen group and individual exhibitions at home and abroad. Since 1991, he has run the M-Studio, a graphic studio in Zabrze.

znaki. Jest w tym śladzie coś bardzo intymnego i pięknego. Kaligrafia wymaga skupienia, musimy być skoncentrowani, żeby kontrolować formę i rytm zapisywanych znaków. Ćwicząc ją, mamy wypracować umiejętność powtarzania formy kreślonych znaków. Musimy mieć pewną rękę, żeby zachować ich graficzną jedność i ekspresję. Pisząc, powtarzamy te same znaki, układamy je w kolejne słowa, ideogramy. Ta wizualna jedność ma bezpośredni wpływ na klarowność komunikowanych treści. Te same umiejętności: skupienie, koncentracja, siła i skuteczność są pożądane we wschodnich technikach walki – wojownik kaligraf nie jest nikim nadzwyczajnym. Kaligrafia od zawsze inspirowała silnie artystów, między innymi tak znaczących jak Kandinsky, Hartung, Alechinsky, Masson, Tàpies.

Choć w Chinach i Japonii kaligrafia praktykowana jest od stuleci, w XX wieku pojawiły się awangardowe trendy, które zaczęły kontestować tradycyjne rygory tak w wymiarze estetyki, artystycznej ekspresji, jak i kompozycji. Zamiast papieru zaczęto używać innych materiałów, m.in. lakierowanych płyty pilśniowych i tak, jak raportuje to m.in. J. Zakrzewska¹:

Jednym ze współczesnych nurtów kaligrafii japońskiej jest, rozwijający się dynamicznie, shodō performance. W Japonii często nazywany jest „kaligrafią improwizowaną” bądź „kaligrafią przed siedzącą publicznością”, czyli sekijō kigō. Jest to nurt twórczości znajdujący się na pograniczu kaligrafii performance’u, wobec tego, zaliczyć go można do nurtu sztuki intermedialnej. Prace w ramach tego nurtu to zwykle wielkoformatowe kaligrafie, wykonywane wielkim pędzlem lub szczotką przed oglądającą publicznością. Tworzony w ten sposób performance odbywa się w ciszy lub przy akompaniamencie muzyki. Artysta często przed wykonaniem dzieła oddaje się przez chwilę medytacji, czym nawiązuje do duchowości zen. Sztuka tego typu ma na celu nieskrępowane ukazanie chwilowej

¹ J. Zakrzewska, *Przemysłać piękno. Estetyka kaligrafii japońskiej*, dysertacja doktorska, maszynopis niepublikowany, Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku, Gdańsk 2014, s.79

ekspresji twórczej artysty, w kontraście do kaligrafów przez wieki tworzących w celach głównie praktycznych, przez lata doskonalących jedną kaligrafię. Jest to jednorazowa, niepowtarzalna gra napięć wewnętrznych, sztuka linii ukazana poprzez osobowość artysty. Przy pomocy tuszu, pędzla oraz ruchu całego ciała artysta ukazuje swoją ideę znaku kaligraficznego, zbliżając się do swojego nieuchwytnego „ja”, wykraczając poza dziedzinę kaligrafii, a wkraczając w świat pustej formy. Shodō performance nawiązuje do zenistycznej filozofii pustki, w sensie dążenia do kreacji znaku wychodzącej z ciała mimowolnie, bez kontroli umysłu. Publiczność w przedstawieniu pełni funkcję zarówno stymulującą dla artysty, jak i poprzez uczestnictwo w rytuale zostaje włączona w zmysłowy cykl przemiany osobowości.

Praktykując piękne pisanie zdobywamy umiejętności, które w zatomizowanym i pędzącym w różnych kierunkach jednocześnie cyfrowym świecie są wartością poszukiwaną. Zajmując się typografią w cyberprzestrzeni nigdy nie zarzuciłem praktyki kreślenia liter za pomocą pędzla, piórka i tuszu oraz wszystkich innych możliwych narzędzi, które mogą zostawić ślad na papierze. Interesuje mnie ekspresja formy, zmienność śladu i jednocześnie jej graficzna spójność. Słowa stają się obrazem, są żywe. Takie podejście i zastosowane narzędzia dają duże możliwości kreowania zróżnicowanych rozwiązań formalnych w obrębie tych samych znaków literniczych. Jednocześnie zmienność i różnorodność formy nie przeszkadza w budowaniu precyzyjnego wizualnego komunikatu – HAND IS MIGHTIER THAN A PIXEL!

Pisząc na standardowych formatach mieszczących się na biurku w mojej pracowni, zatęskniłem za formą bardziej monumentalną. Za tekstem, który wybrzmiałby w dużej skali i zyskał nową jakość. Odbierany przez widza nie tylko jako efekt finalny – obraz statyczny – lecz dziejący się w czasie. Widz miałby możliwość śledzenia całego procesu w czasie rzeczywistym. Od pierwszej litery do ostatniej. Oko widza, podążając za narzędziem w dłoni piszącego musi cierpliwie czekać na kolejne wyłaniające się litery, które układają się w wyrazy

i zdania. Odbiorca zyskuje czas na kontemplację tekstu. Umiejętność szybkiego czytania w tym przypadku się nie przydaje.

W tym teatrze liter, słów i znaków panuje cisza. Muzyka miałaby tę przestrzeń dopełnić. Tak powstał pomysł stworzenia koncertu, w którym muzyka przenikałaby się na scenie ze słowem pisanym, a samo słowo, dzięki technologiom multimedialnym, przybrałoby realną postać. Źródłem inspiracji stała się postać genialnego jazzmana – kompozytora, saksofonisty i wizjonera Johna Coltrane’a. Jego muzyka towarzyszy mi od kilkadziesiąt lat i niezmiennie fascynuje. Zatyłowałem ten projekt: *CallTrane – koncert multimedialny*.

To, czego dokonał w muzyce Coltrane jest ciągle szeroko dyskutowane na uniwersytetach i w środowiskach muzycznych. Pojawiają się reedycje jego płyt oraz nagrania dotąd niepublikowane. Dzieło Coltrane’a żyje. Obcując z wielką sztuką mamy nieodpartą chęć poznania jej twórców, szukamy odpowiedzi na pytanie jakimi byli ludźmi, jakie idee były im bliskie, kto ich inspirował, jak wyglądała ich artystyczna droga. Zacząłem bardziej wnikliwie studiować literaturę na jego temat i różne opracowania dotyczące muzycznej spuścizny Coltrane’a. Im bardziej wgłębiałem się w jego życie, tym bardziej chciałem się tą wiedzą dzielić z innymi. Tak, by zaistniał w naszych umysłach i zostawił ślad uniwersalnej i ponadczasowej sztuki stworzonej przez człowieka, który mimo wszystkich swoich słabości i ułomności stworzył dzieło doskonałe, głęboko humanistyczne i niepowtarzalne.

Coltrane uchodził za człowieka małowórnego, zachowało się jednak wiele z nim wywiadów i wypowiedzi przyjaciół, muzyków i krytyków na jego temat. Jego głęboka duchowość, bezkompromisowość w osiąganiu artystycznych celów i całkowite oddanie muzyce rysują nam obraz artysty totalnego. Zmarły w lipcu 1967 roku John Coltrane pozostawił nam dzieło niezwykle, wybiegające daleko poza czasy jemu współczesne. O sobie i swojej muzyce mówił tak²:

2 Tłum. JAZ, na podstawie: John Coltrane, quoted in Paul D. Zimmerman’s „The New Jazz” (with Ruth Ross), Newsweek, December 12, 1966.

Moim celem jest żyć w wierze i wyrażać ją w swojej muzyce. Jeśli tak właśnie żyjesz, kiedy grasz, nie ma żadnego problemu, bo muzyka jest częścią wszystkiego. Być muzykiem to naprawdę coś wielkiego, coś co sięga głęboko do wnętrza. Moja muzyka jest duchową ekspresją tego, czym jestem – mojej wiary, mojej wiedzy, mojego istnienia... Z chwilą kiedy zaczynasz dostrzegać możliwości muzyki, pragniesz zrobić coś dobrego dla ludzi, pomóc im uwolnić się od irracjonalnych lęków... Chcę przemawiać do ich dusz.

To, co cechuje muzykę Coltrane’a, to z pewnością nieprawdopodobna siła z niej emanująca, która nie pozwala przejść obok obojętnie. Nat Hentoff, amerykański historyk, powieściopisarz, krytyk jazzu, w tekście na okładce płyty *Expression* tak mówił o Coltranie³:

Śmierć wyjątkowego twórcy jest zawsze szokująca, ponieważ intensywność i wymiar życia w jego twórczości sprawiają, że zapominamy, iż on także podlega prawu niebytu. Wstrząs i odrętwienie wywołane śmiercią J. Coltrane’a były tym większe, że odszedł tak wcześnie. To, czego dokonał przed czterdziestką, jego osiągnięcia, wszystko to kształtowało pokolenia muzyków, tyle można było ocze kiwać, choć jednocześnie niczego nie można było przewidzieć. Bo w ostatnich 20 latach historii jazzu Coltrane był najbardziej nieustępliwym badaczem, samego siebie, swojego świata, swojej muzyki. To było nieustanne poszukiwanie, przenikanie w głąb człowieka i – być może w ten sposób – zmienianie go.

Zrealizowanie projektu *CallTrane* wymagało współpracy całej grupy ludzi. Zaprosiłem do jego realizacji moich współpracowników i przyjaciół z katowickiej ASP: Ksawerego Kaliskiego, Krzysztofa Zygałskiego i Piotra Ceglarka oraz muzyków jazzowych z zespołu Maciej Obara International Quartet. Ten polsko-norweski kwartet, niezwykle ceniony w Polsce i na świecie, tworzą lider – grający na saksofonie altowym

3 Tłum. JAZ, na podstawie: original edited liner notes from *Expression*, AS-9120, 1967.

Maciej Obara, Dominik Wania na fortepianie, Gard Nilssen na perkusji i Ole Morten Vågan na kontrabasie. John Coltrane to wielki muzyk, niedościgniony instrumentalista, kompozytor, innowator, nieustający w swoich artystycznych poszukiwaniach. Geniusz jego muzyki jest ponadczasowy, niezmiennie fascynuje i inspiruje kolejne pokolenia artystów. Niezwykła intensywność tej muzyki, wyrazistość i siła interpretacji mistrza saksofonu sprawiają, że niezbyt często można usłyszeć muzykę Coltrane'a w interpretacji innych muzyków. John Coltrane był artystą totalnym i bezkompromisowym. Bardzo trudno się do tego odnieść, interpretator jego muzyki musi znaleźć swoją ekspresję i nawiązać dialog z jego sztuką.

Udało mi się przekonać Macieja Obarę, żeby taką próbę podjął.

Koncert multimedialny *CallTrane* udało nam się zrealizować w wymienionym tu składzie trzykrotnie. Na pierwszym koncercie kwartet Obary wykonał kompozycje Johna Coltrane'a i jego żony Alice Coltrane⁴. W drugiej jego odsłonie⁵ Obara zmienił jednak koncepcję i zaproponował, że zagra własne kompozycje. Stwierdziliśmy, że to ciekawy pomysł, aby oprzeć idee Coltrane'a na tkance dźwiękowej, która nie będzie jego własną, ale w której obecny będzie jego artystyczny duch.

Znam muzykę Obary, jego fascynację i nowoczesne podejście do muzyki jazzowej, współczesnej i improwizowanej, jego otwartość i zrozumienie muzycznej/jazzowej tradycji, siłę i zaangażowanie, z jaką uprawia swoją profesję. Muzycy ci, świadomi wartości spuścizny J.C., wypowiadali się na scenie we własnym imieniu. Konstruowali dźwięki i brzmienia, tworząc muzykę nowoczesną wywiedzioną z długiej tradycji muzyki jazzowej i improwizowanej. To był JAZZ! Na scenie tworzyłem wizualny ślad, który łączył się z muzyką. Warunki techniczne w Sali Otwartej ASP w Katowicach pozwoliły nam na wykorzystanie czterech ekranów, które stworzyły wielką wizualną przestrzeń szczególnie okalającą scenę.

4 Premiera koncertu multimedialnego *CallTrane* w trakcie 20. edycji JAZ Festiwalu Muzyki Improwizowanej w 2014 r., w Miejskim Ośrodku Kultury w Zabrzu 31.05.2014 r.

5 W Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach, 8.05.2016 r.

Trzeci koncert miał miejsce we Wrocławiu, gdzie dołączył do zespołu Piotr Damasiewicz na trąbce. Tam mieliśmy do dyspozycji dwa ekrany ustawione bardzo blisko siebie pod kątem, które tworzyły ścianną obrazu za nami. Ta sceniczna zmienność nas inspirowała. Wizualną sferę projektu tworzyła kaligrafia – tekst pisany odręcznie, w czasie rzeczywistym, miksowany z innymi obrazami. Wiodącym wątkiem spektaklu są wypowiedzi Johna Coltrane'a, pochodzące z wywiadów z nim przeprowadzonych. Myśli w nich zawarte to klucz do zrozumienia jego dzieła. Mocno wyartykułowane słowo – przesłanie Trane'a – wraz z ekspresją muzyków i generowanych przez nich dźwięków tworzą audiowizualną przestrzeń.

Kaligrafia/odręczne pismo nosi znamiona bardzo subiektywnego zapisu graficznego. Zachodzi tu prosta analogia z brzmieniem instrumentu, wartością formalną szczególnie silnie akcentowaną w muzyce jazzowej. Analogowy zapis tekstu na papierze jest przetwarzany przez urządzenia cyfrowe i poddawany zabiegom wizualnym – postprodukcji w czasie rzeczywistym. Koncert miał też swój dramatyczno-poetycki aspekt, całość dopełniała bowiem poezja Amiriego Baraki, afroamerykańskiego poety, na którego twórczość jazz wywarł ogromny wpływ, autora kilkudziesięciu esejów o czarnym jazzie i bluesie zebranych w dwóch tomach – *Blues People* (1964) i *Black Music* (1967). Jego wiersz „Dlaczego my (Pieśń Syzyfa)” z tomu *Syndrom Syzyfa*⁶, słyszeliśmy w czasie koncertu w interpretacji Dariusza Chojnackiego, aktora Teatru Śląskiego.

W eseju *Spółeczeństwo alfanumeryczne* Vilem Flusser pisał⁷:

(...) od wynalezienia alfabetu rozpoczęła się historia we właściwym sensie tego słowa a wraz z nią społeczeństwa, które jest nośnikiem kultury zachodniej. Początkowo pisanie i czytanie liter stanowiło przywilej panującej mniejszości, potem stawało się coraz powszechniejsze. Ci, którzy potrafią czytać i pisać, posiadają świadomość

6 Amiri Baraka, *The Song of Sisyphus*, tłum. A. Grabowski, Copyright by Ars Cameralis Silesiae Superioris.

7 V. Flusser, *Spółeczeństwo alfanumeryczne*, „Lettre Internationale” 1993/1994, s.50

historyczną. Alfabet nigdy nie był czystym kodem, zawsze zawierał ideogramy na oznaczenie ilości (liczb). Tym samym ludzie umiejący pisać i czytać mają świadomość, nie tylko historyczną, również matematyczną – dlatego należy mówić o społeczeństwie alfanumerycznym. Począwszy od renesansu myślenie matematyczne wyemancypowuje się z myślenia historycznego, liczby opuszczają kod alfanumeryczny, by usamodzielnic się tworząc nowe kody. Powstaje nowa elita, która myśli w kategoriach matematyczno-formalnych, myślenie historyczne pozostawia zaznajomionym już z alfabetem masom. Ta elita projektuje modele, wedle których masy się orientują, choć nie potrafią ich rozszyfrować. W tym sensie należałoby mówić o społeczeństwie już nie alfanumerycznym, ale tylko numerycznym. Czytanie liter, czytanie w węższym znaczeniu staje się zbędnym luksusem. W tej sytuacji można mówić nie tylko o końcu literatury, można również mówić o końcu kultury zachodniej i kresie historii we właściwym sensie. Społeczeństwo numeryczne jest nie tylko postliterackie, ale też postokcydentalne i posthistoryczne. To jednak nie powód do popadania w nastrój katastroficzny. Przeciwnie: w takim kontekście czytanie liter (rozumiane dosłownie) staje się znów, jak niegdyś, elitarnym, niemal kapłańskim zajęciem, a ci, którzy mu się poświęcą, są opiekunami, piastunami i pomnożycielami cennego dziedzictwa – tak jak byli mnisi we wczesnym średniowieczu.

Teatr liter dzieje się w różnych miejscach na świecie. Możemy kreślić tekst za pomocą narzędzi tradycyjnych jak i pióra elektronicznego na tablecie, czy tworzyć go w przestrzeni wirtualnej. Nie sposób wymienić wszystkich artystów zgłębiających ekspresję litery w różnych obszarach współczesnej kultury wizualnej, przypomnę kilkoro spośród nich. Brody Neuenschwander, nadworny „skryba” Petera Greenawaya, znany z kaligrafii na ciałach aktorów w filmie *Pillow Book*, czy *Properto's Books*. Jego dziadkowie pochodzą z Moraw, on sam jest Amerykaninem mieszkającym w Belgii, w Brugii. To człowiek niezwykle aktywny i niestrudzony propagator pięknego pisma. Nie stroni jednak od różnego rodzaju eksperymentów, czego liczne przykłady można znaleźć w sieci. W Polsce na pewno takim

wyjątkowym zjawiskiem jest Zbigniew Makowski. Artysta i poeta w jednej osobie, tworzy od kilkudziesięciu lat książki, których teksty pisze ręcznie i ilustruje w sposób niezwykle. To unikatowe dzieło jest dialogiem artysty z humanistyczną spuścizną ludzkości. Makowski erudyta, alchemik zamknięty w swojej pracowni, komunikuje się ze światem ponad jego doczesnym zgiełkiem. Litera, tekst odmieniane na różne sposoby wchodzą w mistyczną interakcję z obrazem. Artysta tworzy książki, obrazy olejne, akrylowe i gwasze na płótnie oraz na papierze. Używa również tuszu i ołówka. Mam wrażenie, że jego dzieło wciąż za mało jest obecne w naszej świadomości. Warto się personalnie nad nim pochylić i podjąć próbę ogarnięcia jego niezwyklego rozmachu.

Ciekawy i warty zgłębienia jest przypadek francuskiej malarki i kaligrafi Fabienne Verdier. Swoją przygodę z kaligrafią i malarstwem chińskim opisała w książce *Pasażerka ciszy. Dziesięć lat w Chinach*. Był początek lat osiemdziesiątych XX w., w Chinach po rewolucji kulturalnej tępiono nadal wszystkie przejawy kilkutysięcznej tradycji. Artyści, uczeni i intelektualiści byli prześladowani, niszczeni psychicznie i fizycznie. Verdier po wielu trudach udało się dokonać rzeczy w tamtych czasach prawie niemożliwej – wyjechała do Syczuanu na 6-letnie studia artystyczne. W książce daje niezwykle świadectwo determinacji dotarcia do źródła swoich fascynacji i zrozumienia istoty kaligrafii, malarstwa pejzażowego i kultury Chin. Wybrałem z niej trzy krótkie fragmenty będące dopełnieniem myśli, którymi zajmuję się w tym tekście⁸.

(...) *Kaligraf to koczownik, pasażer ciszy, linoskoczek. Lubi intuicyjną włóczęgę po bezkresnych obszarach. Zatrzymuje się to tu, to tam – badacz wszechświata wirującego w czasoprzestrzeni. Stymuluje go przemożna chęć nadania rzeczom ulotnym posmaku wieczności.*

(...) *wyjaśnił mi chińskie słowo <yun>: <Współcześnie oznacza ono rym – a w szerszym rozumieniu rytm. Ten zaś odgrywa zasadniczą*

8 F. Verdier, *Pasażerka ciszy*, tłum. Krystyna Arutsowicz, Wydawnictwo WAB, Warszawa 2007.

rolę w muzyce, lecz także w innych sztukach, jak na przykład w sztuce życia. Bez rytmu nie ma sztuki. Jednakże słowo to pierwotnie miało inny sens: oznaczało wyrafinowanie. To nie przypadek, że od wyrafinowania przeszliśmy do rytmu; po prostu zawężiliśmy sens>.

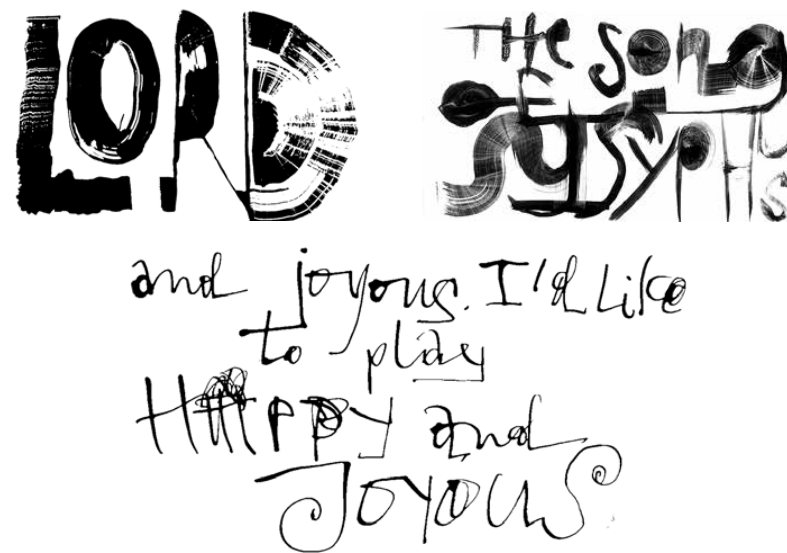
(...) Można by sądzić, że równowaga ducha rodzi się właśnie z nieustannego ruchu, podobnie jak regularny rytm fugi Bacha, psalmodie mnichów, których interpretacja łączy ruch i bezruch w monotonnym recytatywie i potrafi wykroczyć poza przyziemność, aby dotrzeć do innej rzeczywistości. Nawet nowicjusz może śledzić psalmodię pisma, jeśli ma umysł gotowy na jego przyjęcie. Wcale nie trzeba rozumieć chińskich ideogramów, aby uchwycić piękno w ruchu i osiągnąć to co Seneka nazwał <spokojem duszy>.

W Chinach można spotkać kaligrafów którzy piszą w miejscach publicznych, bezpośrednio na chodnikach, placach czy ulicach. Ideogramy kreślone są za pomocą pędzla i wody, co powoduje, że widoczne są tylko przez chwilę zanim wyparują. Jest w tym działaniu coś desperackiego, a ulotność tego gestu jest magiczna. Tekst zostaje jedynie w naszej pamięci. Trzymanie pióra w ręce, pisanie, pozostawianie naszego śladu na powierzchni, prostota tego gestu – jego naturalność jest bliska naszej fizyczności – to częśćka nas samych.

(...) Nic się nigdy nie kończy. Zawsze są jakieś nowe dźwięki, które można sobie wyobrazić; nowe wrażenia, których można doznać. I przede wszystkim, potrzeba oczyszczania tych uczuć i dźwięków, by można było naprawdę zobaczyć co kryją w swej najczystszej formie. Byśmy mogli jeszcze wyraźniej dojrzeć to czym jesteśmy. W ten sposób możemy ofiarować słuchaczom najlepszą częśćkę nas samych. Ale by tak się stało, musimy nieustannie czyścić zwierciadło⁹.

9 Tłum. JAZ, na podstawie: *Coltrane on Coltrane. The John Coltrane interviews* edited by Johny De Vito, published by Chicago Review Press, Incorporated, 2012.

Foto: Piotr Koźwin



MARIAN OSLISLO *CallTrane*, koncert/instalacja multimedialna/ the multimedia concert/installation, ASP w Katowicach, Sala Otwarta, 05.2016



MARIAN OSLISLO *CallTrane*, koncert/instalacja multimedialna/ the multimedia concert/installation,
ASP w Katowicach, Sala Otwarta, 05.2016

→ **MARIAN** Oslislo *CallTrane*, koncert/instalacja multimedialna/ the multimedia concert/installation,
„Arsenał” we Wrocławiu/Europejska Stolica Kultury, „Koalicja Miast”, sierpień 2016



An aggressive frame of
mind can create pretty
stern music.
But this may well be
a very rewarding
experience for the his

(...) *we have to keep on cleaning the mirror*

J.C.

In the modern world we communicate using electronic devices, we use a computer keyboard, tablet or smartphone for this purpose. The text written with a pen or a ballpoint pen, is a thing of the past. The ability to write using analogue tools is disappearing, the young generation lost this ability almost completely. Technological progress is something so natural and obvious that we shouldn't be surprised. In this context, handwriting has even become a kind of protest emphasizing its own originality in the digital world that surrounds us. Isn't it a small catastrophe that modern humans deprive themselves of handwriting skills? I have the impression that giving up the pleasure of writing down your own thoughts with an analogue tool on paper somehow impoverishes us. For centuries, practically till modern times, this ability belonged to a small group of illuminati. Writing was something elitist and at the same time sophisticated in its form. This is evidenced by preserved documents, letters, books and manuscripts calligraphed on parchment, and later on paper. For many years, also in our modern times, practicing beautiful handwriting has been one of the necessary elements of education affecting the spiritual and intellectual development of a pupil. It developed his self-discipline, concentration and aesthetic taste. When someone had a nice handwriting, we used to say that they calligraphed. Calligraphy is a skill that requires concentration, patience and long training. Undoubtedly, those who graduated before the Second World War, like my father, had it. Then, everyone had to write, to calligraph. I started my education in the second half of the twentieth century, but also from an obligatory nib and inkwell, and blotting paper to avoid blots.

A unique trace that remains on paper is what in handwriting constitutes extraordinary value. Each of us has our own recognizable handwriting, the hand always draws original characters. There is something very intimate and beautiful in this trace. Calligraphy requires concentration, we have to be concentrated to control the form and rhythm of the characters

being written. By practicing it, we have to develop the ability to repeat the form of the characters being penned. We must be sure-handed to preserve their graphic unity and expression. When writing, we repeat the same characters, arrange them in successive words, ideograms. This visual unity has a direct impact on the clarity of a communicated content. The same skills: focus, concentration, strength and effectiveness are desirable in Asian martial arts – the calligrapher-warrior is nothing extraordinary. Calligraphy has always strongly inspired artists, including such significant ones as Kandinsky, Hartung, Alechinsky, Masson, Tâpies.

Although calligraphy has been practiced in China and Japan for centuries, in the twentieth century, avant-garde trends appeared and began to contest traditional rigors in terms of aesthetics, artistic expression and composition. Instead of paper, other materials were used, including varnished fiberboard and as it is reported, among others, by Joanna Zakrzewska¹:

One of the contemporary trends of Japanese calligraphy is the dynamically developing shodō performance. In Japan, it is often called “improvised calligraphy” or “calligraphy in front of a sitting audience”, or sekijō kigō. This is a trend of art located on the boundary between calligraphy and performance, therefore, it can be included in the trend of intermedia art. Works belonging to this trend are usually large-format calligraphies, made with a large paintbrush or a brush before the audience. The performance created in this way takes place in silence or is accompanied by music. The artist often meditates for a while before creating the work, which refers to the spirituality of Zen. This type of art aims at unrestrained display of the artist's temporary creative expression, in contrast to the calligraphers who have created mainly for practical purposes for centuries, who have perfected one calligraphy for years. It is a unique exceptional game of internal tension, the art of the line revealed by the artist's personality. With the help of ink, paintbrush and the movement

¹ J. Zakrzewska, *Przemysłać piękno. Estetyka kaligrafii japońskiej*, doctoral dissertation, unpublished typescript, of Fine Arts in Gdańsk, 2014, p. 79.

of the whole body, the artist shows his idea of a calligraphic character, approaching his elusive "I", going beyond the field of calligraphy, and entering the world of empty form. Shodō performance refers to the Zen-like philosophy of emptiness, in the sense of trying to create a character coming out of the body unintentionally, without the control of the mind. In the performance, the audience fulfills a function that is stimulating for the artist and through participation in the ritual becomes involved in a sensual cycle of personality change.

While practicing beautiful handwriting, we gain skills that in the digital world, which is atomized and rushing in different directions simultaneously, are the sought after value. While occupying myself with typography in cyberspace, I have never abandoned the practice of writing letters with a paintbrush, pen and ink and all other possible tools that can leave a trace on paper. I am interested in the expression of form, the variability of the trace and at the same time its graphic consistency. Words become an image, they are alive. Such an approach and applied tools give great opportunities to create various formal solutions within the same lettering. At the same time, the variability and diversity of form do not interfere with constructing a precise visual message — HAND IS MIGHTIER THAN A PIXEL!

Writing on standard formats fitting the desk in my studio, I missed the more monumental form. I missed the text that would echo in a large scale and gain a new quality. Perceived by a viewer not only as a final effect — a static image — but happening in time. The viewer would have an opportunity to follow the entire process in real time. From the first letter to the last one. The eye of the viewer, following the tool in the hand of the one who is writing, must patiently wait for the subsequently emerging letters that form words and sentences. The recipient gains time to contemplate the text. Speed reading is not useful in this case.

There is silence in this theater of letters, words and characters. Music would complement this space. This is how the idea of creating a concert came up, the concert in which music would intermingle with a written word on the stage, and the word itself, thanks to multimedia

technologies, would take on a real shape. The source of inspiration was the figure of a genius jazzman, John Coltrane — a composer, saxophonist and visionary. His music has been with me for decades and I am continuously amazed by it. I called this project: *CallTrane* — the concert/multimedia installation.

What Coltrane did in music is still widely discussed at universities and in music circles. There are re-editions of his records and unreleased recordings. Coltrane's work is still alive. In contact with great art, we have an irresistible desire to get to know its creators, we are looking for answers to the question of what kind of people they were, what ideas they favored, who inspired them, what their artistic journey looked like. I began to study the literature on Coltrane and various studies of his musical legacy. The more I explored his life, the more I wanted to share that knowledge with others. So that he would materialize in our minds and leave a trace of universal and timeless art created by a man who, despite all his weaknesses and imperfections, created a perfect, deeply humanistic and unique work.

Coltrane was regarded as a taciturn man, but a lot of his interviews and the statements of friends, musicians and critics about him remained. His deep spirituality, uncompromising attitude in achieving artistic goals and total dedication to music depict a total artist. John Coltrane, who died in July 1967, left us a remarkable work, going far beyond his time.

He spoke about himself and his music ²:

"My goal...is to live the truly religious life and express it in my music. If you live it, when you play there's no problem because the music is just part of the whole thing. To be a musician is really something. It goes very, very deep. My music is the spiritual expression of what I am—my faith, my knowledge, my being." "When you begin to see the possibilities of music, you desire to do something really good for people, to help humanity free itself from its hangups ... I want to speak to their souls."

2 John Coltrane, quoted in Paul D. Zimmerman's "The New Jazz" (with Ruth Ross), *Newsweek*, December 12, 1966

What characterizes Coltrane's music is certainly an unbelievable force emanating from it, which prevents us from ignoring it. Nat Hentoff, an American historian, novelist, jazz critic, in the text on the cover of the *Expression* album, spoke about Coltrane:³

The death of a unique creator is stunning in any case, because the intensity and size of the life in his work make us forget that he too is subject to so antithetical an end as non-being. John Coltrane's death was all the more shattering and then numbing because it came so early. For all he had revealed by the age of forty – and those revelations are shaping a generation of musicians – there was so much more to anticipate, though not to predict. For Coltrane was the most relentless searcher, into himself, his world, his music, of the last 20 years in jazz. It was a ceaseless search which came of his conviction that music could penetrate into the depths of man and thereby could perhaps change man.

The realization of the *CallTrane* project required the cooperation of a whole group of people. To realize it, I invited my colleagues and friends from the Academy of Fine Arts in Katowice: Ksawery Kaliski, Krzysztof Zygalski and Piotr Ceglarek, and jazz musicians from Maciej Obara International Quartet. This Polish-Norwegian quartet, extremely appreciated in Poland and abroad, is made up of the leader – Maciej Obara playing the alto saxophone, Dominik Wania on the piano, Gard Nilssen on drums and Ole Morten Vågan on the double bass. John Coltrane was a great musician, unparalleled instrumentalist, composer, innovator, continuously on his artistic quest. The genius of his music is timeless, invariably fascinating and it inspires next generations of artists. The extraordinary intensity of this music, the expressiveness and strength of the interpretation of the saxophone master makes it uncommon to hear Coltrane's music interpreted by other musicians. John Coltrane was a total and uncompromising artist. It is very difficult to relate to this, the interpreter of his music must find his own expression and enter into a dialogue with his art.

3 Original edited liner notes from *Expression*, AS-9120, 1967.

I managed to convince Maciej Obara to make such an attempt.

We have performed the *CallTrane* multimedia concert with the above-listed musicians three times. At the first concert, Obara's quartet played the compositions of John Coltrane and his wife, Alice Coltrane⁴. In the second concert⁵ Obara, however, changed the concept and suggested that he would play his own compositions. We decided that it was an interesting idea to base Coltrane's concepts on the sound tissue which would not be his own, but in which his artistic spirit would be present.

I have known Obara's music, his fascinations and modern approach to jazz, contemporary and improvised music, his openness and understanding of music/jazz tradition, the strength and commitment with which he practices his profession. Those musicians, aware of the value of J.C.'s legacy, spoke on the stage in their own name. They constructed sounds and tones, creating modern music derived from the long tradition of jazz and improvised music. It was JAZZ! On the stage. I created a visual trace that was connected to music. Technical conditions in the Open Room of the Academy of Fine Arts in Katowice allowed us to use four screens, which formed a great visual space tightly surrounding the stage.

The third concert took place in Wrocław, where Piotr Damasiewicz on the trumpet joined group. There we had at our disposal two screens set very close to each other at an angle that formed the wall of the image on the stage. This scenic variation inspired us. The visual sphere of the project was created by calligraphy – handwritten text, in real time, mixed with other images. John Coltrane's statements from his interviews are the leading theme of the performance. Thoughts contained in them are the key to understanding his work. A heavily articulated word – Trane's message – together with the expression of musicians and the sounds generated by them create an audiovisual space.

The calligraphy/handwriting has the characteristics of a very subjective graphic record. There is a simple analogy with the sound of an

4 The premiere of a multimedia concert *CallTrane* during the 20. Edition of JAZ Festival of Improvised Music in 2014, in the Municipal Cultural Center w Zabrze, 31.05.2014.

5 At the Academy of Fine Arts in Katowice, 08.05.2014.

instrument, a formal value particularly strongly accented in jazz music. Analog recording of a text on paper is processed by digital devices and subjected to visual treatment – post-production in real time. The concert had also its dramatic-poetic aspect, the whole thing was complemented by the poetry of Amiri Baraka, an African-American poet whose poetry was strongly affected by jazz, the author of several dozen essays about black jazz and blues collected in two volumes – *Blues People* (1964) and *Black Music* (1967)). We heard his poem “Why us (Song for Sisyphus)” from the volume *The Sisyphus Syndrome*⁶ during the concert, in the interpretation of Dariusz Chojnacki, an actor of the Silesian Theater.

In his essay “Alphanumeric Society” Vilem Flusser wrote⁷:

(...). from the invention of the alphabet, history began, in the proper sense of the word, and with it the society began, which is the vehicle of Western culture. Initially, writing and reading letters was the privilege of the ruling minority, and then it became more and more common. Those who can read and write have historical consciousness. The alphabet has never been a pure code, it always included ideograms to denote the quantities (numbers). Thus, people who can write and read have not only historical awareness, but also mathematical one – that is why we should speak about an alphanumeric society. Starting from the Renaissance, mathematical thinking has emancipated itself from historical thinking, numbers have left the alphanumeric code to become independent, forming new codes. A new elite has arisen, which thinks in terms of mathematics and formal categories, it has left historical thinking for the masses which have been already familiar with the alphabet. This elite designs models according to which the masses orient themselves, though they cannot decipher them. In this sense, we should not speak about an alphanumeric society, but only a numeric one. Reading letters, reading in the narrower sense,

6 Amiri Baraka, *The Song of Sisyphus*, trans. A. Grabowski, Copyright by Ars Cameralis Silesiae Superioris.

7 V. Flusser, *Ku filozofii fotografii*, Folia Academiae, Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach, Katowice 2004, s.50.

becomes an unnecessary luxury. In this situation, one can speak not only about the end of literature, but also about the end of Western culture and the end of history in the proper sense. Numerical society is not only post-literary, but also post-occidental and post-historical. However, this is not a reason for getting into a catastrophic mood. On the contrary, in this context, the reading of letters (understood literally) becomes once again, as before, an elitist, almost priestly occupation, and those who devote themselves to it are custodians, guardians, and multipliers of valuable heritage – just as the monks in the early Middle Ages.

Theater of letters is going on in various places in the world. We can pen a text using traditional tools as well as an electronic pen, a tablet, or create it in virtual space. It is impossible to list all artists who explore the expression of the letter in various areas of contemporary visual culture, I will recall a few of them. Brody Neuenschwander, a “court scribe” of Peter Greenaway, known for his calligraphy on the bodies of actors in *Pillow Book*, or *Prospero's Books*. His grandparents come from Moravia, he is an American living in Bruges (Belgium). He is a very active and tireless promoter of beautiful handwriting. However, he does not avoid various kinds of experiments, and their numerous examples can be found on the web. In Poland, Zbigniew Makowski is certainly such a unique phenomenon. Both, an artist and poet, he has been creating books for several decades, the books whose texts are handwritten and illustrated in an unusual way. This unique work is the artist's dialogue with the humanistic legacy of mankind. Makowski, an erudite, an alchemist locked in his studio, communicates with the world above it mundane noise. The letter, the text transformed in various ways, interact mystically with the image. The artist creates books, oil paintings, acrylic paintings and gouaches on canvas and on paper. He also uses ink and a pencil. I have the impression that we are still not enough conscious of his work. It is worth to dwell on it personally and try to grasp its unusual scope.

An interesting and worth exploring is the case of Fabienne Verdier, the French painter and calligraphist. She described her adventure with calligraphy and Chinese painting in the book *Passenger of Silence*. *Ten years*

in China. It was the beginning of the eighties of the twentieth century, in China after the Cultural Revolution, all the manifestations of several thousand-year old tradition were still exterminated. Artists, scholars and intellectuals were persecuted, mentally and physically destroyed. Verdier, after many hardships, managed to do something almost impossible in those times – she went to Sichuan for six-year art studies. The book gives an extraordinary testimony of determination to reach the source of her fascinations and understanding the nature of calligraphy, landscape painting and culture of China. I chose from it three short fragments that complement the thoughts that I consider in this text⁸.

(...) A calligraphist is a nomad, a passenger of silence, a tightrope walker. He likes intuitive wandering in boundless areas. He stops here and there – a researcher of the universe whirling in space-time. He is stimulated by the overwhelming desire to give the eternal taste to evanescent things.

(...) he explained to me the Chinese word 'yun': 'Today it means rhyme – and in a broader sense – rhythm. The latter plays a fundamental role in music, but also in other arts, such as in the art of living. There is no art without rhythm. However, the word originally had a different meaning: it meant sophistication. It is no coincidence that we have moved from the sophistication to the rhythm; we just narrowed down the sense'.

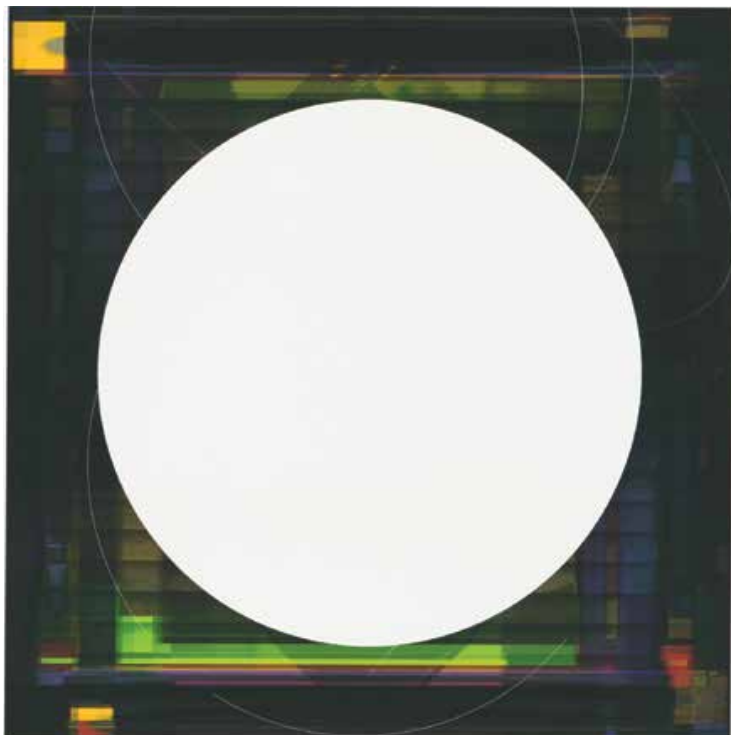
(...) One would think that the balance of the spirit is born from constant motion, just like the regular rhythm of Bach's fugue, monks' psalmodia, whose interpretation combines movement and immobility in a monotonous recitative and can go beyond the mundane to reach another reality. Even a novice can follow a psalmody of handwriting if he has the mind ready to receive it. You do not need to understand Chinese ideograms to capture beauty in motion and achieve what Seneca called the 'well-being of the soul'.

8 F. Verdier, *Pasażerka ciszy*, trans. Krystyna Arutisowicz, Wydawnictwo WAB, Warszawa 2007.

In China, you can meet calligraphers who write in public places, directly on sidewalks, squares or streets. Ideograms are drawn with a paintbrush and water, which means that they are visible only for a moment before they evaporate. There is something desperate in this action, and the elusiveness of this gesture is magical. The text remains only in our memory. Holding the pen in a hand, writing, leaving our trace on the surface, the simplicity of this gesture – its naturalness is close to our physicality – *it's a part of us*.

(...) There is never any end. There are always new sounds to imagine; new feelings to get at. And always, there is the need to keep purifying these feelings and sounds so that we can really see what we've discovered in its pure state. So that we can see more and more clearly what we are. In that way, we can give to those who listen the essence, the best of what we are. But to do that at each stage, we have to keep on cleaning the mirror⁹.

9 Coltrane on Coltrane. *The John Coltrane interviews*, ed. Johny De Vito, Chicago Review Press, Incorporated, 2012



ZBYNĚK JANÁČEK *E-Grid III*, 500×500 mm, 2017

PIOTR MUSCHALIK

Vanitas

Vanitas

PIOTR MUSCHALIK (ur. 1964), artysta fotografik, grafik, absolwent katowickiej filii Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie (dyplom w 1993 u prof. Tomasza Jury). Kierownik w Pracowni Fotografii i profesor nadzwyczajny w Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach oraz w Wyższej Szkole Technologii Informatycznych w Katowicach. Zajmuje się fotografią kreatywną i dokumentalną. Tworzy cykle fotograficzne. Interesuje go fotografia jako medium plastyczne, które jest polem eksperymentów formalnych i warsztatowych. Czerpie inspirację z klasycznej fotografii, próbując wzbogacić ją o nowe formy graficzne. W warstwie znaczeniowej odnoszą się one do szeroko pojętego egzystencjalizmu. Jest autorem wydawnictw albumowych i katalogów o Śląsku. Współpracował z Lechem Majewskim przy filmach „Krew poety” i „Młyn i krzyż”. Jest autorem wielu wystaw, albumów i projektów dydaktycznych. Ma na swoim koncie liczne wystawy indywidualne i zbiorowe w kraju i zagranicą.

PIOTR MUSCHALIK (born in 1964), artist, graphic artist and graduate of the Katowice branch of the Academy of Fine Arts in Krakow (diploma in 1993 with Prof. Tomasz Jura) is head of the Photography Studio and associate professor at both the Academy of Fine Arts and the University of Information Technology in Katowice. He deals with creative and documentary photography and creates photographic cycles. He is interested in photography as a medium of art, which entails a field of formal and workshop experiments. He draws inspiration from classic photography, trying to enrich it with new graphic forms. In the semantic field, it is referred to broadly as existentialism. He is the author of album publications and catalogues about Silesia. He collaborated with Lech Majewski on the films “Blood of the Poet” and “Mill and Cross”. He is the author of many exhibitions, albums and didactic projects and has had many individual and collective exhibitions at home and abroad.

Pomiędzy twórcą a jego dziełem powstaje niewidzialna więź. To więź łącząca na zawsze z pewną epoką, doświadczeniami i odczuwaniem właściwymi dla czasu, w którym powstawało dzieło. Ważną „epoką” moich doświadczeń z tworzywem fotograficznym był okres, kiedy powstawał cykl, który początkowo nosił roboczą nazwę *Vanitas*. Tytuł ten stał się później oficjalnym tytułem całego cyklu. Ten cykl, gdyby przeliczyć go na obowiązujące w ludzkim życiu jednostki czasu, to sześć, może nawet siedem lat doświadczeń i towarzyszące temu emocje i przeżycia – niezwykle ważne dla mojego rozwoju artystycznego. Z każdym powstałym wówczas obrazem łączy mnie do dzisiaj osobista więź. Pamiętam dokładnie wszystkie emocje towarzyszące powstaniu każdego z nich. Były tak różne, jak każdy obraz, który jest ze swej natury osobnym „bytem”, powołanym do życia dzięki artystycznej wizji. Wizja, by zaistnieć musi pokonać opór materii fotograficznego medium. Pomimo, że wszystkie prace cyklu są koherentnym studium, to sieć powiązań jakie zainspirowały ich narodziny jest niezwykle skomplikowana. Wychowałem się na lekturze *Barbaryńcy w ogrodzie*, można powiedzieć zostałem „zakodowany” przez Herberta, strażnika starych kamieni na postrzeganie uniwersalnego piękna i klasycznego humanizmu jaki wypływa z jego lektury.¹ Nawet nie chcę się z tego klasycznego humanizmu uwolnić, gdyż postrzegam jego dzieło jako odnośnik do tych wydarzeń w sztuce, które dzieją się współcześnie. Im bardziej oddalamy się od epok, które ugruntowały cały parnas teraźniejszej sceny artystycznej, tym trudniej znaleźć jakiś pierwotny sens aktualnych zdarzeń artystycznych. Działania, które podejmuję w dziedzinie sztuki, składających się na treść tworzonej przeze mnie prac, to nieustanny dialog z przeszłością sztuki, połączony z osobistymi fascynacjami literaturą i filozofią. Jednym z celów mojej pracy artystycznej jest poszerzenie wspólnego terytorium, które rozciąga się pomiędzy grafiką a fotografią i badanie wzajemnych zależności jakie istnieją między tymi dwiema dziedzinami sztuki.

1 Zbigniew Herbert, *Znaki na papierze: utwory literackie, rysunki i szkice*, Olszanica, 2008, str 9.

W pierwszej części cyklu *Vanitas* starałem się wniknąć w samo sedno budowania obrazu fotograficznego. Pracowałem nad nim używając tradycyjnego warsztatu fotograficznego z jego wszystkimi możliwościami i ograniczając się do właściwie archaicznych metod otrzymywania obrazu i przy użyciu, w zdecydowanej większości prac, bardzo starych aparatów fotograficznych. Przyczyną, dla której dokonałem takiego wyboru było nawiązanie do dyskusji na temat klasyfikowania fotografii i ambiwalencji jaka powstaje przy próbach określania, kiedy fotografię można przypisać do sfery sztuki, a kiedy jest ona jedynie dokumentem. Trudno jest jednoznacznie określić, gdzie dokładnie przebiega ściśle zdefiniowana granica pomiędzy nimi, jednak, moim zdaniem, najlepszym jej wyznacznikiem jest intencja fotografa. Jednym z celów przyświecających moim działaniom było odnowienie klasycznych metod otrzymywania obrazu fotograficznego do warsztatu współczesnego grafika. Dlatego też, specjalnie, w większości moich prac ograniczałem się do podstaw optyki i chemicznych procesów stosowanych w tradycyjnej fotografii czarno-białej.

W drugiej części cyklu, prac fotografii barwnej, poszerzyłem zestaw środków, stosując cyfrowe przetwarzanie obrazu, a dokładniej, łącząc technikę analogową ze współczesnymi cyfrowymi narzędziami generowania obrazu. Interesowała mnie relacja jaka istnieje pomiędzy „postrzeganiem” rzeczywistości przez tradycyjne – oparte na prawach optyki narzędzie – a jej nowym „zdefiniowaniem” w procesie jej cyfrowej rejestracji. Ten zdecydowanie techniczny aspekt mojej twórczości ma swoje wytłumaczenie w poszukiwaniu odpowiedzi na nurtujące mnie od dawna pytanie o relacje pomiędzy ideą, a obrazem; pomiędzy rzeczywistością, a jej pośrednikiem, jakim jest fotografia. Moja twórczość to relacja jaką tworzę z otaczającym mnie światem. Nieodparta chęć poznania świata „wymusza”, jeśli mogę tak to ująć, kreację artystyczną. Stąd potrzeba ujawniania metaforycznego charakteru napotykaných w wymiarze rzeczowym przedmiotów. Wykonuję fotografie napotykaných rzeczy, starając się ująć w nich ich metaforyczny wymiar i jemu podporządkowuję całą kompozycję. Subiektywizm tej kreacji powoduje, że nawiązuje się dialog, będący podstawą rozpatrywania tych obrazów jako sztuki.

Często pojawiającym się w moich pracach motywem są owoce. Jako obiekty o zdecydowanie efemerycznym istnieniu, prowokują do posłużenia się nimi w symbolice odwołującej się do eschatologicznych pojęć i paraboli. Dla mnie sztuka jest przestrzenią pozoru przekształconą w zjawisko estetyczne. W moich indywidualnych poszukiwaniach doceniam tradycję kultury wizualnej i wartości przez nią reprezentowane, takie jak harmonia form, subtelność światłocienia, wysublimowanie i emocjonalna aura. Moje własne poszukiwania stanowią rodzaj artystycznego dialogu z historycznym obyczajem powstawania obrazu. W gruncie rzeczy, może podświadomie, będąc pod wpływem estetyki tzw. „fotografii czystej” wywodzącej się z nurtu straight photography – jestem w ciągłym powiązaniu z jej dokonaniem. Ten rodzaj fotografii reprezentowany przez takich fotografów jak: Paul Strand, Edward Steichen, Alfred Stieglitz, Anselm Adams, Edward Weston, czy ich europejskich powierników: Augusta Sander, Alberta Ranger Patzscha, a szczególnie kompozycje czeskiego fotografa Josefa Sudka jest wyrazem pewnego rodzaju rytuału powstawania fotografii, który trudno w dzisiejszych czasach uważać za warsztatowy standard. Związany jest on ze złotą erą fotografii, kiedy jej pionierzy przecierali dopiero szlak, który doprowadził do uznania fotografii jako pełnowartościowej dziedziny sztuki.

Istnieje też inny aspekt, który towarzyszy początkowi „projektowania” fotografii. Barthes nazwał ten aspekt przygodą². Jego zdaniem oznacza to impuls, który powoduje, że niektóre zdjęcia przyciągają uwagę. Ta „przygoda” wygenerowana przez „dotknięcie obiektywem” jakiegoś wyścinka znalezionej, bądź wykreowanej rzeczywistości staje się dla widza kodem lub formą zbliżenia do emocjonalnych stanów towarzyszących autorowi. Uważam, że z punktu widzenia twórcy najważniejszy jest moment wyostrenia zmysłów, w którym intuicja i przeświadczenie dokonują wyboru obiektu artystycznej kreacji.

Zagadnieniem niezmiernie ważnym i obecnym w moich pracach jest problem związku fotografii z malarstwem. Do dziś funkcjonuje pewna relacja, którą potocznie nazywamy piktorializmem, świadcząca

2 Roland Barthes, *Światło obrazu, uwagi o fotografii*, Warszawa 1996, str. 34.

o przywiązaniu do tradycji malarskiej impresjonizmu i symbolizmu. Była ona szczególnie widoczna w początkowej fazie emancypacji fotografii. Nurtujące mnie pytania dotyczące powiązań fotografii z malarstwem najlepiej ujął Barthes, pisząc o duchu malarstwa niepokojącym fotografię: „(...) Fotografia zrobiła z malarstwa – kopiując je lub mu zaprzeczając – odniesienie absolutne, ojcowskie, tak jakby narodziła się z Obrazu (i jest to prawda pod względem technicznym, ale tylko częściowa, gdyż camera obscura malarzy jest tylko jedną z przyczyn powstania Fotografii; najważniejszą – prawdopodobnie – było odkrycie chemiczne). Nic nie odróżnia ejdetycznie, obrazowo – na tym etapie moich badań – fotografii, nawet najbardziej realistycznej, od malarstwa. «Piktorializm» jest tylko wyolbrzymieniem tego co Zdjęcie myśli o sobie.”³

W czasach Stieglitza, który na początku XX wieku był jednym z najważniejszych orędowników emancypacji fotografii i uznania jej jako niezależnej sztuki, wpływ malarstwa w fotografii był naturalnym procesem, bowiem jako nowe medium, korzystała fotografia z kompozycyjnych wzorców i estetycznych środków jakie stosowano w malarstwie i grafice. Barthes w swoich rozważaniach idzie dalej, dowodząc, iż fotografia to sztuka powiązana nie tylko z malarstwem, ale i z teatrem. Sądzi, że można to uzasadnić z uwagi na obecność tutaj szczególnego pośrednika jakim jest śmierć; powołuje się przy tym na pierwotny związek kultu zmarłych (pierwsi aktorzy teatru totemicznego grali role zmarłych). Właściwa fotografii rola ożywiania wspomnień i rzeczy już martwych ma swoją analogię w teatrze.⁴ Fotografia to proces polegający na pewnego rodzaju zamrożeniu czasu. Czas zostaje zamieniony w wieczność. Barthes nazywa ten proces ucieleśnieniem śmierci. Jednocześnie następuje jednak dzięki temu procesowi ożywienie i powrót do życia – zdjęcie przedstawia śmierć, ale ożywa jako obraz. Zdjęcie jest dla mnie pewnym paradoksem, który objawia się pomiędzy zamrożeniem rzeczywistości – uśmierceniem jej, a ożywczą jej kontemplacją. André Bazin w historycznym już

3 Ibidem, str 54.

4 Ibidem, str 55.

eseju stwierdza⁵, że fotografia jest spełnieniem odwiecznej funkcji sztuk plastycznych. W tych słowach znalazłem potwierdzenie postawy jaką fotografujący spełnia wobec ciągłości sztuki i obrazowania w ogóle – sztuki plastyczne u swej genezy miały uchronić przed przemijaniem i śmiercią, a tym samym uniezależnić nieśmiertelność od materialnego zachowania ciała. Tworzenie wizerunków zmarłego było ekwiwalentem nieśmiertelności. Toteż fotografia odzwierciedla, jak pisze Bazin „niepowstrzymaną potrzebę zaklęcia czasu.”⁶

Jeśli przyjąć założenie, że fotografia w pewnym przynajmniej sensie jest kontaktem z czasem, który już minął, to okoliczność ta implikuje fakt, że jest jednocześnie symptomem strachu przed śmiercią. Dzieje się tak dlatego, że oglądając fotografię widzimy czas miniony, gdzie często aktorzy tych zdarzeń już nie żyją, a przedmioty, czy obiekty przestały już istnieć. Ulegamy sentymentalnej zadumie nad czasem, „(...) to próba zatrzymania śmierci, zabrania jej żądła”, co „(...) czyni z fotografii nowożytną formę memento mori.”⁷ Fotografia nawiedza naszą wyobraźnię, zabiera nas w inną sferę, pozwala wielokrotnie, praktycznie w nieskończoność, rozważać teraźniejszość i przeszłość. Zdjęcie pozostawia ślad po rzeczywistości, jest zarazem dowodem jej istnienia, iskrą, która powoduje, że odbiorca włącza cały system odniesień, skojarzeń i paraleli. Odczytana metafora nadaje zdjęciu poetycki kontekst. Być może podstawową różnicę jaka istnieje pomiędzy tymi mediami stanowi fakt, iż malarstwo posługuje się wyobrażeniem przedmiotu, podczas gdy fotografia nie może się obejść bez realnie istniejącego obiektu. To różnica pomiędzy mimetycznym odwzorowaniem a oryginałem, między uwiarygodnieniem a imaginacją.

Pierwsza część cyklu *Vanitas* z czarno-białymi fotografiami jest w całości wykonana w technice żelatynowo-srebrowej, czyli opartym o klasyczny warsztat fotograficzny. Zastosowanie barytowego papieru

5 André Bazin, *Ontologia obrazu fotograficznego* [w:] Idem, *Film i rzeczywistość*, Warszawa 1963, s. 10.

6 Ibidem.

7 Bernd Stiegler, *Obrazy fotografii*, Kraków 2009, str 124.

fotograficznego pozwoliło na uzyskiwanie dużej rozpiętości tonalnej i umożliwiło, podczas procesu naświetlania, na modyfikowanie kontrastu i nasycenia czerni. Dużym wyzwaniem był format obrazów, który wahał się od 50×50 cm do 90×130 cm. Wszystkie odbitki wykonane były ręcznie w ciemni fotograficznej, przy wykorzystaniu profesjonalnych powiększalników wielkoformatowych, następnie suszone na specjalnych szybach z użyciem papierowej taśmy, która częściowo została na odbitkach.

Początkowe reprodukcje przedstawiają surowe pejzaże o nieco surrealistycznym zabarwieniu, których wiodącym wątkiem jest motyw drogi. Inspiracją do tych przedstawień była lektura książki Johna Maxwella Coetzee, *Życie i czasy Michaela K.* Prace te odbiegają nieco od pozostałych, są już pewną zapowiedzią metaforycznej podróży „do siebie”, lub w poszukiwaniu „siebie”. Symbolicznymi zwiastunami tej podróży są rozwidlenia, dziwne trójkątne znaki, bądź bariera z drzew zasłaniająca drogę co celu. To fotografie o nasyczonej graficznej strukturze, jak gdyby przedstawiona na nich rzeczywistość stała się obiektem o jeszcze intensywniejszej realności, albo, posługując się słowami Joanny Pluty „wykraczające poza ludzkie rozumienie rzeczywistości”.⁸ Olivier Wendell Holmes w ten sposób opisuje to zjawisko: „Oglądający odkrywają na zdjęciach coraz to nowe detale i zdziwieni biorą do ręki lupę, aby uczcić apoteozą tego co widzialne.”⁹ Ta osobliwość nadawania nowych wymiarów próbuje w pewien sposób zmienić nasze spojrzenie na zwykłe otoczenie, które urasta do wymiarów metaforycznych symboli, których interpretacja zależy od naszych doświadczeń i indywidualnej wrażliwości. Na każdym ze zdjęć widać przejawy działalności człowieka. Nie ma tam miejsc gdzie by ktoś nie był i nie zmienił krajobrazu. To obrazy „wyłowione” z naszej psychiki, w myśl idei ekwiwalencji Alfreda Stiegliza, gdzie obraz ma związek z zapamiętanymi stanami umysłu.¹⁰ To scenografia do zdarzenia, które hipotetycznie mogło, lub ma się

⁸ Joanna Pluta, Wstęp do katalogu *Vanitas*, Katowice 2004, str. 3.

⁹ Bernd Stiegler, *op. cit.*, str. 124.

¹⁰ Ian Jeffrey, *Jak czytać fotografię, lekcje mistrzów fotografii*, Kraków 2009, str. 285.

dopiero wydarzyć, piramida, złamana gałąź, zagubiony dom, to kadry z potencjalnego filmu lub wizualizacji powieści.

W ten sam klimat wpisują się także fotografie ptaków krążących po zimowym niebie. To metafora lęków, niczym fotografia naśladowca pamięć, pełna niepokoju, jakby niepokój był immanentny bytowi człowieka. Przedstawiony jest na nich świat zjawiskowy, będący subiektywnym doświadczeniem, a nie tylko informacją o fotografowanym obiekcie. Obraz zostaje przemieniony w formy stające się korelatem odczuć podmiotu, ich efektem. Interakcja pomiędzy widzem a twórcą stanowi w tym przypadku rodzaj metafizycznej zagadki. Punktem zwrotnym, który zainicjował bezpośrednio pracę nad omawianym cyklem było przypadkowe odkrycie. W nowo zakupionym aparacie z lat trzydziestych, marki Rolleiflex, znalazłem zwój nienaświetlonej rolki filmu, prawdopodobnie z lat pięćdziesiątych. Wywołana później klisza odsłoniła swoją strukturę. Popękana, z teksturą liszajów i chropowatości, tak jakby upływ czasu odbił na niej swoją subtelną matrycę. Przedmioty na niej naświetlone przeziierały przez tę strukturę, która sama sobą nadawała im coś w rodzaju piętna czasu. Kompilacja tych plastycznych wartości stała się sama w sobie treścią i formą. To niespodziewane i przypadkowe odkrycie zbiegło się w czasie z moimi poszukiwaniami dotyczącymi doboru obiektów mających symbolizować przemijanie, a inspirowanych powrotem do zainteresowań egzystencjalizmem.

Egzystencjalizm to na pozór pesymistyczna filozofia, która człowieka uważa za punkt centralny, jednocześnie kwestionując sens jego bytu, jako istnienia w trwode, istnienia ciągle zagrożonego, kruchego, istnienia ku śmierci. Towarzyszy nam ciągle poczucie przemijalności i niespełnienia. Prawdziwie wiemy tylko to, co sami z siebie wiemy, bazując na własnych doświadczeniach. Egzystencjalizm proponuje oparcie w samym sobie, bycie takim, jakim sami siebie stworzymy. To właśnie owoce wydały mi się odpowiednimi obiektami do wykorzystania w moich pracach. Dzięki ich właściwościom mogłem wyrazić swoje rozumienie egzystencjalnego widzenia świata. Na nich czas szybko zaznacza swoje znamię. Od momentu gdy ich gładka i lśniąca bryła zmienia się w pomarszczoną powierzchnię, by stać się grudką prochu,

mija niewiele czasu. Ich zazwyczaj sferyczna forma odnosi się do innego jeszcze ich atrybutu, jakim jest kula. To w całej historii sztuki symbol tak uniwersalny, mający wiele znaczeń, które zazwyczaj odnoszą się do transcendencji, wyrażając absolut i doskonałość, rodzenie się i umieranie, symbolikę ziemskiej i niebieskiej władzy, przejętą przez średniowiecze, napełnioną negatywną symboliką marności i przemijania.¹¹ Wieczność, dla której owoce są antonimem, to istnienie poza czasem, owoce zaś w swym efemerycznym bycie pozwalają nam tę wieczność kontemplanować. Takie eschatologiczne znaczenie miało także jabłko. Wykładnię jego symboliki opisała Beata Purc-Stępniaak: „[jabłko] z powodu swej krągłości odzwierciedlało ziemię i ziemskie żądze, a z powodu koloru i słodczy było symbolem wszystkich zmysłowych powabów i grzechów. Opatrzony krzyżem, symbolizowało pojęcie władzy, zarówno boskiej jak i świeckiej. Było znakiem wieczności, całości, początku i końca, pokusy, płodności, nieśmiertelności oraz niebezpieczeństwa.”¹²

Na moich fotografiach owoce tkwią w czymś w rodzaju przestrzeni graficznej. Ta przestrzeń to z jednej strony efekt przypadku wynikającego z użycia kilkudziesięcioletnich klisz, z drugiej zaś strony świadomej warsztatowej pracy nad negatywami, tak aby ten efekt wzmocnić i nad nim panować. To tajemnica przypadku, który w tych zmaganiach z materią miał miejsce, a odbywał się w procesie technologicznym wywoływania obrazu srebrnego¹³. Impulsem dla powstania części moich fotografii, zwłaszcza tych przedstawiających owoce ułożone w proste, centralne i pasowe kompozycje – jakby w izokefalicznym pochodzie, były właśnie przeżycia związane z rozmyślaniami nad tymi obrazami. Był to zarazem wstęp do całego procesu, który zapoczątkował powstanie cyklu *Vanitas*. Cykl ten jest graficznym i równocześnie symbolicznym przedstawieniem o charakterze vibracji, gdzie przestrzeń i czas jest sferą otwartą i symultaniczną, a owocowe zjawy – to byty emblematyczne,

11 Beata Purc-Stępniaak, *Kula jako symbol Vanitas*, Gdańsk 2004, str. 270.

12 Ibidem, str. 58.

13 Pomijając meandry natury technicznej związane z tym procesem, a które należałoby przywołać dla zachowania rzetelności opisu

które są jednocześnie zaprzeczeniem bytu. To paradoks i reguła w jednym. Sztukę, której pochodzenie zainicjowała budowa gotyckich katedr, odczytuję jako „okręty” (*navis* – nawa katedry) mające nas przewieźć w naszej drodze doczesnej. Jak kompas określający kierunek można traktować gotycką rozetę, która jest przecież uznawana za symbol nieśkończoności, boskiej istoty i harmonii. Rozeta jest bowiem obrazem aktu Stworzenia i wszechświata. Dlatego w swoim cyklu poświęciłem jej kilka obrazów. Rozeta pełni tu funkcję inną niż w tradycyjnej symbolice. Poprzez izomorficzne formy, w jakich się pojawia jest bardziej karykaturą ideału, niż znakiem odwiecznego porządku rzeczy. Bardziej kojarzy się z rozpadającą się materią niż przedwieczną harmonią.

W wielu przedstawieniach cyklu *Vanitas* można zauważyć nawiązanie do wątków powieści Coetzego, *Żywot i czasy Michaela K.* Na sporych rozmiarów zdjęciach widać leżące w ogrodzie owoce, nawiązujące do specyfiki klimatu książki. Bohater to człowiek żyjący według pór roku, można go nazwać wyzwolonym od czasu zegarowego. Czas natury przejawia się w cyklu umierania i odnowy. „Kosmiczna inteligencja”, która musi toczyć się własnym torem, żyje jakby w klatce powtórzeń. Michael K. jest urojonym ogrodnikiem, jednostką nieprzystosowaną do życia i odrzuconą. Będąc „ogrodnikiem na niby” może uprawiać ogród, który w powieści jest alegorią rajskiego ogrodu, Edenu. Wyimaginowana manna spadająca z nieba służyła mu za pokarm, jednak nie wystarczała do odżywienia fizycznego ciała zatraconego w idylli rajskiego ogrodu. W moich obrazach, nawiązujących do powieści czas również przestał istnieć. Nie odnoszą się one do konkretnych miejsc ani czasów. Istnieje tylko chwila obecna. Są rośliny, owoce materia dana nam przez naturę, dla której jesteśmy ogrodnikami.

Część druga cyklu *Vanitas* to rodzaj repetycji, czy próby stworzenia obrazu z obrazu. Fizykalna strona fotograficznej percepcji ewokuje wrażeniem bycia w obrazie. Z technicznego punktu widzenia jest to sfotografowany obraz, wyświetlany na matówkach średnio i wielkoformatowych aparatów fotograficznych lub na matówkach specjalnie przeznaczonych do tego celu. Zdumiewa mnie odczucie bliskości obcowania z obrazem, który pojawia się na matówce, jest to rodzaj bezpośredniego

doświadczenia camery obscury. Pochylając bądź przesuwając płaszczyznę obiektywu manipulujemy przestrzenią obrazu, która jawi się jako projekcja na matowym szkle. Poszukiwanie odpowiedniej płaszczyzny obrazu i modelowanie go, to relacja (powiązanie) człowieka z generowanym przez kamerę obrazem. Wszelkie prawa optyki mające zastosowanie w aparatach na ławie optycznej o elastycznej konstrukcji – wyposażonych w tzw. miech, dają możliwość dowolnego operowania płaszczyzną ostrości oraz głębią. Nie wnikając w szczegóły techniczne wynikające z zastosowania praw optyki, manipulacja ta pozwala na nadanie obrazowi niepowtarzalnego charakteru, gdyż możemy sami, tylko przy pomocy tych narzędzi, decydować co na naświetlonym obrazie ma być ostro odwzorowane, a co ma przenikać w nieostrość. Przedstawiony proces jest czasochłonny i wymaga dużej cierpliwości. Taka metoda pracy jest przeciwieństwem fotografowania migawkowego, czy automatycznego sposobu fotografowania. Przy rozpowszechnieniu się fotografii, kiedy każdy zaopatrzony jest w aparat mogący generować tysiące zdjęć, większość operatorów tych kamer staje się „funkcjonariuszami”¹⁴. Widok fotografa nakrytego płachtą wydaje się być czymś kuriozalnym, archaicznym i raczej znanym większości z nas z historycznych źródeł. Jednak taka metoda fotografowania posiada ogromną przewagę nad konwencjonalnymi sposobami stosowanymi we współczesnej fotografii. Gdy nakrywamy się światłoszczelną płachtą, aby móc odseparować się od światła i świata i analizujemy obraz kamery, nie możemy podejmować pochopnych decyzji, gdyż każdy pośpiech prowadzi najczęściej do zniweczenia całego włożonego w tę czynność wysiłku. Ważna w tym, można tak to określić rytuale fotografii, jest interakcja z rzeczywistością i skupienie się na kalibrowaniu realności do mojego o niej wyobrażenia. Dzięki takiemu podejściu można stać się kimś w rodzaju super obserwatora.

Postacią, którą miałem ciągle na myśli tworząc cykl *Vanitas* był Vilém Flusser, czeski filozof zajmujący się również teorią fotografii. Flusser zaobserwował cywilizacyjne przejście społeczeństwa – nazywając je –

14 termin ten wyjaśnię w dalszej części mojej pracy

alfanumerycznym w społeczeństwo numeryczne, stwierdzając, że cezura ta, w historii ludzkości była zmianą związaną z wynalezieniem pisma linearnego. Od czasu wynalezienia pisma, słowo pisane stało się nośnikiem wszelkich wyobrażeń. Lapidarnie rzecz ujmując w epoce alfanumerycznej ludzkość była zmuszona polegać na wyobrażeniu obrazów inspirowanych tekstami. Wszelka ikonografia była jedynie ilustracją, obrazem zastępczym. Kolejnym momentem przełomowym było odkrycie fotografii wiążące się z trwałym zapisem dokonań ludzkich w postaci obrazu fotograficznego. Wynalezienie fotografii było zmianą systemu imaginacji. Od tego czasu cywilizacja została uposażona w narzędzie symulujące myśl, jakim jest aparat fotograficzny. Flusser w latach 70. XX wieku antycypował zautomatyzowanie procesu fotograficznego, zdegradowanie osoby świadomie fotografującej do roli funkcjonariusza, czyli osoby poddającej się programowi, w który zaopatrzony jest aparat. Od pojawienia się aparatów typu „naciśnij spust a on zrobi doskonałe zdjęcie”, świadomy kreator stał się funkcjonariuszem, który kieruje urządzenie na żądany motyw, robiąc „doskonałe zdjęcie”, „połykając” tym samym program, w który wyposażony jest aparat. Uwierzyliśmy w aparat – generator obrazów. Tak działa „funkcjonariusz” i „aparat”. Chociaż cykl *Vanitas* nie kontestuje takiego stanu rzeczy, to w jakimś stopniu metoda jego powstawania stoi w sprzeczności z ogólnie panującą tendencją. Prace, szczególnie te z drugiej części cyklu, w samym swoim procesie powstawania są pewną woltą formalną. Ostateczny obraz jest wynikiem „podpatrzenia” matówki tradycyjnego aparatu przez aparat cyfrowy, który wykonywał kilka zdjęć jednej matówki, by później w procesie składania panoram przez odpowiedni program do edycji zdjęć zestawić je i uzyskać jedną panoramę.

Dzięki pracy nad tytułowym cyklem, mogę stwierdzić, że jest on przede wszystkim poetycką interpretacją upływu czasu i stanów emocjonalnych związanych z przeżywaniem jego sensu. Osobisty dialog z czasem, a raczej z „bezczasowością” i z materią, która mnie otacza. To przeniesiona w sferę istnienia poza czasem – dzięki fotografii, estetyczna i symboliczna relacja do tego, co dzieje się w moim życiu. Jego tematyka w sferze fizycznej bazuje na układzie przedmiotów będących

w zasięgu ręki. To bardzo istotne dla idei, którą chciałem w tym cyklu przekazać. Przedmioty z których korzystamy w trakcie naszej codziennej egzystencji, jednocześnie stają się, zależnie od kontekstu, kondensowanym symbolem trwania lub degradacji i zapomnienia. Każdy z obrazów to osobny dramat, z którego wyłaniają się i zapadają w mroku „byty” lub „niebyty” w postaciach przybierających formę „owocowych zjaw”, zanurzonych w świetle mojego osobistego „nieba”.



Vanitas CCI

Vanitas CCX



← Vanitas CXXXV

Vanitas CXXX



← Vanitas CXXXIV

→ VanitasCXXXVII



← Vanitas CXXXIX

Vanitas CXXIII



Vanitas CXXIV



Vanitas CXX



Vanitas CXXVII

→ Vanitas CXXIX



→ Vanitas CXXVIII



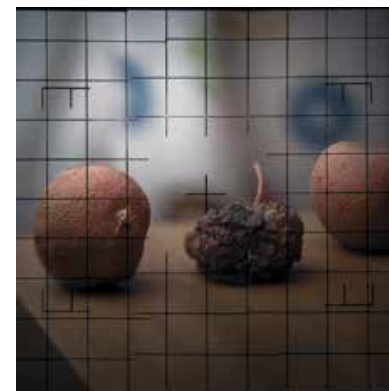
Vanitas CXXVII

→ Vanitas XII



Vanitas X

→ Vanitas XXXIV



← Vanitas XL

Vanitas LXI



← Vanitas XLI



Vanitas XXX

There is an invisible bond between a creator and his work. It is a bond that connects forever with a person's age, experience and feelings during the time in which the work was created. An important 'epoch' of my experiences with photographic material was the period when the series was created, an initial project which was called *Vanitas*. This title later became the official title of the entire series. This series, if it were converted into a time period that is recognised in human life, would be six or even seven years of experience and accompanying emotions and soul-searching, which were extremely important for my artistic development. With each image created at that time, I have a personal relationship and I remember exactly all the emotions accompanying the creation of each of them. They were as different as any painting, which is by its very nature a separate 'being', brought to life through artistic vision. This vision, in order to exist, must overcome the resistance of the photographic nature of the medium. Although all the works of the series form a coherent study, the network of connections that inspired their birth is extremely complicated. I grew up reading 'Barbarian in the garden'; in fact, you could say I was 'encoded' by Herbert, the guardian of old stones, for the perception of universal beauty and classical humanism that comes from his works.¹ I do not even want to free myself from this classic humanism, because I perceive his work as a reference for the events in art that are happening nowadays. The more we move away from the ages that established the entire elite of the present artistic scene, the more difficult it is to find some original sense of current artistic events. The activities that I undertake in the field of art that make up the content of the works I create are a constant dialogue with art of the past, combined with a personal fascination for literature and philosophy. One of the aims of my artistic work is to widen the common territory between graphics and photography and examine the interrelationships that exist between these two fields of art.

In the first part of the *Vanitas* series, I tried to penetrate the very essence of building a photographic image. I worked on it using a traditional

¹ Zbigniew Herbert, *Znaki na papierze: utwory literackie, rysunki i szkice*, Olszanica, 2008, p. 9.

photographic workshop with all its possibilities and limiting myself to archaic methods of actually obtaining the image and the use of, in the vast majority of works, very old cameras. The reason for these choices was a reference to the discussion on classifying photography and uncertainty that arises when trying to determine when photography can be considered to be in the sphere of art, and when it only documents a moment in time. It is difficult to determine unambiguously where exactly the strictly defined boundary between them lies, but in my opinion the photographer's intentions are the best criterion for it. One of the goals guiding my actions was to renew the classic methods of obtaining a photographic image using a modern graphic workshop. Therefore, in most of my works I deliberately limited myself to the basics of optics and chemical processes used in traditional black and white photography.

In the second part of the series, the works of colour photography, I expanded the basic photographic techniques by using digital image processing, and more precisely by a combination of analogue techniques with modern digital image generation tools. I was interested in the relationship that exists between the 'perception' of reality through the traditional mechanical optics and its new 'definition' in the process of its digital registration. This definitely technical aspect of my work is a part of the search for an answer to the question that has been bothering me for a long time about the relationship between the idea and the image, between reality and its intermediary, which is photography. My works are the result of a relationship that I create with the world around me. An irresistible desire to get to know the world 'forces' artistic creation, if I can put it that way. Hence the need to reveal the metaphorical nature of objects encountered in reality. I take photographs of encountered things, trying to capture their metaphorical dimension and I then arrange the entire composition to comply. The subjectivity of this creation causes a dialogue to be established, which is the basis for considering these pictures as art.

Fruits are frequent motifs in my works. As objects with a definitely ephemeral existence, they naturally lend themselves to being used as a symbolism referring to eschatological concepts and parables. For me,

art is a visual mask transformed into an aesthetic phenomenon. In my individual search I appreciate the tradition of visual culture and the values it represents such as harmony of forms, subtlety of chiaroscuro, subtilising and emotional aura. My own search is a kind of artistic dialogue with the historical custom of image creation. In fact, maybe subconsciously, being influenced by the aesthetics of the so-called 'Pure photography' derived from the straight photography trend, I am in constant connection with its achievements. This type of photography is an expression of a certain kind of ritual of photography which is hard to consider as a workshop standard today and is represented by such photographers as: Paul Strand, Edward Steichen, Alfred Stieglitz, Anselm Adams, Edward Weston and their European counterparts: August Sander, Albert Ranger Patzsch, and especially by the compositions of the Czech photographer Josef Sudek. It is associated with the golden age of photography when its pioneers were just blazing the trail that led to the recognition of photography as a fully-fledged field of art.

There is also another aspect to the beginning of the 'design' of photography. Barthes called this aspect an adventure.² In his opinion, it means an impulse that makes some of the pictures attract attention. This 'adventure' generated by 'touching with the lens' a piece of perceived or created reality becomes for the viewer a code or a form of approaching the emotional states of the author at the time. I believe that from the creator's point of view the most important thing is the moment of sharpening the senses, in which intuition and conviction choose the object of artistic creation.

The issue of the relationship between photography and painting is an extremely important and prevalent one in my works. To this day, there is a certain relationship, which we commonly call pictorialism, testifying to attachment to the tradition of impressionism and symbolism in painting. It was particularly visible in the initial phase of the emancipation of photography. Questions bothering me about the links between photography and painting were best captured by Barthes, writing about

2 Roland Barthes, *Camera Lucida, Reflections on Photography*, Warszawa 1996, p. 34.

the spirit of painting haunting photography: "... photography made of painting – copying or denying it – absolute, paternal reference, as if it were born out of the Image (and it is technically true, but only partially, because the camera obscura of painters is just one of the reasons for the creation of Photography, while the most important – probably – was a chemical discovery). Nothing separates eidetically, figuratively – at this stage of my research – photography, even the most realistic one, from painting. «Pictorialism» is just an overstatement of what the Picture thinks of itself.”³

In the times of Stieglitz, who at the beginning of the twentieth century was one of the most important advocates of emancipation of photography and its recognition as an independent art, the influence of painting in photography was a natural process, because as a new medium, it embraced compositional patterns and aesthetic means used in painting and graphics. Barthes goes further in his deliberations, proving that photography is an art connected not only with painting, but also with theatre. He thinks that this can be justified because of the presence of a special mediator, death; he refers to the original relationship of the cult of the dead (the first actors of the totemic theatre played the roles of the dead). The role characteristic to photography of reviving memories and things that are already dead has its analogy in the theatre.⁴ Photography is a process based on a certain kind of freezing of time. Time is changed into eternity. Barthes calls this process the embodiment of death. At the same time, however, thanks to this process, the revival and return to life take place – the photograph depicts death, but comes alive as a picture. For me, a photo is a paradox that manifests itself between the freezing of reality or its killing, and its invigorating contemplation. André Bazin in his already historical essay states that photography is a fulfillment of the eternal function of visual arts.⁵ In

3 Ibidem, p. 54.

4 Ibidem, p. 55.

5 André Bazin, *The Ontology of the Photographic Image* [in:] Idem, *Film i rzeczywistość*, Warszawa 1963, p.10.

those words I found confirmation of the attitude that the photographer fulfills, in relation to the continuity of art and imaging in general, of the visual arts being originally supposed to protect against passing and death, thereby making immortality independent of the material behaviour of the body. Creating images of the deceased was the equivalent of immortality. Thus, photography reflects, as Bazin writes, “the unstoppable need for being caught in a time warp.”⁶

If we assume that photography in some sense is a contact with the time that has already passed, then this fact implies that it is also a symptom of fear of death. This is because when we look at the photograph, we see the time of the past, where often the actors of these events are no longer alive, and objects have ceased to exist. We succumb to sentimental reverie over time, “... it is an attempt to stop death and take away its sting” and what “... makes photography a modern form of memento mori.”⁷ Photography haunts our imagination, takes us into a different realm, allows us to contemplate the present and the past many times, virtually indefinitely. The photo leaves a trace of reality; it is also a proof of its existence, a spark that causes the recipient to turn on a whole system of references, associations and parallels. The metaphor properly read gives the picture a poetic context. Perhaps the basic difference that exists between these media is the fact that painting uses the perception of an object, while photography cannot do without a real object. That is the difference between mimetic representation and the original, between authenticity and imagination.

The first part of the Vanitas cycle with black and white photographs is entirely made in the gelatine and silver technique, which is based on a classic photographic workshop. The use of baryta photographic paper allowed a large tonal range to be obtained and during the process of exposure allowed the contrast and saturation of black to be modified. A big challenge was the image format, which ranged from 50×50 cm to 90×130 cm. All prints were made by hand in the photo darkroom, using

6 Ibidem.

7 Bernd Stiegler, *Obrazy fotografii*, Kraków 2009, p. 124.

professional large format enlargers, then dried on special panes using paper tape, which was partially left on the prints.

Initial reproductions depicted raw landscapes with a somewhat surreal colour, the leading theme of which was the road motif. The inspiration for these images was a book by John Maxwell Coetzee, *Life & Times of Michael K*. These works differ a bit from the others, as they are already a certain prediction of a metaphorical journey 'into yourself' or in the search for 'yourself'. Symbolic harbingers of this journey are forks, strange triangular signs, or a barrier of trees blocking the road to your destination. These are photographs of a saturated graphic structure, as if the reality depicted on them became an object of even more intense reality, or, using the words of Joanna Pluta, "beyond the human comprehension of reality".⁸ Olivier Wendell Holmes describes the phenomenon in this way: "The viewers discover in the pictures more and more new details and, being surprised, take a magnifying glass to celebrate the apotheosis of the visible."⁹ This peculiarity of giving new dimensions tries to change our view of the surroundings in a certain way, which grows to the dimensions of metaphorical symbols, interpretation of which depends on our experience and individual sensitivity. In each of the pictures you can see manifestations of human activity. There are no places where someone would not change the landscape. These images are 'fished out' from our psyche, in line with the idea of the equivalence of Alfred Stieglitz, where the image is connected with the remembered states of mind.¹⁰ This is the stage design for an event that hypothetically could have already happened, or is just about to happen, a pyramid, a broken branch, a lost house, frames from a potential movie or a visualization of a novel.

The same atmosphere applies to photographs of birds circling the winter sky. They are a metaphor of fears, like a memory-imitating photograph, full of anxiety, as if anxiety was inherent in human existence.

⁸ Joanna Pluta, Introduction to a catalogue *Vanitas*, Katowice 2004, p. 3.

⁹ Bernd Stiegler, op. cit., p. 124.

¹⁰ Ian Jeffrey, *How to Read a Photograph: Lessons from Master Photographers*, Kraków 2009, p. 285.

They present a phenomenal world, which is a subjective experience, and not just informative about the subject being photographed. The image is transformed into forms that become a correlation of the subject's feelings and their effect. The interaction between the viewer and the creator is in this case a kind of metaphysical puzzle. A turning point that directly initiated work on the discussed series was an accidental discovery. In the newly purchased Rolleiflex camera from the 1930s, I found a roll of unexposed film, probably from the 1950s. Developed later, it revealed its structure. Cracked, with texture of lichen and roughness, as if the passage of time had left its subtle matrix on it. Objects exposed on it were hardly seen through this structure, which left on them the stigma of time. The compilation of these artistic values became in itself content and form. This unexpected and accidental discovery coincided in time with my search for objects which were to symbolize passing, inspired by the return of interest in existentialism.

Existentialism is a seemingly pessimistic philosophy, which considers man as the focal point, and at the same time questions the sense of his being as existence in fear, an existence which is threatened and fragile, leading to death. We are accompanied by a sense of transitoriness and unfulfillment all the time. We really know only what is based on our own experience. Existentialism proposes being based on ourselves, to be as we create ourselves. It was fruits that seemed to me the right objects to use in my work. Thanks to their properties, I could express my understanding of an existential vision of the world. With them, one can easily observe time flow. Little time passes from the moment when a smooth and shiny body turns into a wrinkled surface to become a lump of soil. Their usual form epitomises another attribute, which is a sphere. In the entire history of art this is a universal symbol, having many meanings that usually refer to transcendence, expressing the absolute and perfection, birth and dying, symbolism of earthly and heavenly power and in the Middle Ages was filled with the negative symbolism of vanity and passing away.¹¹ Eternity, for which fruits are an antonym, is existence

¹¹ Beata Purc-Stępnik, *Sphere as a symbol of Vanitas*, Gdańsk 2004, p. 270.

beyond time, while fruits as ephemeral beings allow us to contemplate this eternity. The apple also had such an eschatological significance. An explanation of its symbolism was described by Beata Purc-Śtępnia: “[an apple] due to its roundness reflected the earth and earthly lusts, and because of its colour and sweetness it was a symbol of all sensual charms and sins. With the cross, it symbolized the concept of power, both divine and secular. It was a sign of eternity, of totality, of beginning and end, of temptation, fertility, immortality and danger”.¹²

In my photographs, the fruits are placed in a kind of graphic space. This space is a random effect resulting, on the one hand, from the use of plates dozens of years old, and on the other, from conscious technical work on negatives, in order to emphasize the effect and control it. This is the secret of the chance effect which occurred in this struggle with matter, and took place in the technological process of developing a silver image.¹³ The impulse for creating some of my photographs, especially those depicting fruit arranged in simple, central and stripe compositions – as if in an isocephalic march – were the experiences associated with meditating on these images. It was also an introduction to the entire process that initiated the creation of the *Vanitas* series. This series is a graphic and, at the same time, symbolic representation, vibratory in character, where space and time form an open and simultaneous sphere, and fruit phantasms are emblematic entities that are at the same time in contradiction with existence. It's a paradox and a rule in one. The art which originated with the construction of Gothic cathedrals, I read as 'ships' (*navis* – the nave of the cathedral) that are to transport us in our earthly journey. One can treat a Gothic rosette as a compass defining the direction. The rosette, being an image of the act of Creation and the universe, is after all regarded as a symbol of infinity, divinity and harmony. That is why in my series I devoted several pictures to this symbol. The rosette has a different function here than in traditional symbolism; through the

12 Ibidem, p. 58.

13 Apart from technical meanders related to this process, which should be recalled for the sake of the accuracy of the description

isomorphic forms in which it appears, it is more like a caricature of the ideal than a sign of the eternal order of things and it is associated more with disintegrating matter than the eternal harmony.

In many images of the *Vanitas* series, one can notice a reference to the themes of the novel *Life and times of Michael K.* by Coetze. The sizeable pictures feature fruit in the garden, referring to the specific climate of the book. The hero is a man living according to the seasons. He can be called a man liberated from clock time; nature's time manifests itself in the cycle of dying and renewal. „Cosmic intelligence”, which must follow its own path, lives as if in a cage of repetitions. Michael K. is an imaginary gardener, a misfit and rejected individual. Being a 'pretend gardener' he can grow a garden which in the novel is an allegory of the Garden of Eden. The imaginary manna falling from heaven served as his food, yet it was not enough to nourish the physical body immersed in The Garden of Eden idyll. In my paintings, which refer to the novel, time also ceased to exist. There is no reference to any specific places and times; there is only the present moment. There are plants and fruit, the matter given to us by nature, for which we are gardeners.

The second part of the *Vanitas* series is a kind of a repetition or an attempt to create a picture from a picture. The physical aspect of photographic perception evokes the impression of being in the image. From a technical point of view, it is a photographed image displayed on focusing screens of medium and large-format photographic cameras or on focusing screens specially prepared by myself. I am amazed at the feeling of being so close to the image that appears on the focusing screen. It is a kind of direct experience of camera obscura. Tilting or moving the plane of the lens, we manipulate the space of the image, which appears as a projection on frosted glass. Searching for the appropriate image plane and modelling it forms the relation between the human and the camera-generated image. All the laws of optics applicable to monorail cameras with flexible structure – equipped with the so-called bellows – give one the possibility of freely operating the plane of focus and depth. Without going into technical details resulting from the application of optics, this manipulation allows us to give the image a unique character,

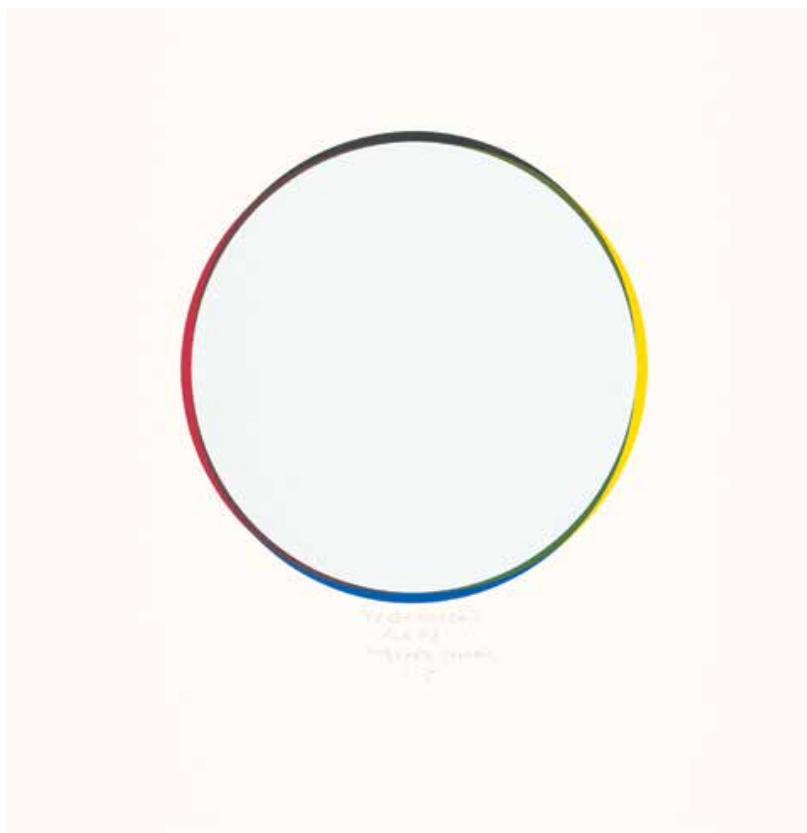
because we can decide, with the help of these tools only, what is to be sharply reproduced in the image and what is to permeate into fuzziness. The presented process is time-consuming and requires a lot of patience. This method of work is the opposite of shutter photography or any automatic way of taking pictures. With the spread of photography, when everyone is equipped with a camera that can generate thousands of photos, most of the operators of these cameras become 'officials'.¹⁴ The view of a photographer covered with a cloth seems to be something bizarre, archaic and only known to most of us from historical sources. However, this photographic method has a huge advantage over conventional methods used in contemporary photography. When we cover ourselves with a light-proof cloth, in order to separate ourselves from the light and the world and we analyze the camera image, we cannot make hasty decisions, since any haste usually leads to the destruction of all the effort put into our actions. In this ritual of photography, it is very important to interact with reality and focus on calibrating the reality to my imagination about it. Thanks to this approach you can become a kind of super observer.

The figure that I always had in mind when creating the *Vanitas* series was Vilém Flusser, a Czech philosopher who also dealt with the theory of photography. Flusser observed the civilization transformation of the society that he called alphanumeric into a numerical society, stating that this caesura, in the history of mankind, was a change related to the invention of linear(?) writing. Since the invention of writing, the written word has become the carrier of all ideas. In short, in the alphanumeric era humanity was forced to rely on images inspired by texts. All iconography was only illustration, a substitute image. The next turning point was the invention of photography, connected with permanent recording of human achievements in the form of a photographic images. The invention of photography was a change in the imagination system. Since then, the civilization has been equipped with the camera – a tool that simulates thought. In the 1970s, Flusser anticipated the automation of the photographic process, relegating the person photographing intentionally to

14 The term will be explained later in my paper.

the role of an official, i.e. a person submitting to the program installed in a camera. With the appearance of cameras like 'press the trigger and it will make a perfect photo' (point-and-shoot cameras), the conscious creator became an official who directs the device to the desired motif, taking a 'perfect photo', thus 'swallowing' the program the camera is equipped with. We started to believe in the camera – an image generator. This is how 'the official' and 'the camera work. Although the *Vanitas* series does not defy such a state of affairs, to some extent the method of its creation is in contradiction to the generally prevailing tendency. Works, especially those from the second part of the series, in the very process of their creation are a certain formal about-turn. The final image is the result of 'copying' the focusing screen of the traditional camera by the digital camera, which took several photos of one focusing screen. Later, in the process of assembling panoramas by a suitable photo editing program, the pictures were put together to form one panorama.

Thanks to the work on the title series, I can say that it is primarily a poetic interpretation of the passage of time and emotional states associated with the experience of its meaning, personal dialogue with time, or rather with „timelessness” and with the matter that surrounds me. This is, thanks to photography transferred into the realm of existence beyond time, an aesthetic and symbolic relation to what is happening in my life. Its subject matter in the physical sphere is based on the arrangement of objects that are within reach. This is very important for the idea that I wanted to convey in this series. The objects that we use in our everyday existence, at the same time become, depending on the context, a condensed symbol of duration or degradation and oblivion. Each of the paintings is a separate drama from which 'beings' or 'non-beings' emerge and disappear in the darkness, in the figures taking the form of 'fruit phantoms' immersed in the light of my personal 'heaven'.



ZBYNĚK JANÁČEK *Megachyba II.*, 1000×700 mm, 2018

JAN PAMUŁA

Seria komputerowa

Computer series

JAN PAMUŁA (ur. 1944), malarz, grafik, profesor sztuk plastycznych. Uprawia malarstwo, grafikę i media elektroniczne. W latach 1996–2002 prorektor, a 2002–2008 rektor ASP w Krakowie; w latach 2010–2013 Prezes MTG w Krakowie. Przygotował ponad 60 wystaw indywidualnych w kraju i zagranicą. Wziął udział w kilkuset wystawach zbiorowych, międzynarodowych i krajowych. Jest laureatem licznych nagród, zwłaszcza za twórczość graficzną. W 2013 otrzymał Nagrodę miasta Krakowa. Prace artysty znajdują się w zbiorach m.in.: Muzeum Narodowego w Warszawie i Krakowie, Muzeum Sztuki Współczesnej MOCAK w Krakowie, Victoria and Albert Museum w Londynie, Albertina w Wiedniu, Portland Art Museum w Oregon, Mondrian Museum w Amersfoort. Wielokrotny kurator oraz juror wystaw i konkursów.

JAN PAMUŁA (born in 1944), painter, graphic artist, professor of visual arts. He practices painting, graphics and electronic media. In the years 1996–2002 the vice rector, and 2002–2008 the rector of the Academy of Fine Arts in Krakow; in the years 2010–2013 President of MTG in Krakow. He prepared over 60 individual exhibitions at home and abroad. He took part in several hundred collective, international and national exhibitions. He is a laureate of numerous awards, especially for graphic art. In 2013, he received the City of Krakow Award. The artist's works can be found in the collections of the National Museum in Warsaw and Krakow, the MOCAK Museum of Contemporary Art in Krakow, the Victoria and Albert Museum in London, the Albertina in Vienna, the Portland Art Museum in Oregon, the Mondrian Museum in Amersfoort. Multiple curator and juror of exhibitions and competitions.

Cykl prac komputerowych „Seria Komputerowa I” i „Seria komputerowa II” zrealizowany został w okresie od marca do maja 1980 roku w ARTA (Atelier de Recherches Techniques Avancees), Centre Georges Pompidou w Paryżu. W realizacji używany był sprzęt komputerowy typu Tektronix przystosowany do działań plastycznych (z wyjściem graficznym – table tracante). Program oparty został na obrazach namalowanych w latach 1972, 1976 i 1977, stanowiących cykl noszący tytuł „Zbiory chromatyczne” i napisany został w języku Visual Basic – z uwzględnieniem idei obrazów i innych sugestii autora – przez programistę Philippa Kellera. Zasadą, na której oparta była budowa obrazów, było konsekwentne, progresywne dzielenie całego pola obrazu zawsze na cztery elementy (w serii I) i powtarzalne dzielenie pola obrazu, również na cztery elementy, powtarzalnych pól wynikających z wcześniejszego pionowo-poziomego podziału na prostokąty lub kwadraty (w serii II). To znaczy, że w serii I całe pole obrazu dzielone było najpierw na cztery części, a następnie każda z części na dalsze cztery, i wszystkie następne wynikające z podziału znowu na cztery, itp., aż do wielkości bardzo małych.

W serii II pole obrazu dzielone było liniami pionowymi i poziomymi na odpowiednią ilość kwadratów lub prostokątów, te z kolei już tylko raz dzielone były na cztery części. Przy czym chodziło w jednym, jak i drugim wypadku o to, by elementy wynikające z podziału nigdy się nie powtórzyły, stwarzając dla patrzącego ciągle nową i nieoczekiwaną sytuację, w każdym miejscu pola obrazu. W realizacji komputerowej wielkości wynikające z podziałów kształtowane były w jednej, jak i w drugiej serii, aleatorycznie.

Program posiadał kilka wariantów i dawał dodatkowo wiele możliwości operacyjnych przez wprowadzanie, przy każdym nowym rysunku, zmiennych związanych z ilością elementów, (głębokością) podziałów, jak i stopniem różnicy między wielkościami poszczególnych elementów wynikających z podziału (tzw. dyspersja).

Opracowany został oczywiście również program pozwalający na ściśłą, regulację i stopniowanie wielkości elementów będących wynikiem każdego kolejnego dzielenia pola obrazu, samo zagadnienie regularności czy systematyzacji powtarzalnych elementów nie było jednak głównym celem i obiektem zainteresowania.

O wiele bardziej interesującym, dla kształtowania nowych wartości wizualnych, wydawał się być proces tworzenia nieoczekiwanych podziałów i całych zestawień podziałów dokonujący się według wyboru podejmowanego samodzielnie przez maszynę (z pomocą generatora liczb losowych).

Tu trzeba zaznaczyć, że wykonywanie tego typu kompozycji manualnie prowadzi do pewnej powtarzalności, także sam proces rysowania poszczególnych układów trwa dość długo. Komputer natomiast, gdy się uwzględni proces aleatoryczny, jest w stanie wykonać – nawet przy dość ścisłym określeniu ogólnej zasady budowania układu – miliony tego typu kompozycji nie powtarzając żadnej z nich. W serii I zostało zrealizowanych kilka przykładów, w których program przewidywał za-znaczenie każdego kolejnego poziomu (głębokości) podziałów z pomocą zmiany grubości kreski bądź zmianą barwy kreski.

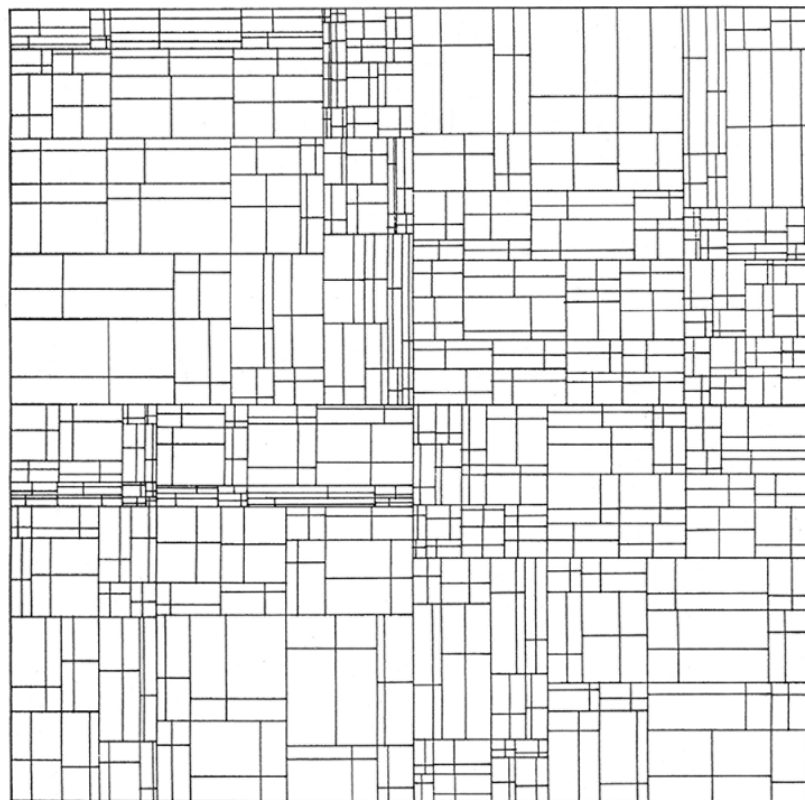
Celem całego przedsięwzięcia było uzyskanie nowej możliwości wyraźnego różnicowania wizualnego charakteru układów budowanych na wspólnej zasadzie.

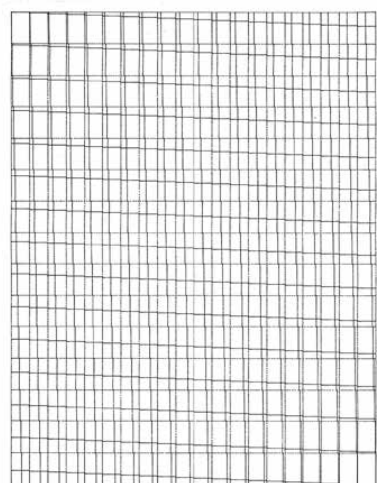
W ścisłym związku z tym pozostaje tworzenie nowych wartości wyrazowych, czyli nowych doznań wizualnych, których swoisty charakter można otrzymać poprzez współpracę człowieka z maszyną cyfrową. Tego typu wartości wizualne posiadają swoją odrębność, swoiste cechy niemożliwe w zasadzie do uzyskania w żaden inny sposób.

Z niezliczonych możliwości użycia maszyn cyfrowych do celów plastycznych została tu wybrana zaledwie jedna maleńka część, działanie związane w ścisły sposób z poszukiwaniami artystycznymi autora.

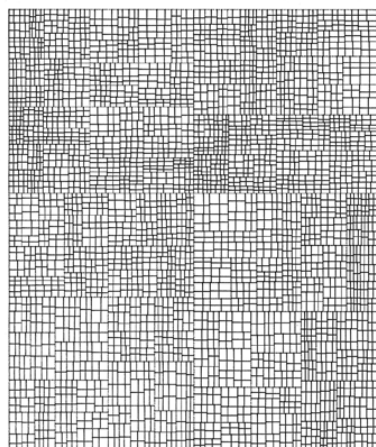
Wiadomo, że od wielu lat maszyny cyfrowe służą do celów plastycznych stwarzając możliwości wykonywania i przetwarzania obrazów: abstrakcyjnych, przedstawiających, rysunków i kompozycji barwnych, czy też obrazów opartych na fotografii, itp.. Użycie maszyny cyfrowej w tym przypadku polegało na zastosowaniu jej możliwości w odniesieniu do języka geometrycznych form, który to język jest stosowany w moich obrazach. Komputer został tu więc użyty nie w celu ujawnienia wielu możliwości nowej techniki, ale posłużył jako narzędzie wspomagające proces kreacji.

Jan Pamuła, Kraków, 1980

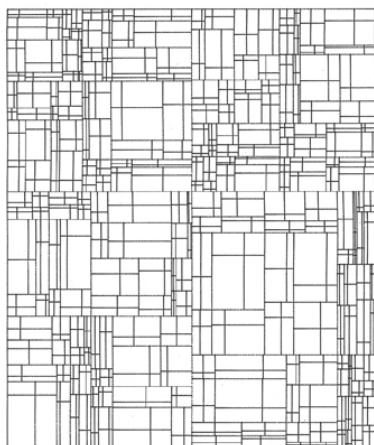




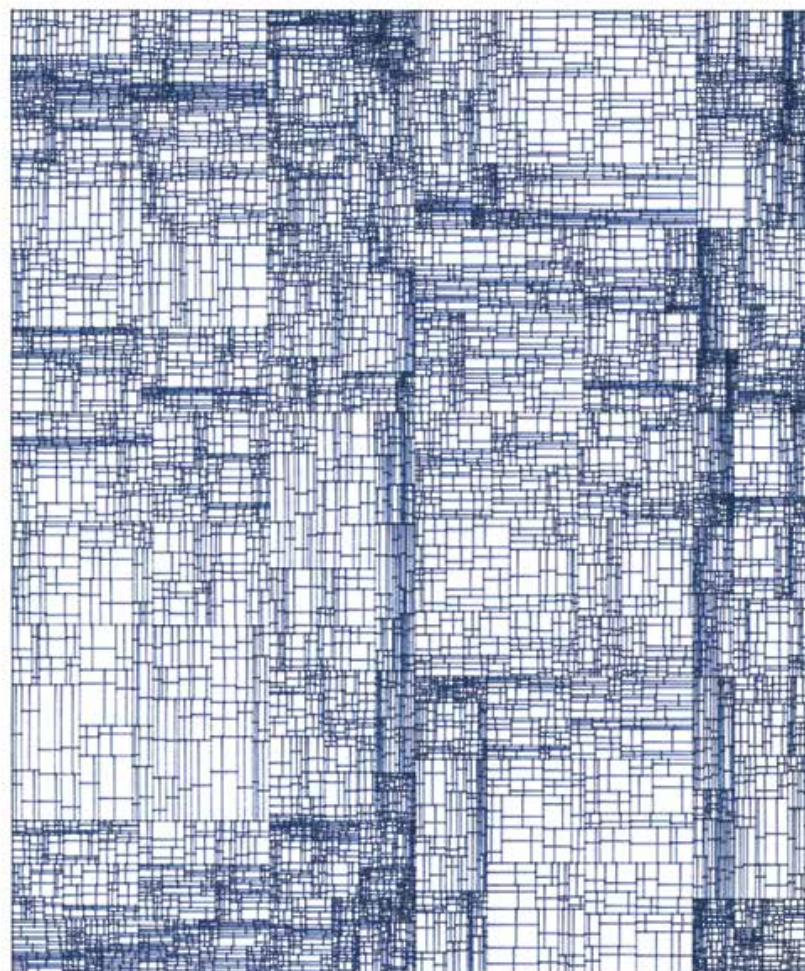
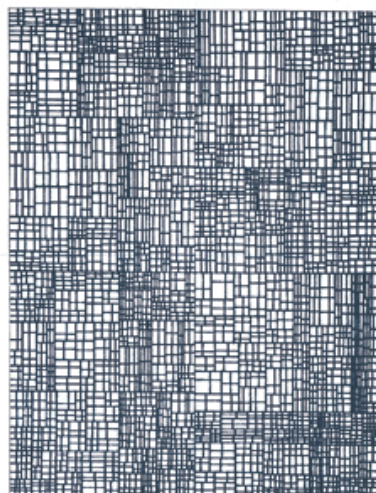
1980 © 1980-1990 Jan Panuta - Serin Komputasi I, 1980, Teknik: Komputer & graph plotter



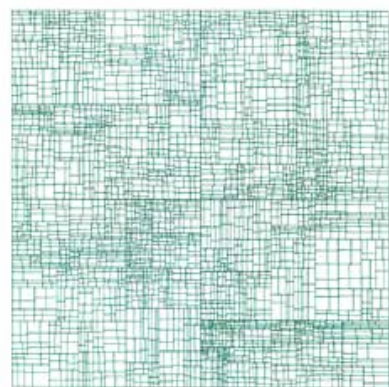
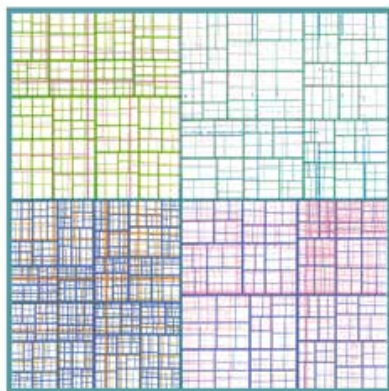
Jan Panuta - Serin Komputasi II, 1980, Teknik: Komputer Teknik & graph plotter



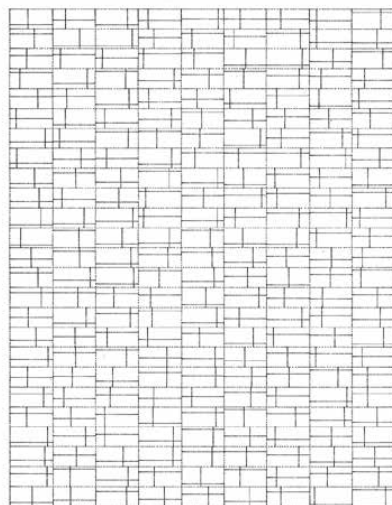
1980



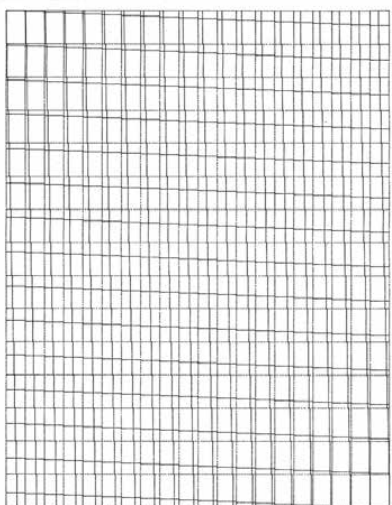
Jan Panuta - Serin Komputasi I, 1980, Teknik: Komputer Teknik & graph plotter
 4⁷ elements
 7: 60% disosiasi
 16.56% redamper & 2.5% mentol



201/1/1/1

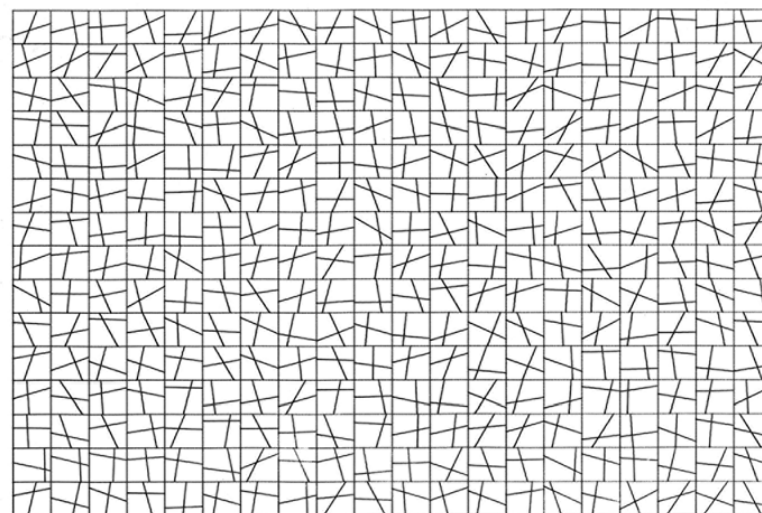


201/1/1/1



201/1/1/1

Jean Baudouin, *Les Fractales*, 1980. Technique : ordinateur et graph plotter.



Jean Baudouin, *Les Fractales*, 1980. Technique : ordinateur et graph plotter.

```

1 REM *** FRACTAL * Bande P.K.3 * Fichier 10 * 01-04-80 ***
2 REM *** COPYRIGHT A.R.T.A. *** Auteurs : YAN PAMULA & Ph. KELLER ***
3 GO TO 1010
4 GO TO 1010
90 REM FRA5 DESSINE EN EPAISSEUR FIXE OU VARIABLE EN FONCTION DE
91 REM LA PROFONDEUR ET INTERROGE POUR LA PROFONDEUR ENTRE CHAQUE
92 REM QUADRANT.
100 INIT
110 Z=0.1
120 PRINT "L'IIProfondeur (2 chiffres) : "
130 INPUT N
140 PRINT "IIEpaisseur fixe (1) ou variable (2) : "
150 INPUT J
160 IF J<1 OR J>3 THEN 140
170 PRINT "IIDispersion de l'aleatoire (%) : "
180 INPUT A
190 R=A/100
200 S=0.5-A/200
210 PRINT "IISortie table tracé, ante (5) ou écran (32) : "
220 INPUT P
230 IF P<>32 THEN 250
240 PAGE
250 DIM X(100,3),Y(100,3),T(100)
260 X(1,1)=65
270 X(1,2)=X1
280 X(1,3)=X2
290 X(1,3)=X2
300 X(1,3)=X2
310 Y(1,1)=50
320 Y(1,2)=Y1
330 Y(1,2)=Y1
340 Y2=98

```

Centre Georges Pompidou
Centre national d'art et de culture

The series of computer works *Computer Series 1* and *Computer Series 2* were realized in the period from March to May 1980 at ARTA (Atelier de Recherches Techniques Avancees), Center Georges Pompidou in Paris. To create the works, computer equipment of the Tektronix type adapted to graphic operations (with a plotter output) was used. The program was based on pictures painted in 1972, 1976 and 1977 which constituted a cycle entitled *Chromatic sets*. It was written in Visual Basic by the programmer Philipp Keller, including the idea of images and other suggestions of the author. The principle on which the construction of images was based was a consistent, progressive division of the entire field of the image always into four elements (in series 1) and repetitive division of the image field also into four elements: repetitive fields resulting from the earlier vertical-horizontal division into rectangles or squares (in series 2). This means that in series 1 the whole area of the image was first divided into four parts, then each of the parts into the next four, and all subsequent parts resulting from the division again into four, etc., down to very small sizes.

In series 2, the image area was divided by means of vertical and horizontal lines into an appropriate number of squares or rectangles, which in turn were only once divided into four parts. The idea was in both cases that the elements resulting from the division should never be repeated, thus creating for the viewer a constantly new and unexpected situation, in each point of the picture area. In computer realization, the sizes resulting from the divisions were in both series specified aleatorically.

The program had several variants and offered a lot of operational possibilities by introducing, with each new drawing, variables related to the number of elements, (the depth of) divisions, and the degree of difference between the sizes of individual elements resulting from the division (so-called dispersion).

Obviously, there was also a program developed to allow strict regulation and the gradation of the size of elements resulting from each subsequent division of the image area; although the mere question of regularity or systematization of repetitive elements was not the main goal and object of interest. A lot more interesting for shaping new visual

values seemed to be the process of creating unexpected divisions and complete sequences of divisions taking place according to the choice made autonomously by the machine (with the help of a random number generator).

It has to be noted here that manual execution of this type of composition leads to a kind of repeatability, and also the process of drawing individual systems takes quite a long time. However, when the aleatoric process is taken into account, the computer is able to create, even with a fairly strict specification of the general principle of the system construction, millions of such compositions without repeating any of them. In series 1, several examples were realized, where the program was to mark each subsequent level (depth) of divisions by means of changing the line thickness or changing the line colour.

The aim of the whole undertaking was to obtain a new possibility to clearly differentiate the visual character of systems built on a common principle.

In close connection with this is the creation of new expressive values, i.e. new visual experiences, whose specific character can be obtained through human cooperation with a digital machine. Visual values of this type have their own distinctiveness, peculiar features that are virtually impossible to obtain in any other way.

From the innumerable possibilities of using digital machines for artistic purposes, only one tiny particle has been chosen here, an action strictly connected with the author's artistic search.

It is well known that for many years digital machines have been used for graphic purposes, creating the possibility of producing and processing abstract and figurative images, drawings and colour compositions, images based on photography, etc. The use of a digital machine in this case consisted in using its power with reference to the language of geometrical forms, which is the language used in my paintings. Therefore, the computer was not used here to reveal the diverse possibilities of new technology, but rather served as a tool supporting the process of creation.

Recital Gabrieli Szendzielorz towarzyszący
konferencji 24.11.2015

Gabriela Szendzielorz piano recital during
the conference 24.11.2015

24.11.2015
**KONFERENCJA
 HORTUS
 ELECTRONICUS**
 SALA KINOWA
 ASP W KATOWICACH UL. RACIBORSKA 50

**Piotr Zawojski
 Antoni Porczak
 Paweł Frąckiewicz
 Mateusz Dąbrowski
 Jarosław Mamczarski**
oraz
Gabriela Szendzielorz
recital fortepianowy

Logo of the ASP Katowice and other sponsors.

24.11.2015 g. 17.00
Gabriela Szendzielorz
**RECITAL W RYTMIE
 WALCA**
 AULA
 ASP W KATOWICACH UL. RACIBORSKA 37

RECITAL W RYTMIE WALCA
 WALCE POLSKICH KOMPOZYTORÓW WSPÓŁCZESNYCH

Gabriela Szendzielorz
 24.11.2015 ASP Katowice

RYSZARD GABRYŚ: *Biały walc „Gabriela”* (1998)

KATARZYNA STĘPNIEWSKA: *Mikrowalce* (2007)

I. Wale wiosenny, II. Wale mechaniczny, III. Wale z esdem,
 IV. Wale dramatyczny, V. Wale kłopoty, VI. Wale pisał,
 VII. Wale odziewany, VIII. Wale – wodaświat, IX. Wale deszczowy,
 X. Wale nieśmiały, XI. Wale na folach.

TOMASZ KAMIENIAK: *Walc* (2004)

MAREK STACHOWSKI: *Cinq petites valses* (1998)

I. *Valse ironique – quasi dodécaphonique*, II. *Valse railleuse*,
 III. *Valse mélancolique*, IV. *Valse à la Bethena*, V. *Valse brillante*.

JERZY KORNIOWICZ: *Wstęga purpury (w szponach walca)* (2004)

GRZEGORZ JURCZYK: *Rozproszenia – quasi walc* (2015)

BOGUSŁAW SCHAEFFER: *Walc dla G.S.* (2002)

DARIUSZ JANUS: *Cyberwale* (2000)

MALGORZATA MALISZCZAK: *Walc* (2000)

JACEK GLENC: *Walc brillante* (2001)

ANDRZEJ ŻUREK: *Jeszcze jeden (walc na fortepian)* (2000)



REDAKCJA

Mieczysław Juda

RECENZENCI

prof. Bogdan Król, dr hab. Marek Sibinski

PROJEKT GRAFICZNY, SKŁAD I ŁAMANIE

Katarzyna Wolny-Grządziel

TŁUMACZENIE

Agata Sitko, Krystyna Hat, Katarzyna Porzuczek

DRUK I OPRAWA

Drukarnia Akapit Sp. z o.o.
ul. Węglowa 3, 20-481 Lublin

WYDAWCA

Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach
40-074 Katowice, Raciborska 37
www.asp.katowice.pl

ZŁOŻONO KROJEM

Karina, Karina Sans autorstwa Type Together

WYDRUKOWANO NA PAPIERZE

Panta Alto Creme obj. gr 130; Munken Print Cream 15 gr. 300

FORMAT, OBJĘTOŚĆ

160×240 mm, 248 stron

NAKŁAD

500

WYDANIE I

folia academiae, Katowice 2019
© 2019 Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach
Wszelkie prawa zastrzeżone

ISBN 978-83-65825-39-1

